

UKŁADY CYFROWE I SYSTEMY WBUDOWANE 2

PROJEKT

ORGANY Z POZYTYWKĄ

Maja Bojarska, 241287

Damian Koper, 241292

8 maja 2020

Spis treści

1	Cel projektu	3
1.1	Założenia wstępne	3
1.2	Założenia rozszerzone	5
2	Struktura układu	6
2.1	Schemat najwyższego poziomu	6
2.2	InnerLogic	6
2.3	FileReaderFSM	7
2.4	ToneFSM	8
2.5	OctaveFSM	8
2.6	SourceSwitchFSM	9
2.7	FreqMapper	10
2.8	GeneratorSaw	10
2.9	GeneratorSignalSwitch	11
3	Symulacja InnerLogic	12
3.1	Wejście z klawiatury	12
3.2	Wejście z karty pamięci	12
4	Implementacja	14
4.1	Analiza czasów	14
4.2	Analiza zajętości zasobów	14
5	Podręcznik użytkownika	15
5.1	Tryb organów	16
5.2	Tryb pozytywki	17
6	Podsumowanie	18
6.1	Zrealizowane założenia	18
6.2	Możliwości dalszego rozwoju	18
7	Listingi	19

1 Cel projektu

Celem projektu było wykonanie układu realizującego działanie organów, sterowanych za pomocą klawiszy klawiatury, podłączonej poprzez interfejs PS2. Rozszerzeniem działania układu było odtwarzanie sekwencji dźwięków odczytanej z pliku tekstowego, zapisanego na karcie pamięci typu SD.

1.1 Założenia wstępne

Początkowy projekt układu zakładał podział kolejnych funkcjonalności na możliwie małe moduły, według zasady pojedynczej odpowiedzialności. Układ mapował klawisze klawiatury na odpowiadające im dźwięki. Klawisze były przypisane do dźwięków, zgodnie z układem przybliżonym do klawiszy jednej oktawy pianina. Oktawa zmieniana była za pomocą klawiszy strzałek w zakresie od 0 do 8.

~	!	@	#	\$	%	^	&	*	()	-	=	Backspace
Tab	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	{	}	
	C#	D#		F#	G#	A#					[]	\
Caps Lock	A	S	D	F	G	H	J	K	L	:	"	Enter	
	C	D	E	F	G	A	H			:	'		
Shift	Z	X	C	V	B	N	M	<	>	?		Shift	
								,	.	/			
Ctrl	Win	Alt									Alt	Win	Menu
													Ctrl

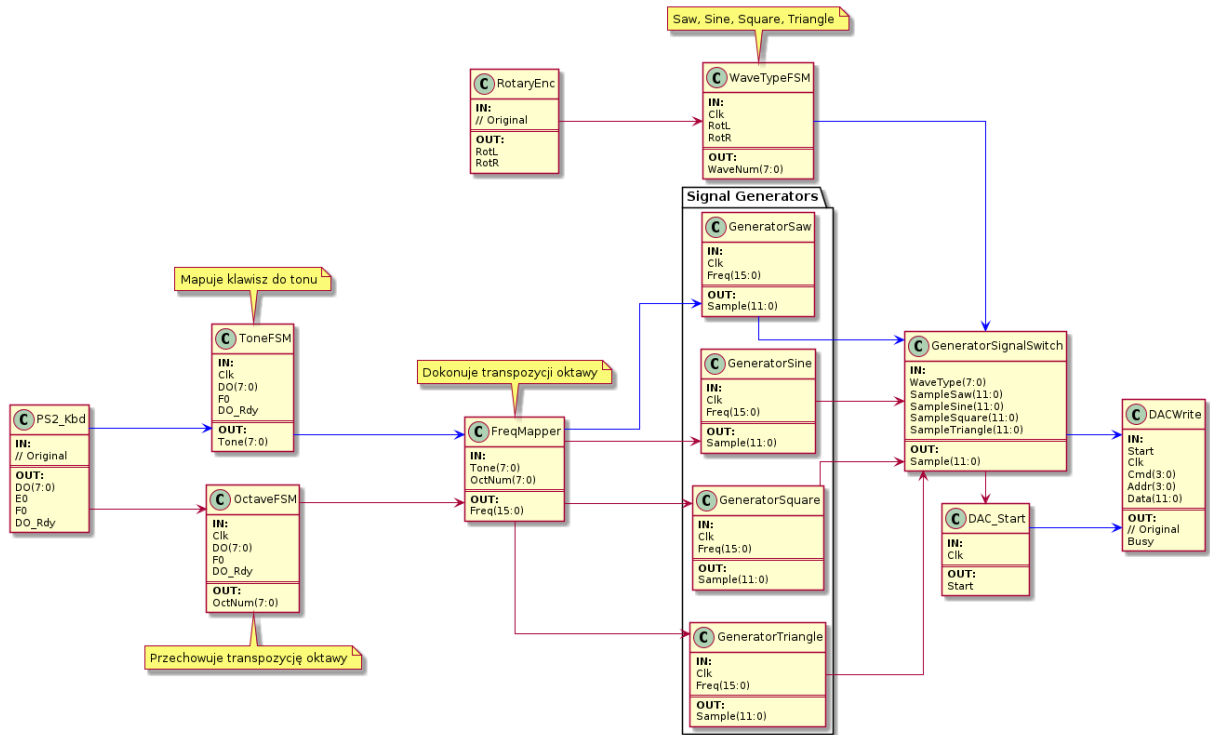
Rysunek 1: Przypisanie tonów oktawy do klawiszy klawiatury QWERTY. Poniżej każdej litery klawisza znajduje się odpowiadający mu ton.

