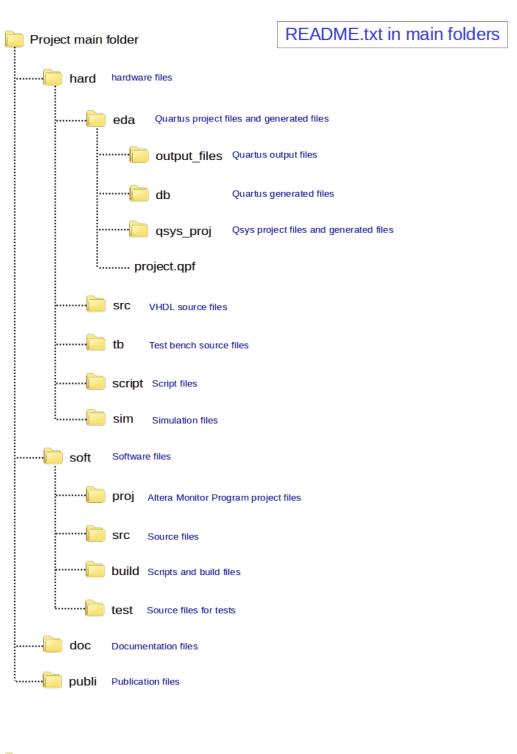


System on chip on FPGA (SOCF)

