

# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II

SCUOLA POLITECNICA E DELLE SCIENZE DI BASE

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA ELETTRICA E TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE

---

*Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica*

---



## ELABORATO DI ARCHITETTURA DEI SISTEMI DIGITALI

*Prof.ssa Alessandra De Benedictis*

a.a. 2024-25

Studenti:

Alessandro Campanella M63001697

Cesare Pulcrano M63001243

## Sommario

<b>Capitolo 1: Reti combinatorie elementari</b> .....	1
Esercizio 1: Multiplexer 16:1.....	1
Esercizio 1.1 .....	1
Progetto e architettura .....	1
Implementazione.....	2
Simulazione.....	3
Esercizio 1.2 .....	4
Progetto e architettura .....	4
Implementazione.....	5
Simulazione.....	6
Esercizio 1.3 .....	7
Sintesi su board di sviluppo .....	8
Esercizio 2: Sistema ROM + M .....	10
Esercizio 2.1 .....	10
Progetto e architettura .....	10
Implementazione.....	10
Simulazione.....	12
Esercizio 2.2 .....	13
Sintesi su board di sviluppo .....	13
<b>Capitolo 2: Reti sequenziali elementari</b> .....	15
Esercizio 3: Riconoscitore di sequenze .....	15
Esercizio 3.1 .....	15
Progetto e architettura .....	15
Implementazione.....	15
Simulazione.....	15
Esercizio 3.2 .....	15
Sintesi su board di sviluppo .....	15
Esercizio 4: Shift Register .....	16
Esercizio 4.1 .....	16
Progetto e architettura .....	16
Approccio Behavioral.....	16
Approccio Structural.....	16
Implementazione.....	16
Approccio Behavioral.....	19
Approccio Structural.....	18

Simulazione.....	20
Esercizio 5: Cronometro .....	20
Esercizio 5.1 .....	20
Progetto e architettura .....	21
Implementazione.....	21
Simulazione.....	22
Esercizio 5.2 .....	24
Sintesi su board di sviluppo .....	26
Esercizio 5.3 (solo 9 CFU).....	26
Sintesi su board di sviluppo .....	26
Esercizio 6: Sistema di lettura-elaborazione-scrittura PO_PC .....	26
Esercizio 6.1 .....	26
Progetto e architettura .....	27
Implementazione.....	27
Simulazione.....	27
Esercizio 6.2 .....	27
Sintesi su board di sviluppo .....	27
<b>Capitolo 3: Macchine aritmetiche .....</b>	<b>27</b>
Esercizio 7: Moltiplicatore di Booth.....	27
Esercizio 7.1 .....	27
Progetto e architettura .....	27
Implementazione.....	28
Simulazione.....	28
Esercizio 7.2 .....	28
Sintesi su board di sviluppo .....	28
Esercizio 7BIS: Divisore Non-Restoring (solo 9 CFU).....	28
Esercizio 7BIS.1 .....	28
Progetto e architettura .....	28
Implementazione.....	28
Simulazione.....	28
Esercizio 7BIS.2 .....	28
Sintesi su board di sviluppo .....	28
<b>Capitolo 4: Comunicazione con handshaking .....</b>	<b>29</b>
Esercizio 8: Comunicazione con handshaking .....	29
Esercizio 8.1 .....	29
Progetto e architettura .....	29

Implementazione .....	29
Simulazione.....	29
<b>Capitolo 5: Processore .....</b>	<b>30</b>
Esercizio 9: Processore IJVM.....	30
Progetto e architettura .....	30
Implementazione.....	30
Simulazione.....	30
<b>Capitolo 6: Interfaccia seriale .....</b>	<b>31</b>
Esercizio 10: Interfaccia UART .....	31
Progetto e architettura .....	31
Implementazione.....	31
Simulazione.....	31
Esercizio 10BIS: Interfaccia UART (solo 9 CFU) .....	31
Sintesi su board di sviluppo .....	31
<b>Capitolo 7: Switch multistadio.....</b>	<b>32</b>
Esercizio 11: Switch multistadio .....	32
Esercizio 11.1 .....	32
Progetto e architettura .....	32
Implementazione.....	32
Simulazione (?) .....	32
Esercizio 11.2 (solo 9 CFU).....	32
Progetto e architettura .....	32
Implementazione.....	32
Simulazione (?) .....	32
Esercizio 11.3 (solo 9 CFU).....	32
Progetto e architettura .....	32
Implementazione.....	33
Simulazione (?) .....	33
<b>Capitolo 8: Esercizio prova di esame dicembre 2024.....</b>	<b>34</b>
Esercizio 12: Prova di esame del 19 dicembre 2024.....	34
Progetto e architettura .....	34
Implementazione.....	34
Simulazione (?) .....	34
<b>Appendice .....</b>	<b>35</b>
Multiplexer 4:1 .....	35
Progetto e architettura .....	35

Implementazione.....	35
Button Debouncer .....	35
Progetto e architettura .....	35
Implementazione.....	36
Divisore di frequenza .....	37
Progetto e architettura .....	37
Implementazione.....	37

# Capitolo 1: Reti combinatorie elementari

## Esercizio 1: Multiplexer 16:1

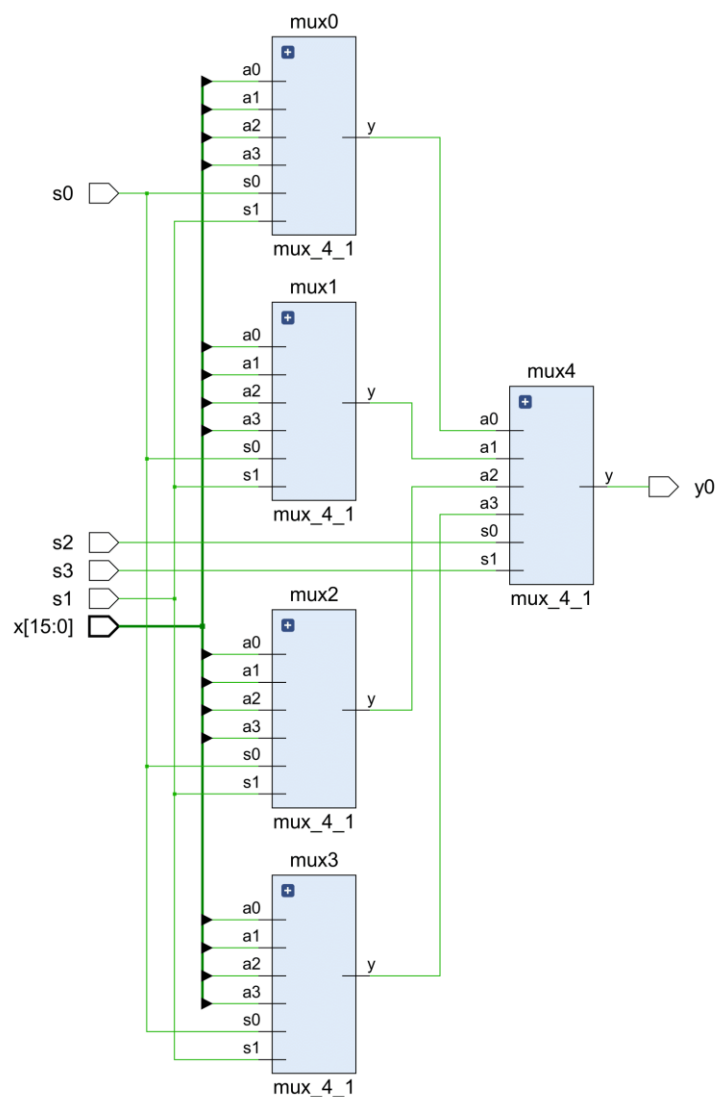
### Esercizio 1.1

Progettare, implementare in VHDL e testare mediante simulazione un **multiplexer indirizzabile 16:1**, utilizzando un approccio di progettazione per composizione a partire da **multiplexer 4:1**.

#### Progetto e architettura

Per realizzare un multiplexer indirizzabile 16:1, sono stati combinati cinque multiplexer 4:1 ([vedi appendice](#)) seguendo un approccio **Structural**.

Un MUX 16:1 convoglia una delle 16 linee di ingresso verso un'unica uscita. Seguendo un'architettura strutturale *ad albero*, si è reso necessario utilizzare quattro MUX 4:1 al primo livello della struttura, in modo da realizzare i 16 input, e un MUX 4:1 al secondo livello per raccogliere le quattro uscite del livello precedente e convogliare solo una di esse verso l'uscita finale.



## Implementazione

Gli ingressi sono stati formattati come uno `std_logic_vector` di 16 locazioni, le selezioni e l'output invece sono dei semplici input `std_logic`.

```
entity mux_16_1 is
    Port ( x      : in      STD_LOGIC_VECTOR (15 downto 0);
          s0      : in      STD_LOGIC;
          s1      : in      STD_LOGIC;
          s2      : in      STD_LOGIC;
          s3      : in      STD_LOGIC;
          y0      : out     STD_LOGIC
    );
end mux_16_1;

architecture Structural of mux_16_1 is

    signal u0 : STD_LOGIC := '0';
    signal u1 : STD_LOGIC := '0';
    signal u2 : STD_LOGIC := '0';
    signal u3 : STD_LOGIC := '0';

    component mux_4_1
        port( a0 : in STD_LOGIC;
              a1 : in STD_LOGIC;
              a2 : in STD_LOGIC;
              a3 : in STD_LOGIC;
              s0 : in STD_LOGIC; -- selezione
              s1 : in STD_LOGIC; -- selezione
              y  : out STD_LOGIC
        );
    end component;

begin

    mux0 : mux_4_1
        Port map( a0 => x(0),
                  a1 => x(1),
                  a2 => x(2),
                  a3 => x(3),
                  s0 => s0,
                  s1 => s1,
                  y  => u0
        );

    mux1 : mux_4_1
        Port map( a0 => x(4),
                  a1 => x(5),
                  a2 => x(6),
                  a3 => x(7),
                  s0 => s0,
                  s1 => s1,
                  y  => u1
        );

    mux2 : mux_4_1
        Port map( a0 => x(8),
                  a1 => x(9),
                  a2 => x(10),
                  a3 => x(11),
                  s0 => s0,
                  s1 => s1,
                  y  => u2
        );

    mux3 : mux_4_1
        Port map( a0 => x(12),
                  a1 => x(13),
                  a2 => x(14),
```

```

        a3 => x(15),
        s0 => s0,
        s1 => s1,
        y => u3
    );

mux4 : mux_4_1
    Port map(
        a0 => u0,
        a1 => u1,
        a2 => u2,
        a3 => u3,
        s0 => s2,
        s1 => s3,
        y => y0
    );
end Structural;

```

### Simulazione

Per simulare il componente, è bastato realizzare un vettore di input e uno di controllo attraverso dei signal. Aggiornando i segnali nella testbench, si è potuto osservare, in un diagramma temporale di simulazione, che il MUX 16:1 strutturale porta in output il dato richiesto dalle linee di selezione.

```

entity mux_16_1_tb is
end mux_16_1_tb;

architecture behavioral of mux_16_1_tb is

    component mux_16_1

        port(
            x    : in  std_logic_vector (15 downto 0);
            s0   : in  STD_LOGIC;
            s1   : in  STD_LOGIC;
            s2   : in  STD_LOGIC;
            s3   : in  STD_LOGIC;
            y0   : out STD_LOGIC
        );
    end component;

    signal input    : std_logic_vector (15 downto 0) := (others => 'U');
    signal control  : std_logic_vector (3 downto 0)  := (others => 'U');
    signal output   : std_logic := 'U';

begin

    uut: entity work.mux_16_1(Structural)
        port map(
            x => input,
            s0 => control(0),
            s1 => control(1),
            s2 => control(2),
            s3 => control(3),
            y0 => output
        );

    stim_proc: process
    begin

        wait for 100 ns;

        input <= "1000000010000000";

        wait for 50 ns;
        control <= "0000";

        wait for 50 ns;
        control <= "1111";
    end process;
end mux_16_1_tb;

```



```

wait for 50 ns;
control <= "0111";

wait for 50 ns;

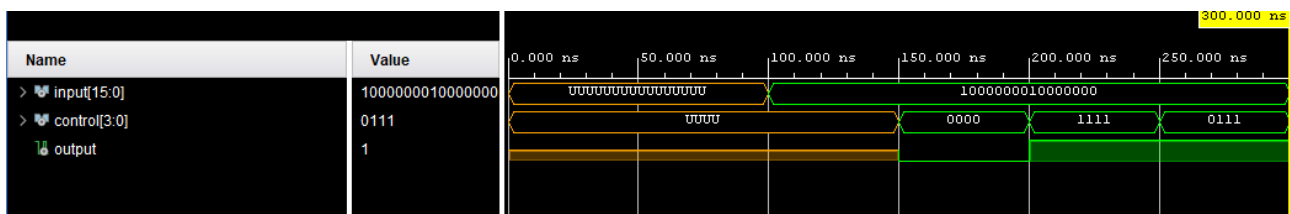
assert output = '0'
report "error"
severity failure;

wait;
end process;
end;

```

I risultati della simulazione sono riportati di seguito: l'output diventa alto solo nell'istante in cui si richiede al componente di convogliare il dato alla linea di input "1111" (15), sulla quale è presente un segnale alto [200.000 ns]. Analogo comportamento avviene per il dato alla linea "0111" (8) [250.000 ns].