Skala organów opiera się na dwunastotonowym systemie równomiernie temperowanym. Zakłada on podział oktawy na 12 równych części. Skutkuje to stosunkiem częstotliwości dwóch kolejnych dźwięków wynoszącym $\sqrt[12]{2}$. Poniżej przedstawiona została relacja pomiędzy użytymi identyfikatorami dźwięków (id), a odpowiadającą im częstotliwością fali (f).

id	f [Hz]	id	f [Hz]	id	f [Hz]	id	f [Hz]	id	f [Hz]
C0	16.35	C2	65.41	C4	261.63	C6	1046.5	C8	4186.01
C#0	17.32	C#2	69.3	C#4	277.18	C#6	1108.73	C#8	4434.92
D0	18.35	D2	73.42	D4	293.66	D6	1174.66	D8	4698.63
D#0	19.45	D#2	77.78	D#4	311.13	D#6	1244.51	D#8	4978.03
E0	20.6	E2	82.41	E4	329.63	E6	1318.51	E8	5274.04
F0	21.83	F2	87.31	F4	349.23	F6	1396.91	F8	5587.65
F#0	23.12	F#2	92.5	F#4	369.99	F#6	1479.98	F#8	5919.91
G0	24.5	G2	98	G4	392	G6	1567.98	G8	6271.93
G#0	25.96	G#2	103.83	G#4	415.3	G#6	1661.22	G#8	6644.88
A0	27.5	A2	110	A4	440	A6	1760	A8	7040
A#0	29.14	A#2	116.54	A#4	466.16	A#6	1864.66	A#8	7458.62
H0	30.87	H2	123.47	H4	493.88	H6	1975.53	H8	7902.13
C1	32.7	C3	130.81	C5	523.25	C7	2093		
C#1	34.65	C#3	138.59	C#5	554.37	C#7	2217.46		
D1	36.71	D3	146.83	D5	587.33	D7	2349.32		
D#1	38.89	D#3	155.56	D#5	622.25	D#7	2489.02		
E1	41.2	E3	164.81	E5	659.25	E7	2637.02		
F1	43.65	F3	174.61	F5	698.46	F7	2793.83		
F#1	46.25	F#3	185	F#5	739.99	F#7	2959.96		
G1	49	G3	196	G5	783.99	G7	3135.96		
G#1	51.91	G#3	207.65	G#5	830.61	G#7	3322.44		
A1	55	A3	220	A5	880	A7	3520		
A#1	58.27	A#3	233.08	A#5	932.33	A#7	3729.31		
H1	61.74	H3	246.94	H5	987.77	H7	3951.07		

Tablica 1: Tabela częstotliwości dźwięków w dwunastotonowym systemie równomiernie temperowanym, A4 strojone pod 440Hz[5].

Pierwotny projekt zakładał również podział na wiele rodzajów fal. Rodzaj fali miał być wybierany poprzez obracanie enkodera cyfrowego w lewo (poprzedni) lub prawo (następny). Diagram przepływu danych wstępnej wersji projektu, został przedstawiony na rysunku 2.