Professeurs : Alberto Dassatti, Etienne Messerli Assistant : Lucas Elisei

Tutoriel des outils de conception

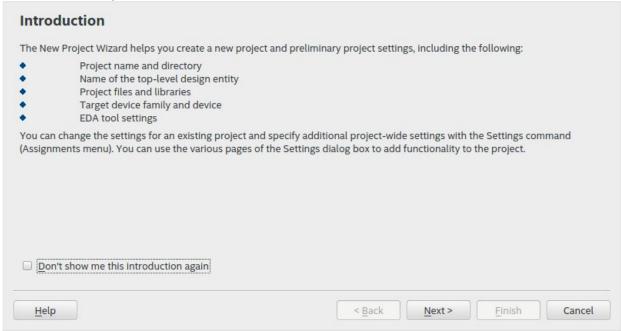
Structure du répertoire projet



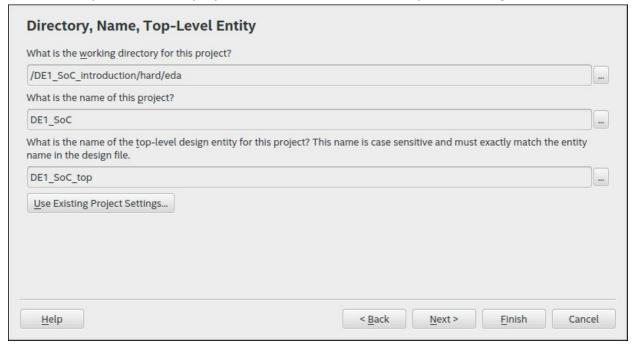
Quartus Prime

Création d'un projet

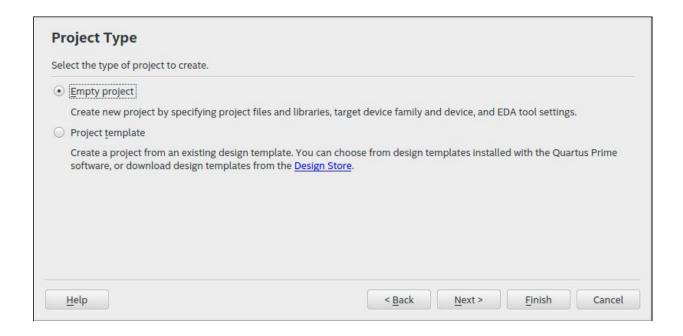
File → New Project Wizard... Next



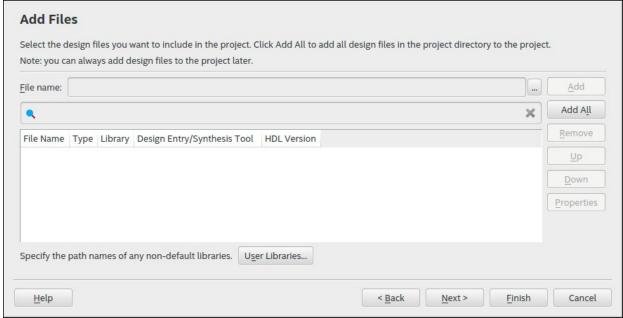
Choisir l'emplacement du projet, son nom, et le nom du top-level design. Next



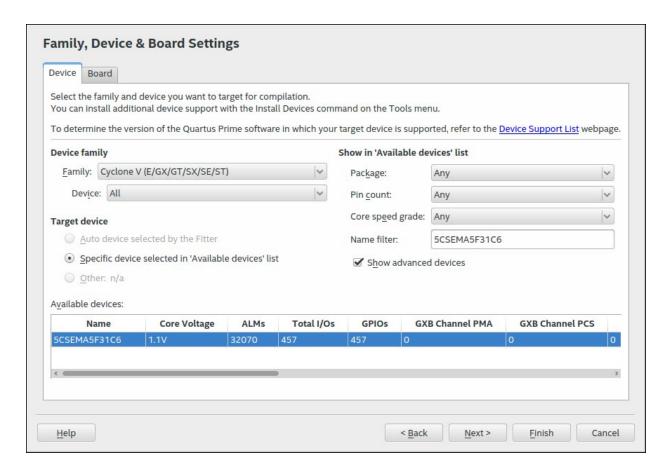
Choisir Empty project. Next



Les fichiers sources sont ajoutés plus tard. Next



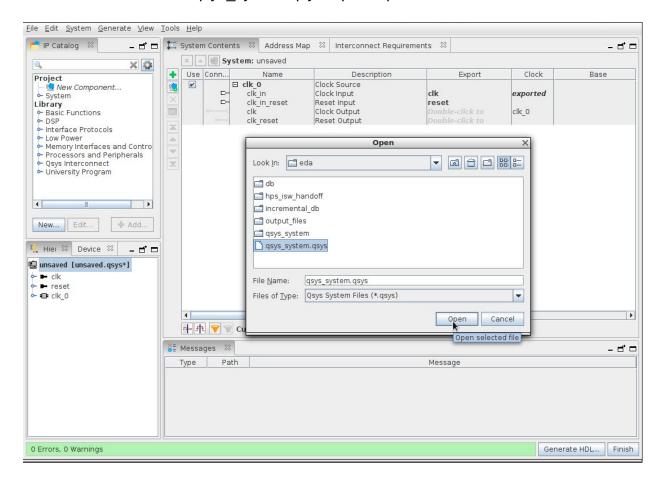
Entrer "5CSEMA5F31C6" dans le champ *Name filter* afin de sélectionner le composant présent sur la carte DE1-SoC. Cliquer sur *Finish*.



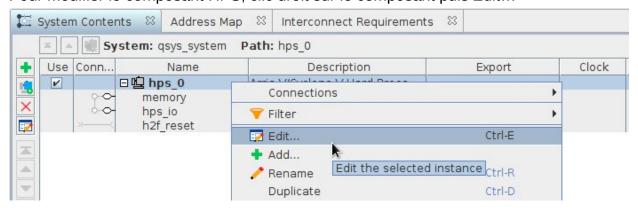
Platform Designer

Pour ouvrir Platform Designer, menu Tools → Platform Designer ou l'icône Sélectionner le fichier « qsys system.qsys » puis *Open*.