Nel momento in cui, invece, si richiede il dato alla linea "0000" (0), l'uscita è bassa, in quanto il dato trasportato in output è proprio il valore logico "0" [150.000 ns].



## Esercizio 1.2

Utilizzando il componente sviluppato al punto precedente, progettare, implementare in VHDL e testare mediante simulazione una **rete di interconnessione a 16 sorgenti e 4 destinazioni**.

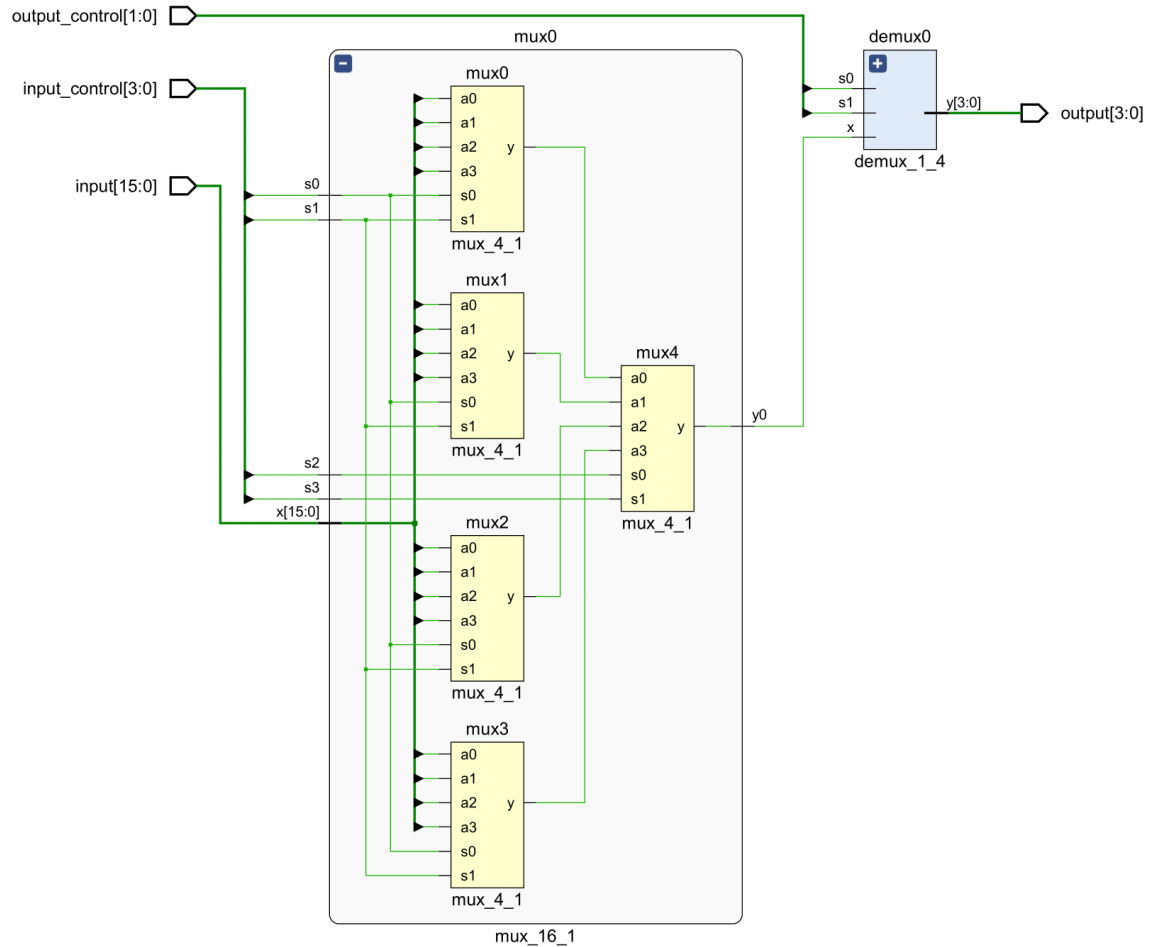
### Progetto e architettura

Per trasportare un dato, scelto tra 16 sorgenti lungo una delle 4 destinazioni, è necessario realizzare un'architettura **Structural** che unisca un MUX 16:1, realizzato [al punto precedente](#), e un DEMUX 1:4, un nuovo componente.

Un **demultiplexer indirizzabile 1:4** è un componente puramente combinatorio che, a differenza del MUX, convoglia l'unico dato disponibile in input lungo una delle quattro uscite, selezionata opportunamente mediante un ingresso di selezione.

La rete di interconnessione, dunque, è formata da un MUX 16:1 (16 input e 4 linee di selezione) e un DEMUX 1:4 (4 output e 2 linee di selezione). L'uscita del MUX è collegata all'ingresso del DEMUX.

Alla pagina successiva è mostrato il design della rete complessiva:



### Implementazione

Il demultiplexer indirizzabile è stato realizzato seguendo un approccio **Behavioral**: **[output U e non -]**

```
entity demux_1_4 is
    port(
        x   : in  std_logic;
        s0  : in  std_logic;
        s1  : in  std_logic;
        y   : out std_logic_vector (3 downto 0)
    );
end demux_1_4;

architecture Behavioral of demux_1_4 is
    begin
        process(x,s1,s0)
        begin
            y<="0000";
            if(s1='0' and s0 = '0') then
                y(0)<=x;
            elsif(s1='0' and s0 = '1') then
                y(1)<=x;
            elsif(s1='1' and s0 = '0') then
                y(2)<=x;
            elsif(s1='1' and s0 = '1') then
                y(3)<=x;
            else
                y<="----";
            end if;
        end process;
    end Behavioral;
end
```

Nel componente principale, invece (approccio **Structural**), tutti gli ingressi, le selezioni e le uscite sono state realizzate come `std_logic_vector`. È stato realizzato, inoltre, un signal `demux_in` per collegare fisicamente l'uscita del multiplexer 16:1 all'ingresso del demultiplexer 1:4.

```
entity net_16_4 is
    Port ( input      : in std_logic_vector(15 downto 0);
          input_control : in std_logic_vector (3 downto 0);
          output_control : in std_logic_vector (1 downto 0);
          output      : out std_logic_vector (3 downto 0)
        );
end net_16_4;

architecture Structural of net_16_4 is
    signal demux_in : std_logic := '0';

    component mux_16_1
        port( x      : in std_logic_vector (15 downto 0);
              s0     : in std_logic;
              s1     : in std_logic;
              s2     : in std_logic;
              s3     : in std_logic;
              y0     : out std_logic
            );
    end component;

    component demux_1_4
        port( x      : in std_logic;
              s0     : in std_logic;
              s1     : in std_logic;
              y      : out std_logic_vector (3 downto 0)
            );
    end component;

begin
    mux0: mux_16_1
        Port map( x=>input,
                  s0=>input_control(0),
                  s1=>input_control(1),
                  s2=>input_control(2),
                  s3=>input_control(3),
                  y0=>demux_in
                );

    demux0: demux_1_4
        Port map( x=>demux_in,
                  s0=>output_control(0),
                  s1=>output_control(1),
                  y=>output
                );
end Structural;
```

### Simulazione

Per simulare il componente, si è proceduto in maniera analoga all'[esercizio precedente](#): sono stati creati dei segnali per simulare ingressi, selezioni e uscite.

```
entity net_16_4_tb is
end net_16_4_tb;

architecture Behavioral of net_16_4_tb is

    component net_16_4
```

```

    Port ( input      : in  std_logic_vector (15 downto 0);
          input_control : in  std_logic_vector (3  downto 0);
          output_control : in  std_logic_vector (1  downto 0);
          output       : out std_logic_vector (3  downto 0)
        );
end component;

signal input_test      : std_logic_vector (15 downto 0) :=(others=>'U');
signal input_control_test : std_logic_vector (3  downto 0) :=(others=>'U');
signal output_control_test : std_logic_vector (1  downto 0) :=(others=>'U');
signal output_test      : std_logic_vector (3  downto 0) :=(others=>'U');

begin

    uut: entity work.net_16_4(Structural)
        Port map( input=>input_test,
                  input_control=>input_control_test,
                  output_control=>output_control_test,
                  output=>output_test
        );

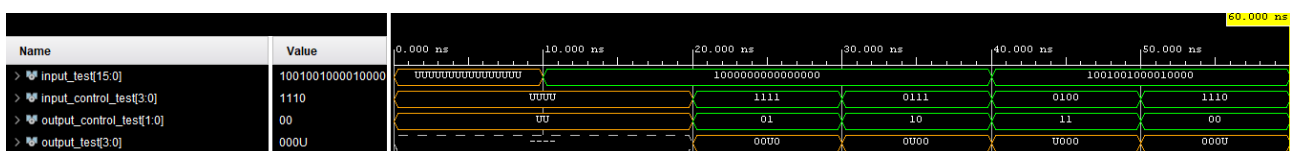
    stim_proc: process
    begin

        wait for 10 ns;

        input_test<="1000000000000000";
        wait for 10 ns;
        input_control_test<="1111";
        output_control_test<="01";
        wait for 10 ns;
        input_control_test<="0111";
        output_control_test<="10";
        wait for 10 ns;
        input_test<="1001001000010000";
        input_control_test<="0100";
        output_control_test<="11";
        wait for 10 ns;
        input_control_test<="1110";
        output_control_test<="00";
        wait for 10 ns;
        assert output_test="0000";
        report "errore"
        severity failure;
    end process;
end Behavioral;

```

[rifai]



### Esercizio 1.3

Sintetizzare ed implementare su board il progetto della rete di interconnessione sviluppato al punto 1.2, utilizzando gli switch per fornire gli input di selezione e i led per visualizzare i 4 bit di uscita. Per quanto riguarda i 16 bit dato in input, essi devono essere immessi mediante switch, 8 bit alla volta, sviluppando un'apposita "rete di controllo" per l'acquisizione che utilizzi due bottoni della board per caricare rispettivamente la prima e la seconda metà del dato in ingresso.

### Sintesi su board di sviluppo

Per realizzare il componente sulla board FPGA fornita, è necessario fornire, in aggiunta ai segnali visti [al punto precedente](#), il **segnale di clock** della board. Infatti, a differenza di switch e LED che possono essere codificati anche in una logica puramente combinatoria, i bottoni hanno bisogno di un fronte del clock (salita o discesa) al fine di riconoscere il livello logico (basso/alto) del bottone.

La gestione del riconoscimento del livello del bottone è affidata a un Button Debouncer, discusso nell'[appendice](#). I bottoni sono stati gestiti in maniera sincrona.