Rysunek 2: Wstępny projekt organów. Niebieskimi strzałkami oznaczono podstawową i wykonaną jako pierwszą funkcjonalność.

1.2 Założenia rozszerzone

Rozszerzeniem funkcjonalności organów sterowanych za pomocą klawiatury było uzyskanie możliwości odtwarzania wcześniej zapisanej sekwencji dźwięków o zmiennej długości. Wykorzystano do tego możliwość wczytania danych z karty pamięci i moduł *SDC_FileReader*. Przykład zapisu dźwięku w pliku tekstowym:

a401

gdzie:

a – Klawisz na klawiaturze *QWERTY*

4 – Numer oktawy

01 – Czas trwania [*x* * 10ms]

Jeden dźwięk jest zawsze definiowany z wykorzystaniem 4 znaków, więc zapis nie wymaga stosowania separatorów. Czas trwania dźwięku zapisany jest z wykorzystaniem liczby

dziesiątnej zapisanej tekstowo na 2 znakach. Definiuje ona czas trwania dźwięku, jako wielokrotność $10ms$.

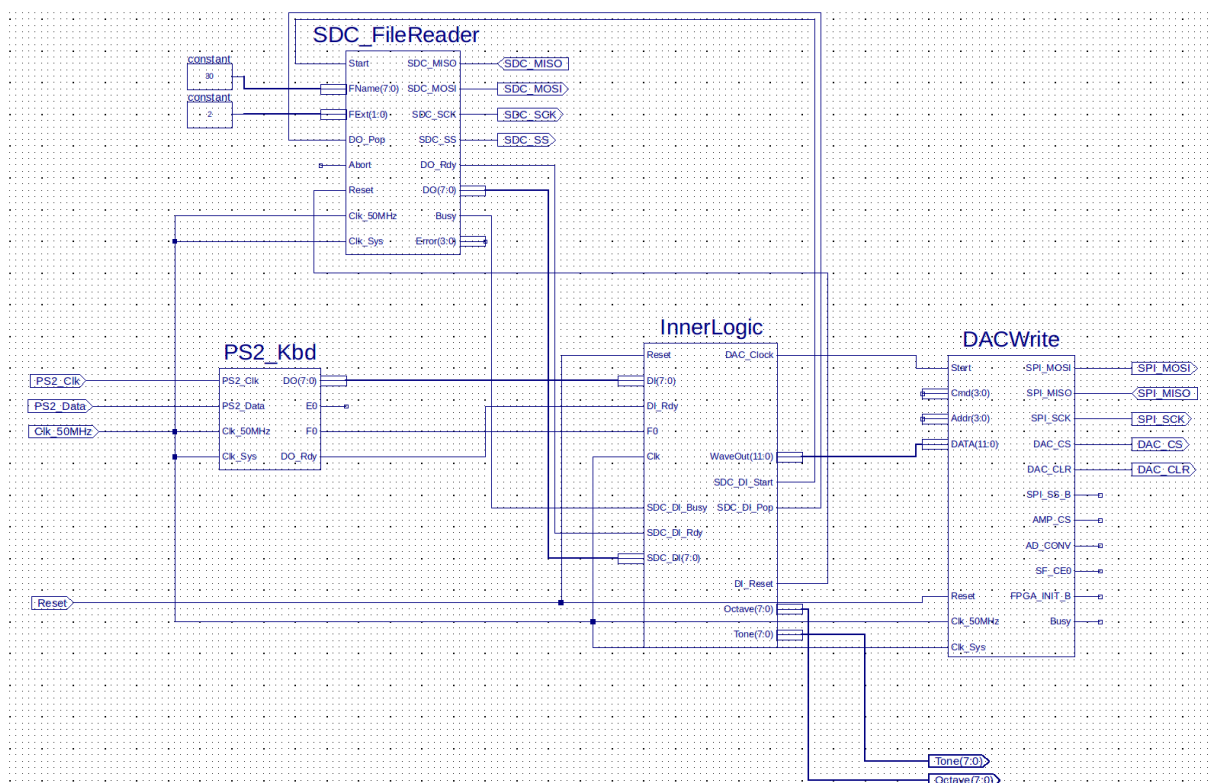
2 Struktura układu

2.1 Schemat najwyższego poziomu

Schemat najwyższego poziomu, przedstawiony na rysunku 3, zawiera wszystkie zewnętrzne moduły odpowiedzialne za komunikację z urządzeniami peryferyjnymi. Są to:

- *SDC_FileReader*
- *PS2_Kbd*
- *DACWrite*

Wszystkie moduły komunikują się z modulem *InnerLogic*.