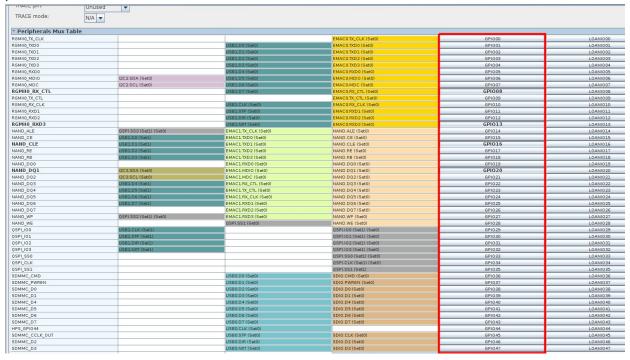




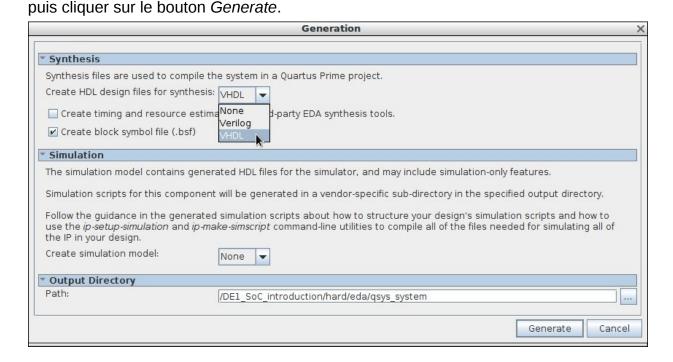
Pour modifier le composant HPS, clic droit sur le composant puis *Edit...*



Pour activer ou désactiver les GPIOs du HPS, aller dans l'onglet *Peripheral Pins*, puis tout en bas où se trouve le tableau de configuration. Cliquer ensuite sur les GPIOs pour les activer ou les désactiver selon les besoins.



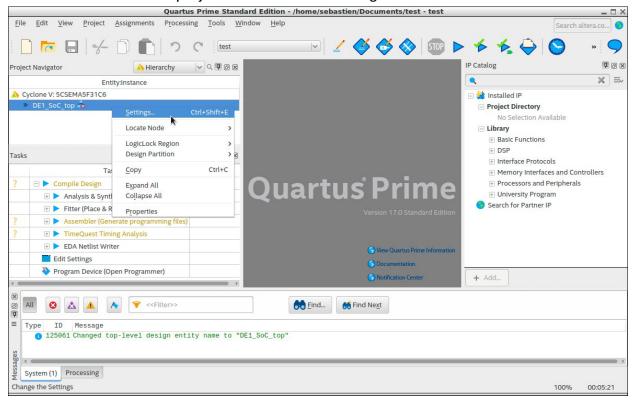
Pour générer le code HDL, sélectionner le menu *Generate → Generate HDL...* Sélectionner VHDL dans la fenêtre qui s'ouvre, laisser les autres champs par défaut



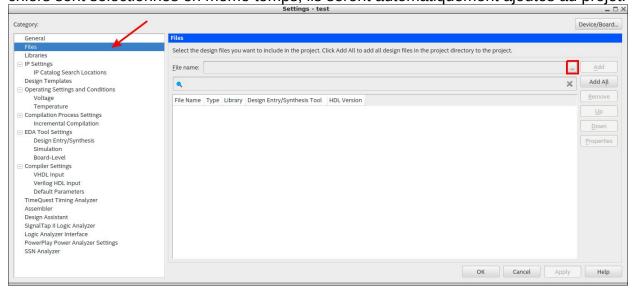
Fermer Platform Designer.