Utilizzando i primi 8 switch, si procede come segue:

- al clic di BTNL (bottone sinistro) i valori degli switch verranno salvati come i primi 8 LSB della stringa in input alla rete di interconnessione;
- al clic di BTNR (bottone destro) i valori degli switch verranno salvati come gli ultimi 8 MSB della stringa in input alla rete di interconnessione;

Per fare ciò, è stato pensato un componente **Behavioral** switch\_8\_capture, mostrato di seguito:

```
entity switch_8_capture is
  Port (  CLOCK      : in std_logic; -- Clock signal
         BTN        : in std_logic; -- Button input
         SWITCH_INPUT : in std_logic_vector(7 downto 0); -- 8 input
         OUTPUT      : out std_logic_vector(7 downto 0) -- Input + selezioni
  );
end switch_8_capture;

architecture Behavioral of switch_8_capture is
begin
  process(CLOCK, BTN, SWITCH_INPUT)
  begin
    if (rising_edge(CLOCK)) then
      if (BTN = '1') then -- Click del bottone
        OUTPUT(7 downto 0) <= SWITCH_INPUT; -- Input
      end if;
    end if;
  end process;
end Behavioral;
```

Il componente completo, invece, è realizzato secondo un approccio **Structural**, come segue:

```
entity net_16_4_fpga is
  Port (  CLOCK      : in std_logic; -- Clock signal
         BTNL       : in std_logic; -- Button input 1
         BTNR       : in std_logic; -- Button input 2
         SWITCH_INPUT : in std_logic_vector(7 downto 0); -- 16 input
         SWITCH_SEL_IN  : in std_logic_vector(3 downto 0); -- 4 selezioni input
         SWITCH_SEL_OUT : in std_logic_vector(1 downto 0); -- 2 selezioni output
         LED         : out std_logic_vector(3 downto 0) -- 4 LED
  );
end net_16_4_fpga;

architecture Structural of net_16_4_fpga is
  signal switch_to_net : std_logic_vector(15 downto 0);

  component switch_8_capture
    Port (  CLOCK      : in std_logic; -- Clock signal
           BTN        : in std_logic; -- Button input
           SWITCH_INPUT : in std_logic_vector(7 downto 0); -- 8 input
           OUTPUT      : out std_logic_vector(7 downto 0) -- Input
    );
  end component;

  component net_16_4 is
    Port (  input      : in std_logic_vector(15 downto 0);
           input_control : in std_logic_vector(3 downto 0);
  );
end component;
```

```

        output_control : in std_logic_vector (1 downto 0);
        output : out std_logic_vector (3 downto 0)
    );
end component;

begin
    switch_0 : switch_8_capture
        Port map(
            CLOCK => CLOCK,
            BTN => BTNL, -- Button input 1
            SWITCH_INPUT => SWITCH_INPUT, -- 8 input
            OUTPUT => switch_to_net(7 downto 0) -- Input
        );

    switch_1 : switch_8_capture
        Port map(
            CLOCK => CLOCK,
            BTN => BTNR, -- Button input 2
            SWITCH_INPUT => SWITCH_INPUT, -- 8 input
            OUTPUT => switch_to_net(15 downto 8) -- Input
        );

    net : net_16_4
        Port map(
            input => switch_to_net,
            input_control => SWITCH_SEL_IN,
            output_control => SWITCH_SEL_OUT,
            output => LED
        );
end Structural;

```

Come si può osservare, per realizzare gli ingressi di selezione sono stati utilizzati gli altri switch disponibili sulla board.

I *constraints* del progetto sono i seguenti:

```

## Clock signal
set_property -dict { PACKAGE_PIN E3      IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { CLOCK }]; #IO_L12P_T1_MRCC_35
Sch=clk100mhz
create_clock -add -name sys_clk_pin -period 10.00 -waveform {0 5} [get_ports {CLOCK}];

## Switches
set_property -dict { PACKAGE_PIN J15      IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SWITCH_INPUT[0] }];
#IO_L24N_T3_RS0_15 Sch=sw[0]
set_property -dict { PACKAGE_PIN L16      IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SWITCH_INPUT[1] }];
#IO_L3N_T0_DQS_EMCCLK_14 Sch=sw[1]
set_property -dict { PACKAGE_PIN M13      IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SWITCH_INPUT[2] }];
#IO_L6N_T0_D08_VREF_14 Sch=sw[2]
set_property -dict { PACKAGE_PIN R15      IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SWITCH_INPUT[3] }];
#IO_L13N_T2_MRCC_14 Sch=sw[3]
set_property -dict { PACKAGE_PIN R17      IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SWITCH_INPUT[4] }];
#IO_L12N_T1_MRCC_14 Sch=sw[4]
set_property -dict { PACKAGE_PIN T18      IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SWITCH_INPUT[5] }];
#IO_L7N_T1_D10_14 Sch=sw[5]
set_property -dict { PACKAGE_PIN U18      IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SWITCH_INPUT[6] }];
#IO_L17N_T2_A13_D29_14 Sch=sw[6]
set_property -dict { PACKAGE_PIN R13      IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SWITCH_INPUT[7] }];
#IO_L5N_T0_D07_14 Sch=sw[7]
set_property -dict { PACKAGE_PIN T8       IOSTANDARD LVCMOS18 } [get_ports { SWITCH_SEL_IN[0] }];
#IO_L24N_T3_34 Sch=sw[8]
set_property -dict { PACKAGE_PIN U8       IOSTANDARD LVCMOS18 } [get_ports { SWITCH_SEL_IN[1] }];
#IO_25_34 Sch=sw[9]
set_property -dict { PACKAGE_PIN R16      IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SWITCH_SEL_IN[2] }];
#IO_L15P_T2_DQS_RDWR_B_14 Sch=sw[10]
set_property -dict { PACKAGE_PIN T13      IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SWITCH_SEL_IN[3] }];
#IO_L23P_T3_A03_D19_14 Sch=sw[11]
set_property -dict { PACKAGE_PIN H6       IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SWITCH_SEL_OUT[0] }];
#IO_L24P_T3_35 Sch=sw[12]
set_property -dict { PACKAGE_PIN U12      IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SWITCH_SEL_OUT[1] }];
#IO_L20P_T3_A08_D24_14 Sch=sw[13]

```

```

## LEDs
set_property -dict { PACKAGE_PIN H17   IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { LED[0] }]; #IO_L18P_T2_A24_15
Sch=led[0]
set_property -dict { PACKAGE_PIN K15   IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { LED[1] }]; #IO_L24P_T3_RS1_15
Sch=led[1]
set_property -dict { PACKAGE_PIN J13   IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { LED[2] }]; #IO_L17N_T2_A25_15
Sch=led[2]
set_property -dict { PACKAGE_PIN N14   IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { LED[3] }]; #IO_L8P_T1_D11_14
Sch=led[3]

## Buttons
set_property -dict { PACKAGE_PIN P17   IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { BTNL }]; #IO_L12P_T1_MRCC_14
Sch=btnl
set_property -dict { PACKAGE_PIN M17   IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { BTNR }]; #IO_L10N_T1_D15_14
Sch=btnr

```

## Esercizio 2: Sistema ROM + M

### Esercizio 2.1

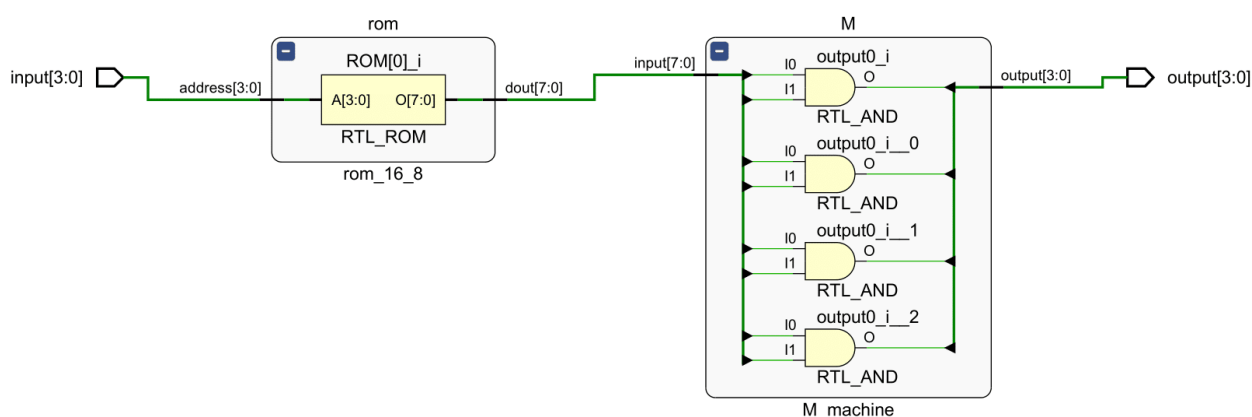
Progettare, implementare in VHDL e testare mediante simulazione un **sistema S** composto da una **ROM** puramente combinatoria di 16 locazioni da 8 bit ciascuna e da una macchina combinatoria **M** che opera come segue: fornito al sistema un indirizzo A di 4 bit, il sistema restituisce il valore contenuto nella ROM all'indirizzo A opportunamente "trasformato" attraverso la macchina M. Il comportamento della macchina M è totalmente a scelta dello studente, l'unico vincolo è che essa prenda in ingresso 8 bit e ne fornisca in uscita 4.

#### Progetto e architettura

Il primo passo consiste nel realizzare la memoria ROM da cui il sistema preleverà i dati. Per realizzare 16 locazioni da 8 bit ciascuna, è stato necessario realizzare una matrice di tale dimensione. Ogni riga della matrice corrisponderà a una cella di memoria da 8 bit. La ROM trasporta il dato in uscita, noto l'indirizzo di memoria; per realizzare ciò, l'approccio seguito è stato di tipo **Dataflow**.

Come funzione per la macchina combinatoria M, è stata scelta la **AND bitwise**, realizzata seguendo un approccio **Dataflow**.

Il sistema S complessivo è stato realizzato secondo un approccio **Structural**.



#### Implementazione

La memoria ha un solo input address, che consente di accedere a uno specifico indirizzo di memoria, e un unico output dout, corrispondente al dato in memoria all'indirizzo scelto.

La ROM è un array di 16 locazioni; ogni riga di tale vettore, invece, è uno `std_logic_vector` di 8 locazioni. È stato necessario definire un nuovo tipo `MEMORY_16_8` per istanziare la matrice. Il contenuto della ROM è `constant` e arbitrario.