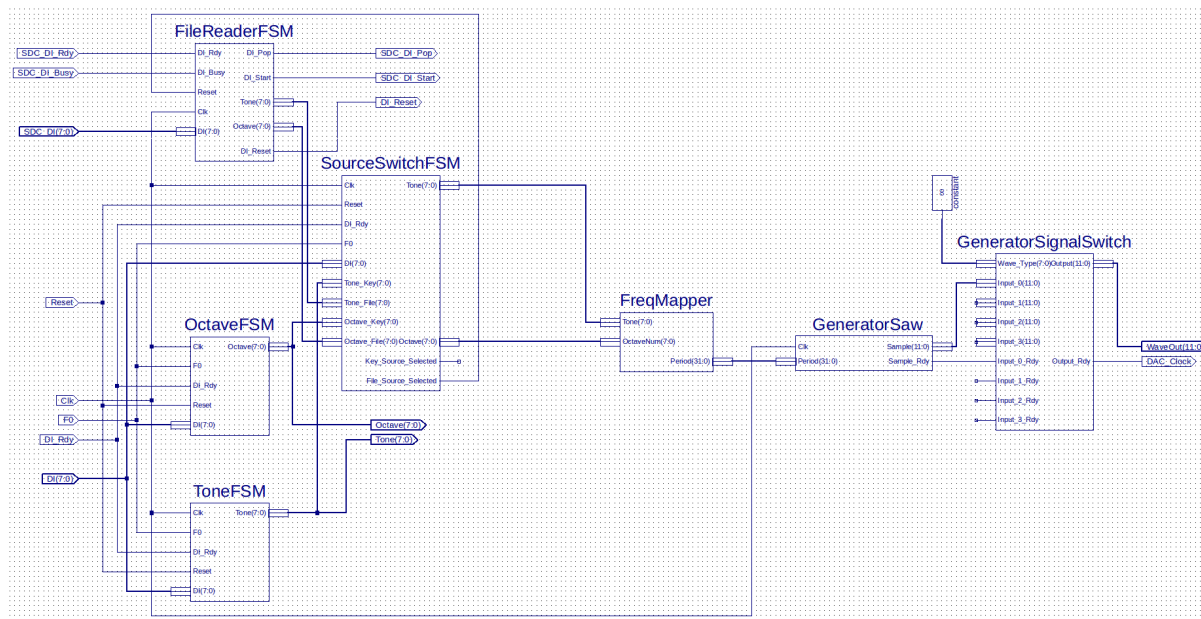


Rysunek 3: Schemat najwyższego poziomu.

2.2 InnerLogic

Schemat InnerLogic, przedstawiony na rysunku 4, zawiera wszystkie moduły odpowiedzialne za generowanie sygnału wyjściowego, na podstawie danych wejściowych zebranych

z klawiatury i karty SD. Przedstawione tutaj moduły mają swoje częściowe odwzorowanie we wstępnym projekcie, przedstawionym na rysunku 2.



Rysunek 4: Schemat InnerLogic.

W celach debugowania jednymi z wyjść modułu InnerLogic są numery aktualnie odtwarzanego tonu oraz oktawy. Zostały one podłączone do diod LED układu, gdzie pierwsze cztery (7-4) pokazują zakodowany binarnie numer tonu, a ostatnie trzy (2-0) kod oktawy.

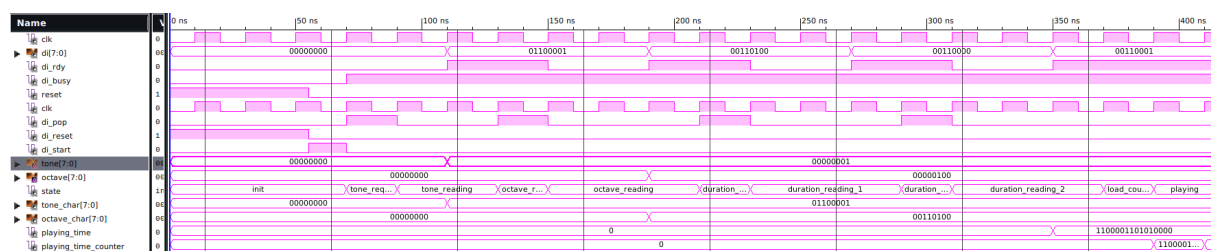
2.3 FileReaderFSM

Moduł FileReaderFSM realizuje maszynę stanów, która jest odpowiedzialna za interakcją z modułem *SDC_FileReader*. Odpowiada on za dostarczanie numeru tonu i oktawy przez określony czas, gdzie wszystkie te dane odczytywane są z karty SD.