Ajout des sources dans le projet

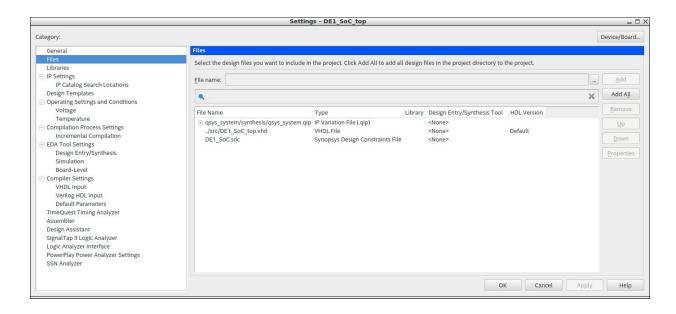
Clic droit sur le nom du projet et sélectionner Settings...



Sélectionner l'onglet *Files* dans la colonne de gauche. Cliquer sur le bouton "..." dans la partie de droite pour ajouter des fichiers sources. Si un seul fichier est sélectionné, il faut ensuite appuyer sur le bouton *Add* pour qu'il soit ajouté, alors que si plusieurs fichiers sont sélectionnés en même temps, ils seront automatiquement ajoutés au projet.



Cliquer sur *OK* une fois que tous les fichiers sources sont présents dans le projet.



Altera Monitor Program

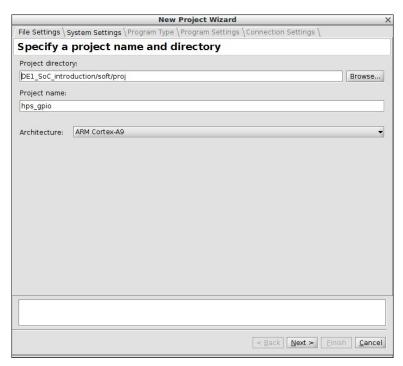
Pour ouvrir Altera Monitor Program, il faut ouvrir un terminal puis exécuter la commande « intel-fpga-monitor-program ».

Afin de faciliter le lancement du programme, le fichier « altera-monitor-program.desktop » a été mis à disposition sur Cyberlearn. Il suffit de le télécharger, de le placer dans le dossier « Desktop » de la VM puis, lors du premier lancement, de cliquer sur *Mark* as executable.

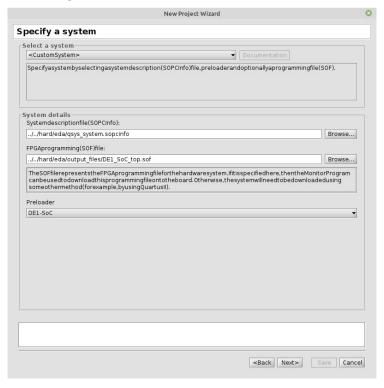
Création d'un projet

File → New Project...

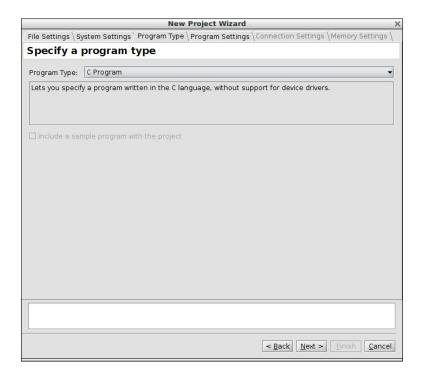
Sélectionner le dossier du projet ainsi qu'un nom pour ce projet. Sélectionner *ARM Cortex-A9* comme architecture. *Next*



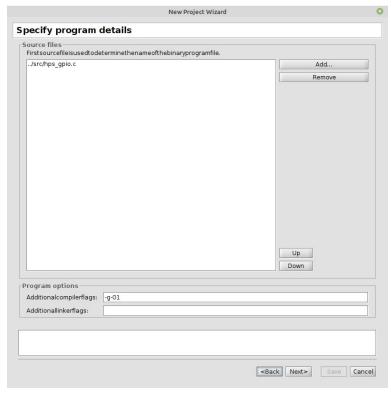
Sélectionner < Custom System > dans la partie "Select a system" et choisir DE1-SoC comme preloader. Renseigner les chemins vers les fichiers SOPCInfo et SOF. Next