Il dato in uscita viene aggiornato, seguendo una logica puramente combinatoria, con il valore in memoria all'indirizzo indicato. L'indirizzo è convertito opportunamente da binario a intero grazie al metodo `to_integer`.

```
entity rom_16_8 is
    port(
        address : in  std_logic_vector(3 downto 0); -- 2^4 locazioni
        dout    : out std_logic_vector(7 downto 0)  -- Locazioni
    );
end entity rom_16_8;

architecture Dataflow of rom_16_8 is
    type MEMORY_16_8 is array (0 to 15) of std_logic_vector(7 downto 0); -- Matrice 16x8

    constant ROM : MEMORY_16_8 := ( -- ROM content
        x"1A",
        x"2B",
        x"3C",
        x"4D",
        x"5E",
        x"6F",
        x"71",
        x"82",
        x"93",
        x"A4",
        x"B5",
        x"C6",
        x"D7",
        x"E8",
        x"F9",
        x"3A"
    );

    begin
        process(address)
        begin
            dout <= ROM(to_integer(unsigned(address))); -- Casting da unsigned a intero
        end process;
    end architecture Dataflow;
```

La macchina M, dato un vettore in input di 8 locazioni, produce in output un nuovo vettore di 4 locazioni, dove  $y[i] = x[i] \text{ AND } x[i + 4]$ .

```
entity M_machine is
    port (
        input  : in  std_logic_vector(7 downto 0); -- Valore contenuto nella ROM
        output : out std_logic_vector(3 downto 0)  -- Output trasformato
    );
end M_machine;

-- AND bitwise
architecture Dataflow of M_machine is
    begin
        output(0) <= input(0) AND input(4);
        output(1) <= input(1) AND input(5);
        output(2) <= input(2) AND input(6);
        output(3) <= input(3) AND input(7);
    end Dataflow;
```



Il sistema S complessivo prende l'indirizzo desiderato come unico input, e restituisce un opportuno output trasformando il dato in ROM mediante la macchina M.

```
entity S_system is
  port (
    input   : in std_logic_vector(3 downto 0); -- Locazione ROM
    output  : out std_logic_vector(3 downto 0) -- AND bitwise
  );
end S_system;

architecture Structural of S_system is
  signal rom_to_M : std_logic_vector(7 downto 0) := (others => 'U'); -- Link tra ROM e M

  component rom_16_8 is
    port(
      address : in std_logic_vector(3 downto 0); -- 2^4 locazioni
      dout    : out std_logic_vector(7 downto 0) -- Locazioni
    );
  end component;

  component M_machine is
    port (
      input   : in std_logic_vector(7 downto 0); -- Valore contenuto nella ROM
      output  : out std_logic_vector(3 downto 0) -- Output trasformato
    );
  end component;

begin

  rom : rom_16_8
  Port map(
    address => input,
    dout => rom_to_M
  );

  M : M_machine
  Port map(
    input => rom_to_M,
    output => output
  );

end Structural;
```

### Simulazione

Per simulare il sistema, un ciclo **for-loop** ha scandito tutte le locazioni della memoria mostrando i rispettivi output per 50 ns.

```
entity S_system_tb is
end S_system_tb;

architecture Behavioral of S_system_tb is

  component S_system is
    port (
      input   : in std_logic_vector(3 downto 0); -- Locazione ROM
      output  : out std_logic_vector(3 downto 0) -- AND bitwise
    );
  end component;

  signal input_test   : std_logic_vector(3 downto 0) := (others => 'U');
  signal output_test  : std_logic_vector(3 downto 0) := (others => 'U');

begin
```

```

    uut : entity work.S_system(Structural) -- unity under test
    Port map(
        input => input_test,
        output => output_test
    );

    stim_proc : process
    begin

    wait for 10 ns;

    for i in 0 to 15 loop
        input_test <= std_logic_vector(to_unsigned(i, 4)); -- Conversione da decimale a binario
        wait for 50 ns;
    end loop;

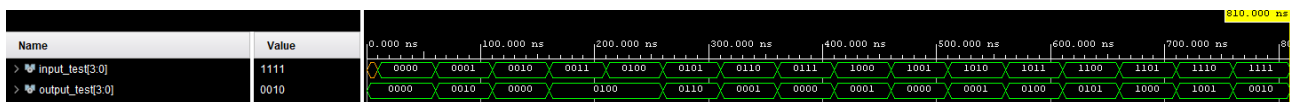
    assert output_test = "0000"
    report "error"
    severity failure;

    wait;
    end process;

end ;

```

Il risultato è il seguente:



È stata eseguita una verifica manuale, locazione per locazione, per verificare il corretto funzionamento della AND bitwise del contenuto di ogni cella; gli output sono risultati corretti.

## Esercizio 2.2

Sintetizzare ed implementare su board il progetto del sistema ROM+M sviluppato al punto 2.1, utilizzando gli switch per fornire l'indirizzo della ROM da cui leggere i valori da trasformare e i led per visualizzare i 4 bit di uscita.

### Sintesi su board di sviluppo

Per soddisfare la richiesta, è stato sufficiente mappare i bit necessari per codificare 16 indirizzi (4 switch) sugli switch a disposizione, e le 4 uscite sui LED a disposizione.

```

entity S_system_fpga is
    port (
        SW    : in std_logic_vector(3 downto 0); -- Locazione ROM
        LED    : out std_logic_vector(3 downto 0) -- AND bitwise
    );
end S_system_fpga;

architecture Structural of S_system_fpga is

    component S_system is
        port (
            input    : in std_logic_vector(3 downto 0); -- Locazione ROM
            output    : out std_logic_vector(3 downto 0) -- AND bitwise
        );
    end component;

begin

    S : S_system
    Port map(
        input => SW,
        output => LED
    );

```

```
);  
end Structural;
```

I *constraints* per il progetto in analisi sono i seguenti:

```
## Switches  
set_property -dict { PACKAGE_PIN J15    IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SW[0] }]; #IO_L24N_T3_RS0_15  
Sch=sw[0]  
set_property -dict { PACKAGE_PIN L16    IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SW[1] }];  
#IO_L3N_T0_DQS_EMCCLK_14 Sch=sw[1]  
set_property -dict { PACKAGE_PIN M13    IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SW[2] }];  
#IO_L6N_T0_D08_VREF_14 Sch=sw[2]  
set_property -dict { PACKAGE_PIN R15    IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { SW[3] }]; #IO_L13N_T2_MRCC_14  
Sch=sw[3]  
  
## LEDs  
set_property -dict { PACKAGE_PIN H17    IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { LED[0] }]; #IO_L18P_T2_A24_15  
Sch=led[0]  
set_property -dict { PACKAGE_PIN K15    IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { LED[1] }]; #IO_L24P_T3_RS1_15  
Sch=led[1]  
set_property -dict { PACKAGE_PIN J13    IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { LED[2] }]; #IO_L17N_T2_A25_15  
Sch=led[2]  
set_property -dict { PACKAGE_PIN N14    IOSTANDARD LVCMOS33 } [get_ports { LED[3] }]; #IO_L8P_T1_D11_14  
Sch=led[3]
```

## Capitolo 2: Reti sequenziali elementari

### Esercizio 3: Riconoscitore di sequenze

#### Esercizio 3.1

Progettare, implementare in VHDL e testare mediante simulazione una macchina in grado di riconoscere la sequenza **101**. La macchina prende in ingresso un segnale binario  $i$  che rappresenta il dato, un segnale  $A$  di temporizzazione e un segnale  $M$  di modo, che ne disciplina il funzionamento, e fornisce un'uscita  $Y$  alta quando la sequenza viene riconosciuta. In particolare,

- se  $M=0$ , la macchina valuta i bit seriali in ingresso a gruppi di 3 (sequenze non sovrapposte),
- se  $M=1$ , la macchina valuta i bit seriali in ingresso uno alla volta, tornando allo stato iniziale ogni volta che la sequenza viene correttamente riconosciuta (sequenze parzialmente sovrapposte).

#### Progetto e architettura

Un riconoscitore di sequenza è una macchina sequenziale in grado di rilevare un segnale composto da più bit. L'obiettivo, in questo caso, è il riconoscimento della sequenza "101" seguendo due differenti modalità: **sequenze non sovrapposte** e **sequenze parzialmente sovrapposte**.

Il riconoscitore di sequenze va implementato come una FSM (Finite State Machine, o automa a stati finiti).

Per quanto riguarda il riconoscimento di sequenze non sovrapposte, l'automa risulta essere:

**[rivedi]**

#### Implementazione

<codice VHDL dei componenti significativi: componenti elementari riutilizzati in diversi progetti vanno inseriti in un'appendice>

#### Simulazione

<descrizione dei testbench di maggiore rilevanza utilizzati per testare il sistema e i suoi componenti e discussione dei principali risultati in simulazione>

#### Esercizio 3.2

Sintetizzare e implementare su board la rete sviluppata al punto precedente, utilizzando uno switch  $S1$  per codificare l'input  $i$  e uno switch  $S2$  per codificare il modo  $M$ , in combinazione con due bottoni  $B1$  e  $B2$  utilizzati rispettivamente per acquisire l'input da  $S1$  e  $S2$  in sincronismo con il segnale di temporizzazione  $A$ , che deve essere ottenuto a partire dal clock della board. Infine, l'uscita  $Y$  può essere codificata utilizzando un led.

#### Sintesi su board di sviluppo

<se richiesto: descrizione dell'architettura complessiva necessaria per la sintesi su board di sviluppo (nel caso ci siano eventuali componenti aggiuntivi per la gestione dell'I/O); file di constraint utilizzato per il progetto>

## Esercizio 4: Shift Register

### Esercizio 4.1

Progettare, implementare in VHDL e testare mediante simulazione un registro a scorrimento di  $N$  bit in grado di shiftare a destra o a sinistra di un numero  $Y$  variabile di posizioni a seconda di una opportuna selezione. In particolare, i valori possibili di  $Y$  sono 1 e 2. L'utente tramite selezione deve scegliere di quante posizioni shiftare. Il componente deve essere realizzato utilizzando sia un a) approccio comportamentale sia un b) approccio strutturale.

Nota: il numero di bit del registro deve essere implementato come un generic, e dall'esterno deve poter essere scelta la modalità di funzionamento mediante opportuni segnali di selezione.

### Progetto e architettura

**[finisci dopo averlo finito nel moltiplicatore]**

#### Approccio Behavioral

Considerando il contenuto dello shift register come un vettore, basterà valutare il livello logico di  $Y$  (shift di 1 o 2 bit) e di  $s$  (shift a destra o a sinistra) per aggiornare un opportuno vettore di appoggio con le posizioni aggiornate.

In base alla direzione dello shift e al numero di bit da shiftare, il vettore di appoggio salverà degli *slices* ridotti del vettore di partenza e aggiungerà i nuovi bit nelle locazioni rimanenti.

#### Approccio Structural

L'approccio strutturale prevede di istanziare tanti flip-flop quanti ne vengono richiesti dal parametro `Generic`, in quanto tale componente salva un singolo bit.

In input a ogni flip-flop  $i$ , bisogna selezionare opportunamente un bit tra:

- il valore del FF precedente  $i - 1$  (shift di 1 bit a destra);
- il valore del FF successivo  $i + 1$  (shift di 1 bit a sinistra);
- il valore del FF precedente  $i - 2$  (shift di 2 bit a destra);
- il valore del FF successivo  $i + 2$  (shift di 2 bit a sinistra).

Dunque, per ogni flip-flop si è istanziato anche un [multiplexer 4:1](#) per convogliare i dati. Il MUX è controllato opportunamente proprio dai segnali  $Y$  e  $s$ .

Vanno fatte inoltre delle considerazioni in base alla posizione del flip-flop per il salvataggio dell'input a seguito dello shift:

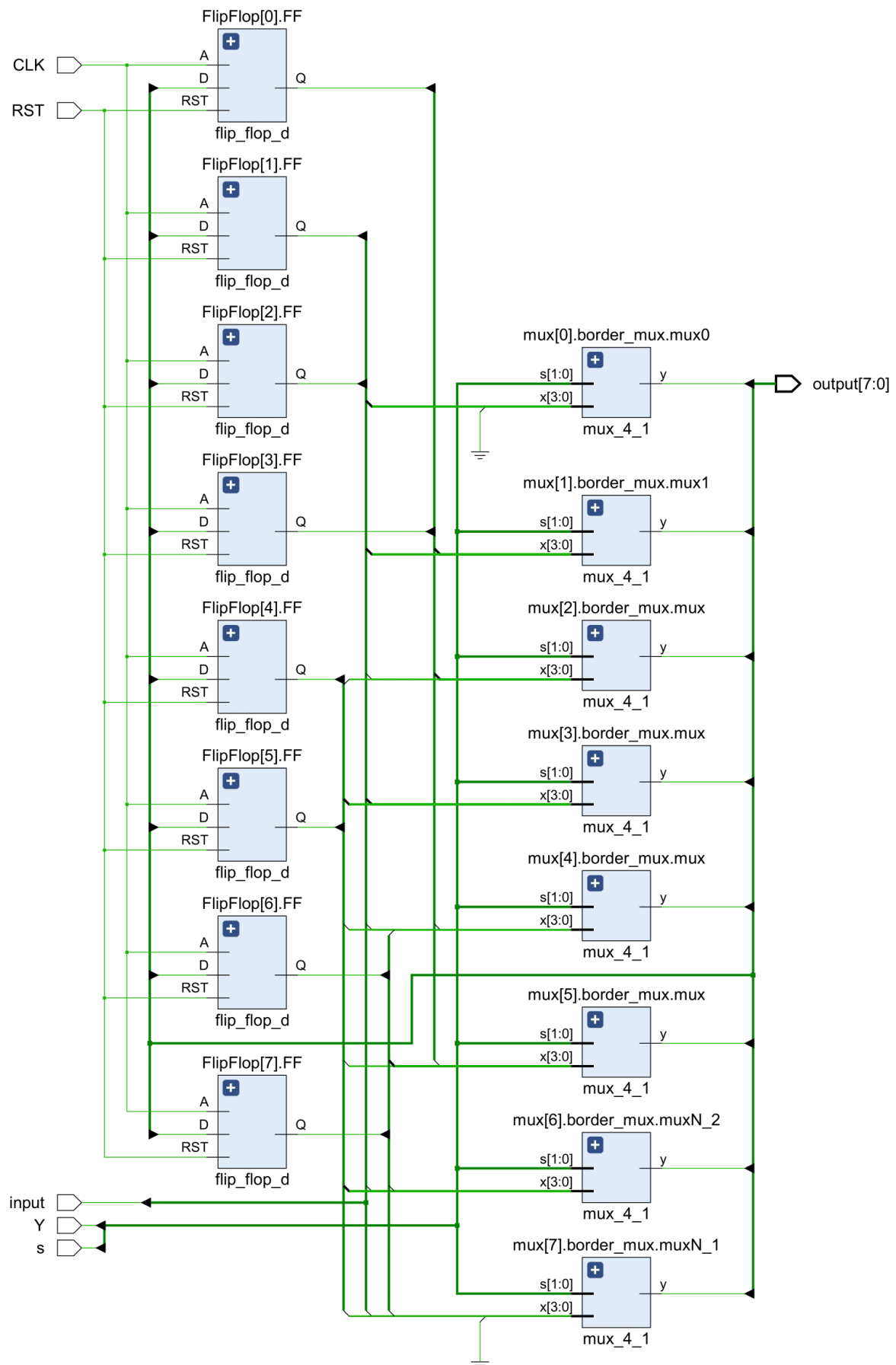
- per lo shift a destra di una posizione, il primo FF dovrà salvare il valore di input;
- per lo shift a sinistra di una posizione, l'ultimo FF dovrà salvare il valore di input.

Nel caso di shift a due posizioni, il secondo valore da shiftare sarà un bit '0'. In tal caso:

- per lo shift a destra di due posizioni, il primo FF dovrà salvare '0' e il secondo FF dovrà salvare il valore di input;
- per lo shift a sinistra di due posizioni, l'ultimo FF dovrà salvare '0' e il penultimo FF dovrà salvare il valore di input.

Si è reso necessario dunque effettuare un controllo nella generazione dei multiplexer: difatti, il primo multiplexer convoglierà sempre i dati dei flip-flop successivi, l'ultimo i dati dei flip-flop precedenti, mentre i flip-flop intermedi convoglieranno sia i dati provenienti dai flip-flop successivi che da quelli precedenti.

Un esempio di design per  $N = 8$  è il seguente:



## Implementazione

### Approccio Behavioral

Per realizzare l'approccio descritto in precedenza, il componente usufruisce di un segnale di appoggio output\_temp, che viene aggiornato con gli *slices* giusti in base al valore logico di s e Y.

Al di fuori del process incaricato di gestire la logica dello shift, viene aggiornata l'uscita dell'entity.

```
entity shift_register_behavioral is
  Generic(N : integer := 8);
  Port ( input   : in std_logic;
        RST     : in std_logic;
        LOAD    : in std_logic;
        CLK     : in std_logic; -- Abilitazione
        s       : in std_logic; -- 0 = shift a destra, 1 = shift a sinistra
        Y       : in std_logic; -- 0 = shift di 1 bit, 1 = shift di 2 bit
        output  : out std_logic_vector (N-1 downto 0)
  );
end shift_register_behavioral;

architecture Behavioral of shift_register_behavioral is

  signal output_temp : std_logic_vector (N-1 downto 0) := (others => '0');

begin

  mem: process(CLK)
  begin
    if(CLK'event and CLK = '1') then
      if(RST = '1') then
        output_temp <= (others => '0');
      elsif(LOAD = '1') then
        case s is
          when '0' => -- Shift a destra
            if(Y = '0') then -- Shift di 1 bit
              output_temp(N-2 downto 0) <= output_temp(N-1 downto 1);
              output_temp(N-1) <= input;
            elsif(Y = '1') then -- Shift di 2 bit
              output_temp(N-3 downto 0) <= output_temp(N-1 downto 2);
              output_temp(N-2) <= input;
              output_temp(N-1) <= '0';
            end if;
          when '1' => -- Shift a sinistra
            if(Y = '0') then -- Shift di 1 bit
              output_temp(N-1 downto 1) <= output_temp(N-2 downto 0);
              output_temp(0) <= input;
            elsif(Y = '1') then -- Shift di 2 bit
              output_temp(N-1 downto 2) <= output_temp(N-3 downto 0);
              output_temp(1) <= input;
              output_temp(0) <= '0';
            end if;
          when others =>
            output_temp <= (others => '0');
        end case;
      end if;
    end if;
  end process;

  output <= output_temp;

end Behavioral;
```

### Approccio Structural

Per l'implementazione strutturale, si è ricorso al costrutto for-generate, che consente di generare *N* dispositivi. Per quanto riguarda i flip-flop, è bastato generarne tanti quanti sono richiesti dal parametro *N*.

Per i MUX, sono stati inseriti controlli aggiuntivi sul numero di flip-flop da istanziare per gestire opportunamente le retroazioni, come spiegato al capitolo precedente.

```
entity shift_register is
  Generic(N : integer := 8);
  Port ( input   : in std_logic;
        RST     : in std_logic;
        LOAD    : in std_logic;
        CLK     : in std_logic; -- Abilitazione
        s       : in std_logic; -- 0 = shift a destra, 1 = shift a sinistra
        Y       : in std_logic; -- 0 = shift di 1 bit, 1 = shift di 2 bit
        output  : out std_logic_vector (N-1 downto 0)
  );
end shift_register;

architecture Structural of shift_register is

  signal retro : std_logic_vector(N-1 downto 0); -- := (others => 'U');
  signal mux_ff: std_logic_vector (N-1 downto 0);

  -- component mux_2_1
  --   Port ( x : in std_logic_vector(1 downto 0);
  --         s : in std_logic;
  --         y : out std_logic
  --   );
  -- end component;

  component mux_4_1
    Port ( x : in std_logic_vector (3 downto 0);
          s : in std_logic_vector (1 downto 0);
          y : out std_logic
    );
  end component;

  component flip_flop_d
    Port ( D : in std_logic;
          A : in std_logic;
          RST : in std_logic;
          Q : out std_logic
    );
  end component;

begin

  mux: for i in N-1 downto 0 generate
    border_mux: if (i=0) generate
      mux0 : mux_4_1
        Port map( x(0) => input,
                  x(1) => retro(i+1),
                  x(2) => '0',
                  x(3) => retro(i+2),
                  s(0) => s,
                  s(1) => Y,
                  y => mux_ff(i)
        );
    elsif (i=1 AND N>3) generate
      mux1 : mux_4_1
        Port map( x(0) => retro(i-1),
                  x(1) => retro(i+1),
                  x(2) => input,
                  x(3) => retro(i+2),
                  s(0) => s,
                  s(1) => Y,
                  y => mux_ff(i)
        );
    elsif (i=N-2 AND N>3) generate
      muxN_2 : mux_4_1
        Port map( x(0) => retro(i-1),
                  x(1) => retro(i+1),
```



```

        x(2) => retro(i-2),
        x(3) => input,
        s(0) => s,
        s(1) => Y,
        y => mux_ff(i)
    );
elseif(i=N-1) generate
    muxN_1 : mux_4_1
    Port map( x(0) => retro(i-1),
        x(1) => input,
        x(2) => retro(i-2), -- AND LOAD,
        x(3) => '0',
        s(0) => s,
        s(1) => Y,
        y => mux_ff(i)
    );
else generate
    mux : mux_4_1
    Port map( x(0) => retro(i-1),
        x(1) => retro(i+1),
        x(2) => retro(i-2),
        x(3) => retro(i+2),
        s(0) => s,
        s(1) => Y,
        y => mux_ff(i)
    );
end generate border_mux;

end generate mux;

FlipFlop:for i in N-1 downto 0 generate
    FF:flip_flop_d
    Port Map( D=>mux_ff(i),
        A=>CLK,
        RST=>RST,
        Q=>retro(i)
    );
end generate FlipFlop;

output<=mux_ff;
end Structural;

```

### Simulazione

**[finisci dopo averlo finito nel moltiplicatore]**

## Esercizio 5: Cronometro

### Esercizio 5.1

Progettare, implementare in VHDL e testare mediante simulazione un cronometro, in grado di scandire secondi, minuti e ore a partire da una base dei tempi prefissata (es. si consideri il clock a disposizione sulla board). Il progetto deve prevedere la possibilità di inizializzare il cronometro con un valore iniziale, sempre espresso in termini di ore, minuti e secondi, mediante un opportuno ingresso di set, e deve prevedere un ingresso di reset per azzerare il tempo. Il componente deve essere realizzato utilizzando un approccio strutturale, collegando opportunamente dei contatori secondo uno schema a scelta.

## Progetto e architettura

Per realizzare un cronometro, servono dei contatori per ogni tempo richiesto. In particolare, è necessario:

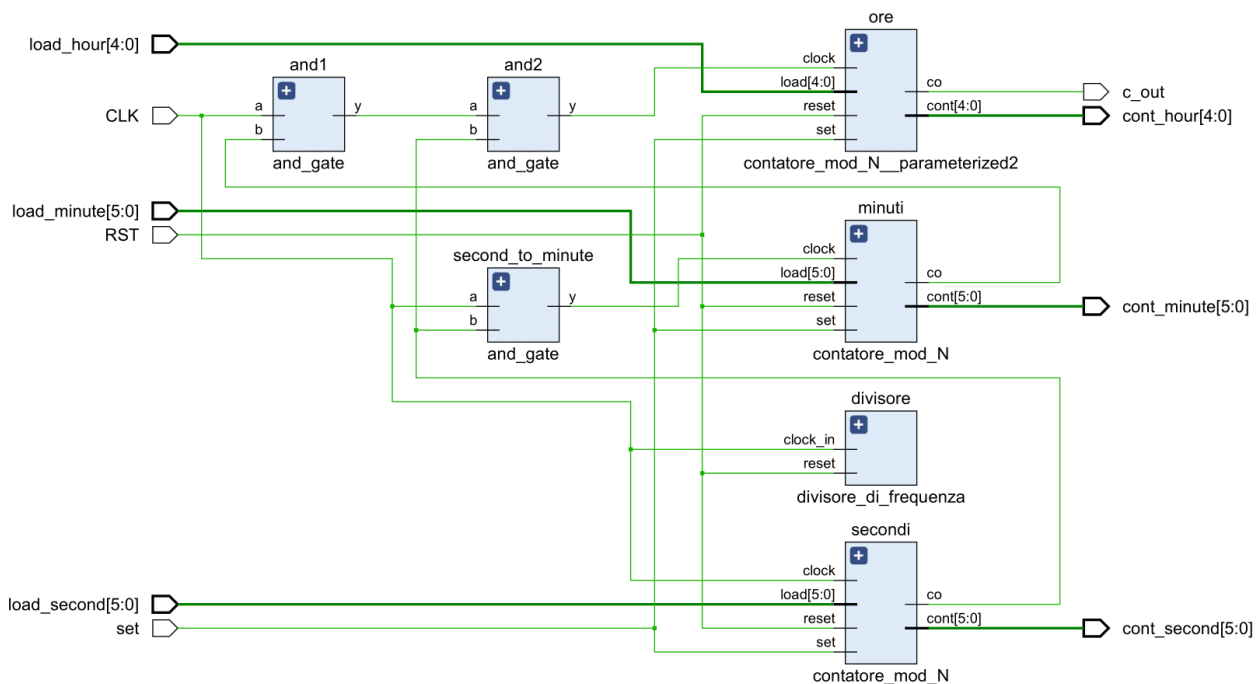
- un **contatore mod 60** per i secondi e i minuti;
- un **contatore mod 24** per le ore.