Moduł *SDC_FileReader* umożliwia odczyt wartości z pliku podobnie do kolejki FIFO. Moduł *FileReaderFSM* w procesie odczytu danych jednego dźwięku najpierw odczytuje znak tonu, potem oktawy, a następnie czas jego trwania, wpisując tę wartość do licznika. Po zakończonym odczycie 4 znaków, licznik jest uruchamiany, a wartości zmapowanych kodów tonu i oktawy są obecne na wyjściach modułu, dopóki licznik się nie wyzeruje. Wczytanie tonu 1 i oktawy 4 przedstawia symulacja na rysunku 5.

Ton i oktawa podawane są na wyjście zaraz po ich odczytaniu, a licznik uruchamiany jest po wczytaniu całego słowa określającego długość dźwięku. Skutkuje to pomijalnie małym wydłużeniem czasu trwania dźwięku.

2.3.1 Symulacja

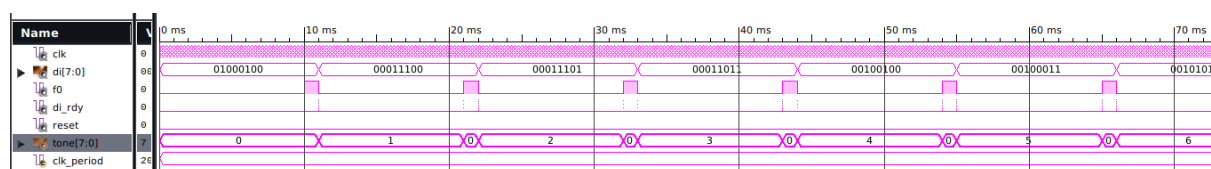


Rysunek 5: Symulacja modułu FileReaderFSM.

Na rysunku 5 w chwili $t = 55ns$ widzimy zwolnienie sygnału reset i podanie sygnału start do modułu *SDC_FileReader*. Następnie moduł przechodzi przez stany na zmianę *<subject>_Request* i *<subject>_Reading*, w których kolejno popycha kolejkę odczytu z karty pamięci i zapisuje dane dostarczone przez sygnał *DI*. Na końcu, w chwili $t = 380ns$ moduł przechodzi do procesu dekrementowania licznika, który odlicza czas trwania dźwięku.

2.4 ToneFSM

ToneFSM realizuje maszynę stanów, której stan określa aktualnie odtwarzany ton. Kody od 1 do 12 odpowiadają wszystkim tonom jednej oktawy. Kod 0 odpowiada ciszy, czyli stanowi, kiedy żaden przycisk nie jest wciśnięty. Stan maszyny zmieniany jest w momencie naciśnięcia lub puszczenia przycisku na klawiaturze i stan ten jest następnie mapowany na odpowiedni kod tonu. Kolejne wciśnięcia przycisków (A, W, S, E, D, R, F) przedstawia symulacja na rysunku 6. Kod lewej strzałki to *X"1d"*, natomiast prawej *X"2d"*. Warto również zauważyć, że po wciśnięciu innego klawisza nie jest zmieniany stan.

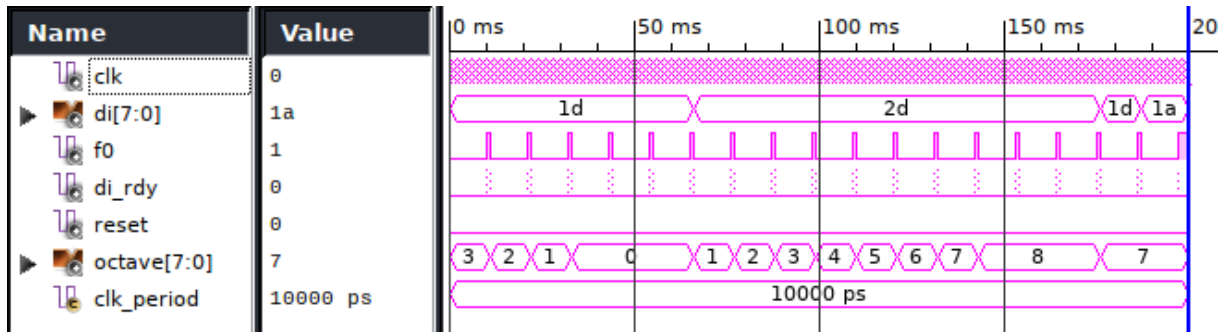


Rysunek 6: Symulacja modułu ToneFSM.