Sélectionner C Program dans le menu déroulant de "Program Type". Next

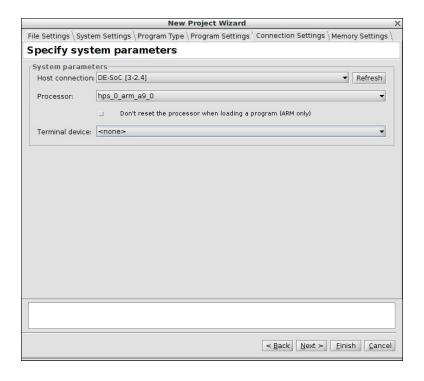


Ajouter les fichiers sources au projet en cliquant sur le bouton Add.... Next



Sélectionner le programmeur JTAG, un seul est présent dans le menu déroulant "Host connection". La carte DE1-SoC doit être branchée à l'ordinateur via le câble USB et allumée. Sélectionner le processeur 0 du microcontrôleur, à savoir "hps_0_arm_a9_0" dans le menu déroulant "Processor".

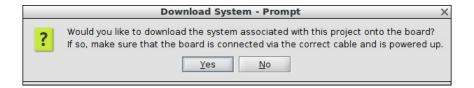
Sélectionner "<none>" pour la partie "Terminal device". Next



Laisser les allocations mémoire par défaut. Cliquer sur le bouton Finish.



Cliquer sur Yes lorsque le logiciel demande à charger le système sur la carte. Ceci va programmer la Cyclone V avec le projet synthétisé avec Quartus Prime.

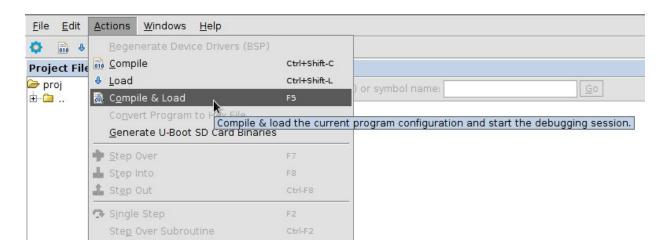


Editer la configuration du projet

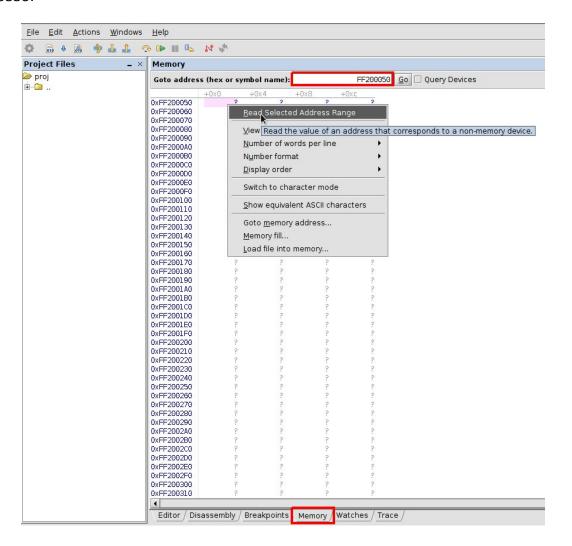
Pour éditer la configuration du projet, cliquer sur $File \rightarrow Edit \ project$ ou cliquer sur l'icône $^{\bullet}$.

Compilation, observation mémoire et chargement du programme

Actions → Compile & Load. Le programme est compilé puis chargé sur la carte.



Cliquer sur l'onglet *Memory* pour observer le contenu de la mémoire. Entrer l'adresse mémoire à observer pour faciliter la recherche. Ensuite, clic droit sur l'adresse à lire puis *Read Selected Address Range*. Le contenu varie en fonction des stimuli sur cette adresse.



Actions → Continue ou cliquer sur l'icône dans la barre des icônes. Cette action va démarrer le programme sur la carte. Il ne reste plus qu'à tester.