Per avviare il conteggio sulla base dei tempi richiesti dal singolo contatore, è necessario partire dal clock della board per ottenere un segnale più lento. Si è rivelato fondamentale, dunque, ricorrere a un divisore di frequenza ([vedi appendice](#)) per ottenere un nuovo segnale alla frequenza di 1 Hz. Il segnale in output del divisore di frequenza, dunque, avvierà il conteggio del contatore dei secondi.

Non appena terminerà il conteggio, il contatore dei secondi comunicherà il risultato (con un semplice segnale alto) al contatore dei minuti. Dunque, il contatore dei minuti riceverà come stimolo per avviare il proprio conteggio il termine del conteggio dei secondi. Analogamente, quando i minuti termineranno il proprio conteggio, verrà abilitato il conteggio delle ore.

Il contatore dei minuti avrà come segnale di clock una AND tra il clock della board e il segnale di avvenuto conteggio da parte del contatore dei secondi; il contatore delle ore, analogamente, riceverà una AND tra il clock, l'avvenuto conteggio dei minuti e l'avvenuto conteggio dei secondi.

[spiega load con configurazione parallela]



## Implementazione

La rete complessiva è stata realizzata seguendo un approccio **Structural**, mentre le singole componenti sono realizzate secondo un approccio **Behavioral**.

Il contatore utilizza un `signal` di appoggio per aggiornare il conteggio. Il fronte del clock su cui il contatore è sensibile è quello di discesa, per evitare problemi di tempificazione; difatti, se si utilizzasse il fronte di salita, tutti i flip-flop commuterebbero nello stesso istante sin dall'avvio del sistema, gestendo erroneamente il conteggio. Per lo stesso motivo, il segnale `co` di conteggio massimo raggiunto diventa alto un colpo di clock prima che venga raggiunto il valore massimo (ovvero quando il conteggio `temp + 1` è pari a  $N - 1$ ). In tal modo, al successivo ciclo di clock, il conteggio sarà arrivato al valore desiderato, e sul fronte di discesa il valore logico alto di `co` sarà letto.

```

entity contatore_mod_N is
  Generic (N: integer := 60);
  Port (
    clock : in std_logic;
    reset  : in std_logic;
    set    : in std_logic;
    load   : in std_logic_vector(integer(ceil(log2(real(N))))-1 downto 0);
    cont   : out std_logic_vector(integer(ceil(log2(real(N))))-1 downto 0);
    co     : out std_logic
  );
end contatore_mod_N;

architecture Behavioral of contatore_mod_N is
  signal temp: std_logic_vector(integer(ceil(log2(real(N))))-1 downto 0):=(others=>'0');
  signal co_temp: std_logic:='0';
begin
  count:process(clock,reset,set)
  begin
    co_temp<='0';
    if(reset='1') then
      temp<=(others=>'0');
    elsif(set='1') then
      if(load=>std_logic_vector(to_unsigned(N-1,integer(ceil(log2(real(N)))))) ) then
        temp<=std_logic_vector(to_unsigned(N-1,integer(ceil(log2(real(N))))));
        co_temp<='1';
      else
        temp<=load;
      end if;
    elsif(falling_edge(clock))then
      if(std_logic_vector(unsigned(temp) + 1) = std_logic_vector(to_unsigned(N-1,integer(ceil(log2(real(N)))))) ) then
        temp <= std_logic_vector(unsigned(temp) + 1);
        co_temp<='1';
      elsif(temp = std_logic_vector(to_unsigned(N-1,integer(ceil(log2(real(N)))))) ) then
        temp<=(others=>'0');
        --co_temp<='0';
      else
        temp <= std_logic_vector(unsigned(temp) + 1);
      end if;
    end if;
  end process;

  cont<=temp;
  co<=co_temp;
end Behavioral;

```

Il contatore appena analizzato è stato utilizzato tre volte per realizzare il contatore dei secondi, dei minuti e delle ore.

L'entity complessiva risulta essere:

```

entity cronometro is
  Port (
    CLK: in std_logic;
    RST: in std_logic;
    set: in std_logic;

    load_second:in std_logic_vector(5 downto 0);
    load_minute: in std_logic_vector(5 downto 0);
    load_hour:   in std_logic_vector(4 downto 0);

    cont_second: out std_logic_vector(5 downto 0);
    cont_minute: out std_logic_vector(5 downto 0);
    cont_hour   : out std_logic_vector(4 downto 0);

    c_out       : out std_logic
  );
end cronometro;

```

```
architecture Structural of cronometro is
```

```
    component divisore_di_frequenza is
        generic(
            CLKIN_freq : integer := 100000000; -- clock board 100MHz
            CLKOUT_freq : integer := 1         -- frequenza desiderata 1Hz
        );
        Port (
            clock_in : in  STD_LOGIC;
            reset    : in  STD_LOGIC;
            clock_out : out STD_LOGIC
        );
    end component;

    component contatore_mod_N is
        Generic (N: integer :=60);
        Port (
            clock : in  std_logic;
            reset : in  std_logic;
            set    : in  std_logic;
            load   : in  std_logic_vector(integer(ceil(log2(real(N))))-1 downto 0);
            cont   : out std_logic_vector(integer(ceil(log2(real(N))))-1 downto 0);
            co     : out std_logic
        );
    end component;

    component and_gate is
        Port ( a: in std_logic; b: in std_logic; y: out std_logic);
    end component;

    signal clk_wave:    std_logic;
    signal second_to_and: std_logic;
    signal minute_to_and: std_logic;
    signal and_to_and:  std_logic;

    signal minute_en: std_logic;
    signal hour_en:   std_logic;
```

```
begin
```

```
    divisore: divisore_di_frequenza
        generic map(
            CLKIN_freq=>100000000, -- clock board 100MHz
            CLKOUT_freq=>1         -- frequenza desiderata 1Hz
        )
        Port map(
            clock_in=>CLK,
            reset=>RST,
            clock_out=>clk_wave
        );

    secondi: contatore_mod_N
        Generic Map(N=>60)

        Port Map(
            clock=>CLK,
            reset=>RST,
            set=>set,
            load=>load_second,
            cont=>cont_second,
            co=>second_to_and
        );

    second_to_minute: and_gate
        Port Map(
            a=>CLK,
            b=>second_to_and,
            y=>minute_en
        );

    minuti: contatore_mod_N
```

```

    Generic Map(N=>60)

    Port Map(   clock=>minute_en,
               reset=>RST,
               set=>set,
               load=>load_minute,
               cont=>cont_minute,
               co=>minute_to_and
    );

and1: and_gate
    Port Map( a=>CLK,
              b=>minute_to_and,
              y=>and_to_and
    );

and2: and_gate
    Port Map( a=>and_to_and,
              b=>second_to_and,
              y=>hour_en
    );

ore: contatore_mod_N
    Generic Map(N=>24)
    Port Map(   clock=>hour_en,
               reset=>RST,
               set=>set,
               load=>load_hour,
               cont=>cont_hour,
               co=>c_out
    );

end Structural;

```

### Simulazione

Per verificare il corretto funzionamento del cronometro, è stato fornito un segnale di clock analogo a quello della board, e successivamente sono stati testati sia il precaricamento di valori di secondi, minuti e ore, che il reset.

**[togli “precaricamento dei secondi” se li levate da FPGA]**

```

entity cronometro_tb is
end cronometro_tb;

architecture Behavioral of cronometro_tb is

    component cronometro is
        Port (   CLK: in std_logic;
                RST: in std_logic;
                set: in std_logic;

                load_second: in std_logic_vector(5 downto 0);
                load_minute: in std_logic_vector(5 downto 0);
                load_hour:   in std_logic_vector(4 downto 0);

                cont_second:   out std_logic_vector(5 downto 0);
                cont_minute:   out std_logic_vector(5 downto 0);
                cont_hour  :   out std_logic_vector(4 downto 0);

                c_out        :   out std_logic
        );
    end component;

    signal clock: std_logic;
    signal sec: std_logic_vector(5 downto 0):=(others=>'0');
    signal min: std_logic_vector(5 downto 0):=(others=>'0');
    signal hour: std_logic_vector(4 downto 0):=(others=>'0');
    signal r: std_logic;

```

```

signal sec_in: std_logic_vector(5 downto 0):=(others=>'0');
signal min_in: std_logic_vector(5 downto 0):=(others=>'0');
signal hour_in: std_logic_vector(4 downto 0):=(others=>'0');
signal set_l : std_logic;

signal cout: std_logic;
constant CLK_period : time := 10 ns;
begin

    uut:cronometro
        port map(
            CLK=>clock,
            RST=>r,
            set=>set_l,

            load_second=>sec_in,
            load_minute=>min_in,
            load_hour=>hour_in,

            cont_second=>sec,
            cont_minute=>min,
            cont_hour=>hour,

            c_out =>cout
        );
    CLK_process :process
        begin
            clock <= '0';
            wait for CLK_period/2;

            clock <= '1';
            wait for CLK_period/2;

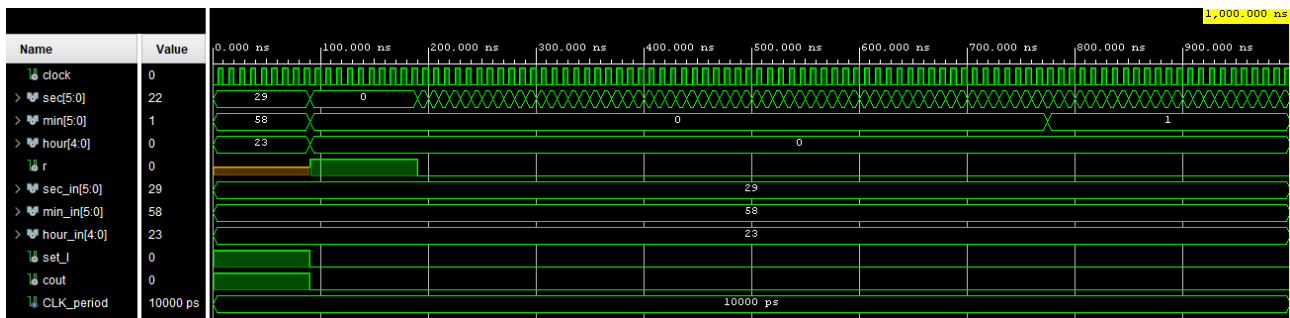
        end process;

    stim_proc: process
        begin
            set_l<='1';
            sec_in<="011101";
            min_in<="111010";
            hour_in<="10111";
            wait for 90 ns;
            set_l<='0';
            r<='1';
            wait for 100 ns;
            r<='0';
            wait for 200000 ms;

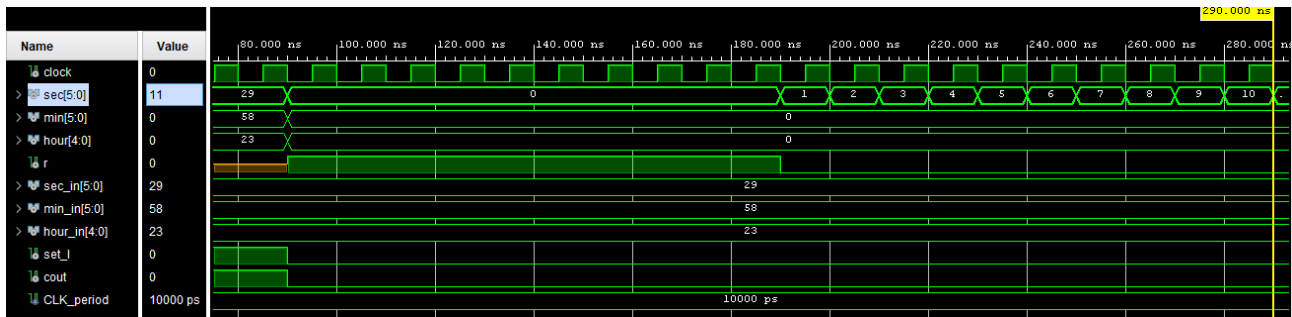
        end process;
end Behavioral;

```

Il risultato ottenuto (visualizzazione dei valori in *Unsigned Decimal*) è il seguente:



Guardando nel dettaglio i segnali, è possibile osservare il corretto azzeramento dei valori dinanzi al segnale di reset alto; non appena lo stesso si abbassa, sul fronte di discesa del clock riparte il conteggio dei secondi.