2.5 OctaveFSM

OctaveFSM realizuje maszynę stanów, której stan określa aktualną oktawę, względem której określone są okresy fali, dla aktualnego tonu (przez ton rozumiane są tutaj warto-

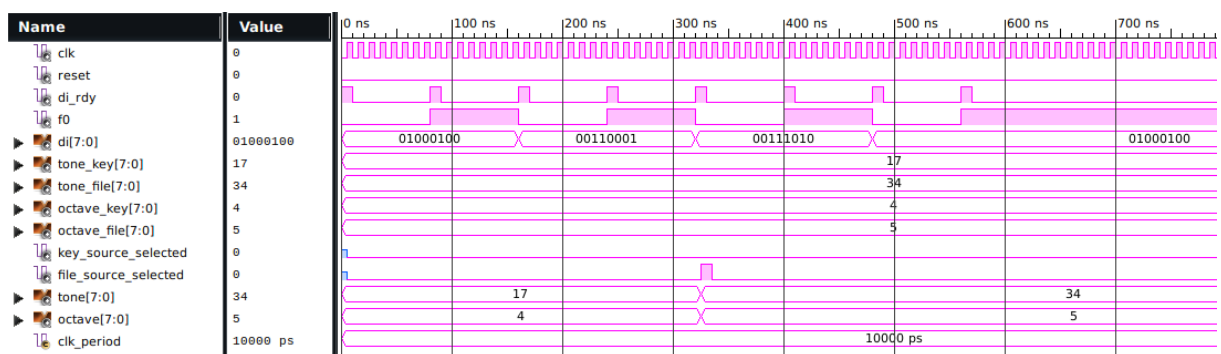
ści całkowite, z przedziału 0-12). Stan maszyny zmieniany jest w momencie naciśnięcia strzałki lewej (\leftarrow) lub prawej (\rightarrow). Strzałka lewa zmniejsza numer oktawy o jeden, a strzałka prawa podwyższa o jeden. Zakres wartości wyjścia *OctaveNum* ograniczony jest do przedziału 0-8, co odpowiada oktaвам nr 0-8 lub inaczej, dźwiękom C0-H8. Reakcję modułu na wciśnięcia przycisków przedstawia rysunek 7



Rysunek 7: Symulacja modułu OctaveFSM.

2.6 SourceSwitchFSM

Moduł SourceSwitchFSM odpowiedzialny jest za wybór źródła dźwięku i za restartowanie odczytu dźwięków z karty pamięci w przypadku wyboru tego źródła. Klawisz M zmienia źródło na klawiaturę, a klawisz N na kartę pamięci. Na symulacji z rysunku 8 w chwili $t = 320ns$ widać zmianę domyślnego źródła klawiatury na kartę pamięci i wysłanie impulsu wystąpienia zdarzenia zmiany źródła. Zdarzenie to obsługiwane jest przez moduł *FileReaderFSM*, który restartuje proces odczytu.



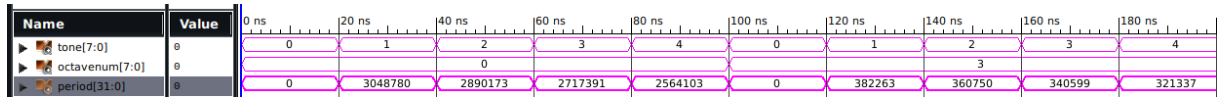
Rysunek 8: Symulacja modułu SourceSwitchFSM.

Działanie omawianego modułu zrealizowane jest za pomocą trzech procesów. Proces SYNC_PROC odpowiada za przejścia pomiędzy stanami maszyny stanów oraz za wysyłanie jednotaktowych impulsów informujących o zmianie stanu. Proces NEXT_STATE_DECODE

odpowiada za dekodowanie następnego stanu na podstawie wciśniętego klawisza, a proces OUTPUT_ENCODE steruje sygnałami wyjściowymi przekierowując odpowiednie źródło w zależności od stanu. Opis architektury przedstawia listing 1.