## Esercizio 5.2

Sintetizzare ed implementare su board il componente sviluppato al punto precedente, utilizzando i display a 7 segmenti per la visualizzazione dell'orario (o una combinazione di display e led nel caso in cui i display a disposizione siano in numero inferiore a quello necessario), gli switch per l'immissione dell'orario iniziale e due bottoni, uno per il set dell'orario e uno per il reset. Si utilizzi una codifica a scelta dello studente per la visualizzazione dell'orario sui display (esadecimale o decimale).

### Sintesi su board di sviluppo

Poiché la board ha a disposizione un display 7-segment a 8 cifre, si è optato per una visualizzazione dell'orario decimale, come un vero orologio.

## Esercizio 5.3 (solo 9 CFU)

Estendere il componente sviluppato ai punti precedenti in modo che sia in grado di acquisire e memorizzare internamente fino ad un numero N di intertempi in corrispondenza di un ingresso di stop. Opzionalmente, il componente può prevedere una modalità di visualizzazione in cui, alla pressione di un bottone, vengano visualizzati sui display gli intertempi memorizzati (uno per ogni pressione).

### Sintesi su board di sviluppo

<se richiesto: descrizione dell'architettura complessiva necessaria per la sintesi su board di sviluppo (nel caso ci siano eventuali componenti aggiuntivi per la gestione dell'I/O); file di constraint utilizzato per il progetto>

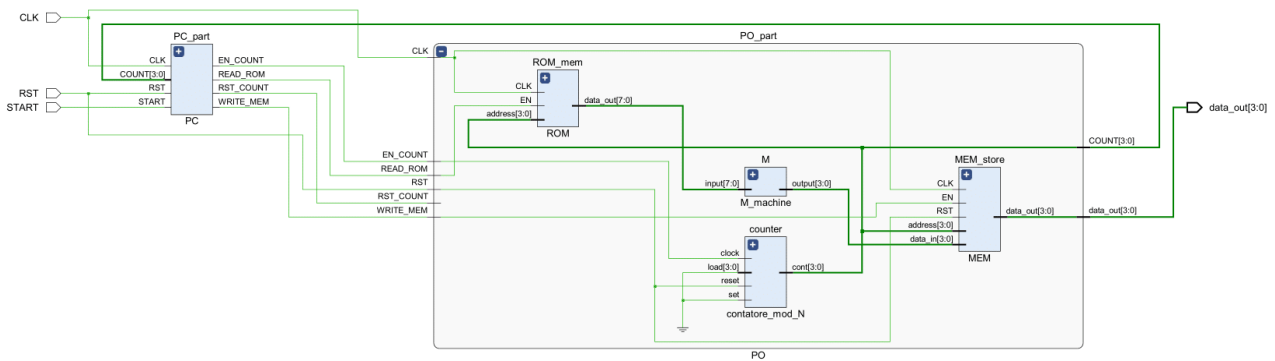
## Esercizio 6: Sistema di lettura-elaborazione-scrittura PO\_PC

### Esercizio 6.1

Progettare, implementare in VHDL e verificare mediante simulazione un sistema dotato di una memoria ROM di N locazioni da 8 bit ciascuna, una macchina combinatoria M in grado di trasformare (secondo una funzione a scelta dello studente) la stringa di 8 bit letta dalla ROM in una stringa di 4 bit, e una memoria MEM di N locazioni che memorizza la stringa in output da M.

Il sistema si avvia in corrispondenza di un segnale di START che viene fornito esternamente. Una volta avviato, tramite un'apposita unità di controllo che gestisce la tempificazione del sistema, viene scandita una locazione alla volta della ROM e viene scritta la corrispondente locazione di MEM. Gli indirizzi di memoria sono forniti da un contatore. Le memorie ROM e MEM hanno rispettivamente un read e un write sincrono.

## Progetto e architettura



## Implementazione

<codice VHDL dei componenti significativi: componenti elementari riutilizzati in diversi progetti vanno inseriti in un'appendice>

## Simulazione

<descrizione dei testbench di maggiore rilevanza utilizzati per testare il sistema e i suoi componenti e discussione dei principali risultati in simulazione>

### Esercizio 6.2

Sintetizzare ed implementare su board il componente sviluppato al punto precedente, utilizzando due bottoni per i segnali di read e reset rispettivamente e i led per la visualizzazione delle uscite della macchina istante per istante.

### Sintesi su board di sviluppo

<se richiesto: descrizione dell'architettura complessiva necessaria per la sintesi su board di sviluppo (nel caso ci siano eventuali componenti aggiuntivi per la gestione dell'I/O); file di constraint utilizzato per il progetto>

## Capitolo 3: Macchine aritmetiche

### Esercizio 7: Moltiplicatore di Booth

#### Esercizio 7.1

Progettare, implementare in VHDL e simulare una macchina moltiplicatore di Booth in grado di effettuare il prodotto di 2 stringhe A e B da 8 bit ciascuna.

## Progetto e architettura

<descrizione dell'approccio di progetto utilizzato, disegno architetturale del sistema e dei suoi componenti, descrizione delle funzionalità>



### *Implementazione*

<codice VHDL dei componenti significativi: componenti elementari riutilizzati in diversi progetti vanno inseriti in un'appendice>

### *Simulazione*

<descrizione dei testbench di maggiore rilevanza utilizzati per testare il sistema e i suoi componenti e discussione dei principali risultati in simulazione>

## Esercizio 7.2

Sintetizzare il moltiplicatore implementato al punto 7.1 su FPGA e testarlo mediante l'utilizzo dei dispositivi di input/output (switch, bottoni, led, display) presenti sulla board di sviluppo in dotazione. La modalità di utilizzo degli stessi è a completa discrezione degli studenti.

### *Sintesi su board di sviluppo*

<se richiesto: descrizione dell'architettura complessiva necessaria per la sintesi su board di sviluppo (nel caso ci siano eventuali componenti aggiuntivi per la gestione dell'I/O); file di constraint utilizzato per il progetto>

## Esercizio 7BIS: Divisore Non-Restoring (solo 9 CFU)

### Esercizio 7BIS.1

Progettare, implementare in VHDL e simulare una macchina divisore (modalità non-restoring) in grado di effettuare la divisione intera fra due stringhe A e B di 4 bit ciascuna.

### *Progetto e architettura*

<descrizione dell'approccio di progetto utilizzato, disegno architetturale del sistema e dei suoi componenti, descrizione delle funzionalità>

### *Implementazione*

<codice VHDL dei componenti significativi: componenti elementari riutilizzati in diversi progetti vanno inseriti in un'appendice>

### *Simulazione*

<descrizione dei testbench di maggiore rilevanza utilizzati per testare il sistema e i suoi componenti e discussione dei principali risultati in simulazione>

### Esercizio 7BIS.2

Sintetizzare il divisore implementato al punto 7BIS.1 su FPGA e testarlo mediante l'utilizzo dei dispositivi di input/output (switch, bottoni, led, display) presenti sulla board di sviluppo in dotazione. La modalità di utilizzo degli stessi è a completa discrezione degli studenti.

### *Sintesi su board di sviluppo*

<se richiesto: descrizione dell'architettura complessiva necessaria per la sintesi su board di sviluppo (nel caso ci siano eventuali componenti aggiuntivi per la gestione dell'I/O); file di constraint utilizzato per il progetto>

## Capitolo 4: Comunicazione con handshaking

### Esercizio 8: Comunicazione con handshaking

#### Esercizio 8.1

Progettare, implementare in VHDL e testare mediante simulazione un sistema composto da 2 nodi, A e B, che comunicano mediante un protocollo di handshaking. Il nodo A e il nodo B possiedono entrambi una memoria interna in cui sono memorizzate N stringhe di M bit, denominate  $X(i)$  e  $Y(i)$  rispettivamente ( $i=0,\dots,N-1$ ). Il nodo A trasmette a B ciascuna stringa  $X(i)$  utilizzando un protocollo di handshaking; B, ricevuta la stringa  $X(i)$ , calcola  $S(i)=X(i)+Y(i)$  e immagazzina la somma in opportune locazioni della propria memoria interna.

Per il progetto è possibile considerare una implementazione di tipo comportamentale per effettuare la somma, mentre è necessario prevedere esplicitamente un componente contatore sia nel sistema A sia nel sistema B per scandire la trasmissione/ricezione delle stringhe e per terminare la comunicazione.

#### *Progetto e architettura*

<descrizione dell'approccio di progetto utilizzato, disegno architetturale del sistema e dei suoi componenti, descrizione delle funzionalità>

#### *Implementazione*

<codice VHDL dei componenti significativi: componenti elementari riutilizzati in diversi progetti vanno inseriti in un'appendice>

#### *Simulazione*

<descrizione dei testbench di maggiore rilevanza utilizzati per testare il sistema e i suoi componenti e discussione dei principali risultati in simulazione>

## Capitolo 5: Processore

### Esercizio 9: Processore IJVM

A partire dall'implementazione fornita del processore operante secondo il modello IJVM,

- a) si proceda all'analisi dell'architettura mediante simulazione e si approfondisca lo studio del suo funzionamento per due istruzioni a scelta,
- b) si modifichi un codice operativo a scelta, documentando tutte le modifiche effettuate.

#### *Progetto e architettura*

<descrizione dell'approccio di progetto utilizzato, disegno architetturale del sistema e dei suoi componenti, descrizione delle funzionalità>

#### *Implementazione*

<codice VHDL dei componenti significativi: componenti elementari riutilizzati in diversi progetti vanno inseriti in un'appendice>

#### *Simulazione*

<descrizione dei testbench di maggiore rilevanza utilizzati per testare il sistema e i suoi componenti e discussione dei principali risultati in simulazione>

## Capitolo 6: Interfaccia seriale

### Esercizio 10: Interfaccia UART

Partendo dall'implementazione fornita dalla Digilent di un dispositivo UART-RS232 (componente RS232RefComp.vhd), progettare, implementare e simulare in VHDL un sistema composto da 2 unità A e B che condividono lo stesso segnale di clock e comunicano tra loro mediante interfaccia seriale. Il sistema A contiene una ROM di 8 locazioni da 1 byte ciascuno, un contatore CONT\_A per scandire le locazioni della ROM e una UART\_A, mentre il sistema B contiene una memoria MEM di 8 locazioni da 1 byte ciascuno, un contatore CONT\_B per scandire le locazioni della MEM e una UART\_B. Quando un segnale WR viene asserito nell'unità A, viene prelevato un byte dalla ROM e inviato all'unità B, che dovrà riceverlo e salvarlo in MEM.

#### *Progetto e architettura*

<descrizione dell'approccio di progetto utilizzato, disegno architetturale del sistema e dei suoi componenti, descrizione delle funzionalità>

#### *Implementazione*

<codice VHDL dei componenti significativi: componenti elementari riutilizzati in diversi progetti vanno inseriti in un'appendice>

#### *Simulazione*

<descrizione dei testbench di maggiore rilevanza utilizzati per testare il sistema e i suoi componenti e discussione dei principali risultati in simulazione>

### Esercizio 10BIS: Interfaccia UART (solo 9 CFU)

Dopo aver simulato il comportamento del sistema, lo si implementi su board usando un bottone per il segnale di WR in A, un bottone per il segnale di RD in B, e i display per la visualizzazione del dato correntemente trasmesso e memorizzato in MEM. Si testi l'errore di overrun.

#### *Sintesi su board di sviluppo*

<se richiesto: descrizione dell'architettura complessiva necessaria per la sintesi su board di sviluppo (nel caso ci siano eventuali componenti aggiuntivi per la gestione dell'I/O); file di constraint utilizzato per il progetto>

## Capitolo 7: Switch multistadio

### Esercizio 11: Switch multistadio

#### Esercizio 11.1

Progettare ed implementare in VHDL uno switch multistadio secondo il modello omega network. Lo switch deve consentire lo scambio di messaggi di 2 bit ciascuno da un nodo sorgente a un nodo destinazione in una rete con 4 nodi, implementando uno schema a priorità fissa fra i nodi (es. nodo 1 più prioritario, con priorità decrescenti fino al nodo 4).

##### *Progetto e architettura*

<descrizione dell'approccio di progetto utilizzato, disegno architetturale del sistema e dei suoi componenti, descrizione delle funzionalità>

##### *Implementazione*

<codice VHDL dei componenti significativi: componenti elementari riutilizzati in diversi progetti vanno inseriti in un'appendice>

##### *Simulazione (?)*

<descrizione dei testbench di maggiore rilevanza utilizzati per testare il sistema e i suoi componenti e discussione dei principali risultati in simulazione>

#### Esercizio 11.2 (solo 9 CFU)

Rimuovendo l'ipotesi di lavorare secondo uno schema a priorità fissa fra i nodi e considerando una rete di 8 nodi, lo switch deve gestire eventuali conflitti generati da collisioni con un meccanismo a scelta dello studente.

##### *Progetto e architettura*

<descrizione dell'approccio di progetto utilizzato, disegno architetturale del sistema e dei suoi componenti, descrizione delle funzionalità>

##### *Implementazione*

<codice VHDL dei componenti significativi: componenti elementari riutilizzati in diversi progetti vanno inseriti in un'appendice>

##### *Simulazione (?)*

<descrizione dei testbench di maggiore rilevanza utilizzati per testare il sistema e i suoi componenti e discussione dei principali risultati in simulazione>

#### Esercizio 11.3 (solo 9 CFU)

Si implementi un protocollo di handshaking semplice regolato da una coppia di segnali (pronto a inviare/pronto a ricevere) per l'invio di ciascun messaggio fra due nodi.

##### *Progetto e architettura*

<descrizione dell'approccio di progetto utilizzato, disegno architetturale del sistema e dei suoi componenti, descrizione delle funzionalità>

### *Implementazione*

<codice VHDL dei componenti significativi: componenti elementari riutilizzati in diversi progetti vanno inseriti in un'appendice>

### *Simulazione (?)*

<descrizione dei testbench di maggiore rilevanza utilizzati per testare il sistema e i suoi componenti e discussione dei principali risultati in simulazione>

## Capitolo 8: Esercizio prova di esame dicembre 2024

### Esercizio 12: Prova di esame del 19 dicembre 2024

Un sistema è composto da 2 nodi, A e B. A include una ROM (progettata come macchina sequenziale con READ sincrono) di 8 locazioni da 4 bit, mentre B include un sommatore parallelo in grado di effettuare la somma di 2 stringhe di 4 bit ciascuna e un registro R di 4 bit. Il sistema opera come segue: all'arrivo di un segnale di start, A inizia a prelevare gli elementi ROM[i] dalla propria memoria e li invia, uno alla volta, a B mediante handshaking. B somma progressivamente le stringhe ricevute utilizzando il sommatore e alla fine inserisce il risultato nel registro R.

1. Si disegni l'architettura complessiva del sistema tramite un diagramma a blocchi, identificando parte operativa e parte di controllo di ciascun nodo. Ogni nodo deve essere progettato seguendo un approccio strutturale, individuando tutti i componenti, le loro interfacce e le loro interconnessioni.
2. Si progettino le unità di controllo di A e B evidenziando gli stati, gli ingressi e le uscite negli automi risultanti. È obbligatorio specificare la tempificazione che si intende dare alle macchine (fronte attivo del clock, tempificazione dei segnali di READ/WRITE su registri e memorie).
3. Si progetti il sommatore secondo un'architettura di tipo carry look ahead.
4. Si fornisca l'implementazione in VHDL dell'intero sistema e si proceda alla simulazione nel caso in cui il clock del sistema A e del sistema B siano diversi (A più lento e A più veloce).

#### *Progetto e architettura*

<descrizione dell'approccio di progetto utilizzato, disegno architetturale del sistema e dei suoi componenti, descrizione delle funzionalità>

#### *Implementazione*

<codice VHDL dei componenti significativi: componenti elementari riutilizzati in diversi progetti vanno inseriti in un'appendice>

#### *Simulazione (?)*

<descrizione dei testbench di maggiore rilevanza utilizzati per testare il sistema e i suoi componenti e discussione dei principali risultati in simulazione>

# Appendice

## Multiplexer 4:1

### Progetto e architettura

Il **Multiplexer 4:1** è un componente puramente combinatorio che convoglia, attraverso opportune linee di selezione, una tra le quattro linee d'ingresso verso un'unica uscita.

In particolare, il multiplexer realizzato è un **multiplexer indirizzabile**, ovvero un componente nel quale le linee di selezione sono opportunamente decodificate da un decoder. Le linee di selezione realizzate in tale architettura, dunque, non sono pari al numero delle linee di ingresso (come avviene nella versione lineare del multiplexer), bensì  $\log_2 N$ , ovvero il numero di bit necessari a codificare i numeri che vanno da 0 a  $N$ .

Per selezionare un'opportuna linea, dunque, è stata realizzata un'architettura di tipo **Dataflow** basata sugli ingressi e sulle selezioni.

### Implementazione

Nel **Port** sono stati definiti quattro ingressi  $a_i$ , due selezioni  $s_j$  e un'uscita  $y$ . L'architecture definisce il flusso dati secondo la funzione logica del multiplexer indirizzabile.

```
entity mux_4_1 is
  Port (
    a0 : in STD_LOGIC;
    a1 : in STD_LOGIC;
    a2 : in STD_LOGIC;
    a3 : in STD_LOGIC;
    s0 : in STD_LOGIC;
    s1 : in STD_LOGIC;
    y  : out STD_LOGIC
  );
end mux_4_1;

architecture Dataflow of mux_4_1 is
  begin
    y <= ((a0 AND NOT(s1) AND NOT(s0)) OR (a1 AND NOT(s1) AND s0) OR (a2 AND s1 AND NOT(s0)) OR
(a3 AND s1 AND s0));
  end Dataflow;
```

## Button Debouncer

### Progetto e architettura

Questo componente serve per evitare che il segnale logico del bottone venga rilevato in maniera non corretta a causa di possibili oscillazioni e rumori. L'obiettivo è assicurarsi che il clic abbia una durata simile a quella di un plausibile clic umano; i rumori hanno durate nettamente inferiori a un vero clic. Se non inserissimo tale componente, si rischierebbe di valutare un'oscillazione temporanea e indesiderata come valore desiderato per il funzionamento di un componente che presenti un bottone. Inoltre, anche se tenessimo

Il Button Debouncer prende in input il segnale proveniente dal bottone, e genera un segnale "ripulito" della durata di un colpo di clock per segnalare l'avvenuta pressione del bottone.



Per farlo, si implementa un automa a 4 stati:

- **NOT\_PRESSED**: il bottone non è stato cliccato (stato iniziale);
- **CHK\_PRESSED**: possibile clic del bottone (BTN='1' rilevato);
- **PRESSED**: clic riconosciuto (se BTN è ancora '1' dopo un certo tempo);
- **CHK\_NOT\_PRESSED**: stato intermedio in cui si attende un certo tempo per superare eventuali oscillazioni. Se dopo tale tempo il segnale logico del bottone è ancora alto, si va in PRESSED; altrimenti, si torna in NOT\_PRESSED.

In tal modo, se si mantiene il bottone premuto, non vengono generati più impulsi in uscita.

## Implementazione

```
entity ButtonDebouncer is
  generic (
    CLK_period: integer := 10; -- periodo del clock (della board) in nanosecondi
    btn_noise_time: integer := 1000000 -- durata stimata dell'oscillazione del bottone in
nanosecondi
  );
  Port ( RST : in STD_LOGIC;
        CLK : in STD_LOGIC;
        BTN : in STD_LOGIC;
        CLEARED_BTN : out STD_LOGIC);
end ButtonDebouncer;

architecture Behavioral of ButtonDebouncer is

  type stato is (NOT_PRESSED, CHK_PRESSED, PRESSED, CHK_NOT_PRESSED);
  signal BTN_state : stato := NOT_PRESSED;

  constant max_count : integer := btn_noise_time/CLK_period; -- 1000000/10= conto 100000 colpi di clock

begin

  deb: process (CLK)
    variable count: integer := 0;

  begin
    if rising_edge(CLK) then

      if( RST = '1') then
        BTN_state <= NOT_PRESSED;
        CLEARED_BTN <= '0';
      else
        case BTN_state is
          when NOT_PRESSED =>
            if( BTN = '1' ) then
              BTN_state <= CHK_PRESSED;
            else
              BTN_state <= NOT_PRESSED;
            end if;
          when CHK_PRESSED =>
            if(count = max_count -1) then
              if(BTN = '1') then --se arrivo a count max ed è ancora alto vuol dire che non era
un bounce, devo alzare CLEARED_BTN
                count:=0;
                CLEARED_BTN <= '1';
                BTN_state <= PRESSED;
              else
                count:=0;
                BTN_state <= NOT_PRESSED;
              end if;
            else
              count:= count+1;
            end if;
          end if;
        end case;
      end if;
    end if;
  end process;
end;
```

```

        BTN_state <= CHK_PRESSED;
    end if;

    when PRESSED =>
        CLEARED_BTN<= '0'; -- questo lo metto per fare in modo che il segnale sia alto per un
solo impulso di clock
        if(BTN = '0') then
            BTN_state <= CHK_NOT_PRESSED;
        else
            BTN_state <= PRESSED;
        end if;

        when CHK_NOT_PRESSED =>
            if(count = max_count -1) then
                if(BTN = '0') then -- se arrivo a count max ed è ancora basso vuol dire che non era
un bounce e il bottone è stato rilasciato
                    count:=0;
                    BTN_state <= NOT_PRESSED;
                else
                    count:=0;
                    BTN_state <= PRESSED;
                end if;
            else
                count:= count+1;
                BTN_state <= CHK_NOT_PRESSED;
            end if;
        end if;

    when others =>
        BTN_state <= NOT_PRESSED;
    end case;

end if;
end if;
end process;
end Behavioral;

```

## Divisore di frequenza

### Progetto e architettura

<descrizione dell'approccio di progetto utilizzato, disegno architetturale del sistema e dei suoi componenti, descrizione delle funzionalità>

### Implementazione

```

entity divisore_di_frequenza is
    generic(
        CLKIN_freq  : integer := 100000000; -- clock board 100MHz
        CLKOUT_freq : integer := 1000       -- frequenza desiderata 1Hz
    );
    Port (
        clock_in  : in  STD_LOGIC;
        reset     : in  STD_LOGIC;
        clock_out : out STD_LOGIC
    );
end divisore_di_frequenza;

architecture Behavioral of divisore_di_frequenza is

    signal clockfx : std_logic := '0';

    constant count_max_value : integer := CLKIN_freq/(CLKOUT_freq)-1;

begin
    clock_out <= clockfx;

```

```

count_for_division: process(clock_in)

    variable counter : integer range 0 to count_max_value := 0;
begin

    if rising_edge(clock_in) then
        if( reset = '1') then
            counter := 0;
            clockfx <= '0';
        else
            if counter = count_max_value then
                clockfx <= '1';
                counter := 0;
            else
                clockfx <= '0';
                counter := counter + 1;
            end if;
        end if;
    end if;
end process;
end Behavioral;

```