2.7 FreqMapper

FreqMapper obsługuje proces mapowania oktawy i tonu na liczbę cykli zegara o częstotliwości 50MHz, która odpowiada okresowi fali danego dźwięku. Ton 0 mapowany jest zawsze na wartość 0, co w dalszym procesie generowania sygnału oznacza ciszę. Symulację dla oktawy 0 oraz 3 przedstawia rysunek 9. Sam proces mapowania opisuje kod z listingu 2 i sprowadza się on do odczytania wartości z dwuwymiarowej tablicy Cycles_Per_Wave_Period_Table.



Rysunek 9: Symulacja modułu FreqMapper.

Zależności pomiędzy liczbą okresów P_{C3} , a okresem oraz częstotliwością tonu C3, opisują poniższe równania.

$$f_{clk} = 50MHz$$

$$T_{clk} = \frac{1}{50MHz} = 20ns$$

$$P_{C3} = 382263$$

$$T_{C3} = P_{C3} * T_{clk} = 7645260ns$$

$$f_{C3} = \frac{1}{T_{C3}} \approx 130.81Hz$$

2.8 GeneratorSaw

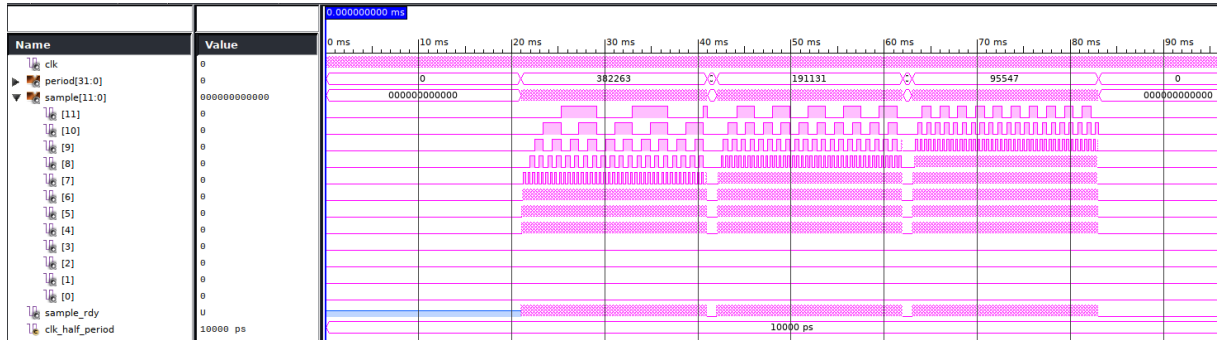
Moduł *GeneratorSaw* generuje falę piłokształtną dla zadanego okresu dostarczonego z modułu *FreqMapper*. Skuteczna rozdzielczość generatora wynosi 8 bitów, jednak próbki na wyjściu są przesuwane o 4 bity w lewo, aby osiągnąć zgodność z rozmiarem próbki na wejściu modułu *DACWrite*.

Kolejne próbki fali generowane są w oparciu o dwa liczniki. Jeden niskiej częstotliwości (*low-freq*), który odpowiada za bity 0-3, oraz drugi, o okresie 16-krotnie krótszym (*high-freq*), który odpowiada za bity 4-7 próbki wynikowej. Bity 8-11 pozostają zawsze wyzerowane. Zastosowanie dwóch liczników ma na celu osiągnięcie wyższej rozdzielczości generatora, przy zachowaniu niewielkiego błędu okresu fali, który wynika z niedokładności dzielenia. Licznik *high-freq* podlega pod licznik *low-freq*, tzn. wyzerowanie licznika *low-freq* skutkuje wyzerowaniem licznika *high-freq* oraz bitów 4-7. Dzięki temu błąd czasu trwania okresu fali zostaje zredukowany.

Symulację dla modułu GeneratorSaw przedstawia rysunek 10. Na wejście *Period* podano następujące wartości:

$$0(cisza) \rightarrow 382263(C3) \rightarrow 191131(C4) \rightarrow 95547(C5) \rightarrow 0(cisza). \quad (1)$$

Dla każdej z powyższych wartości była generowana fala w symulacji przez 20ms, z odstępami ciszy trwającymi 1ms.



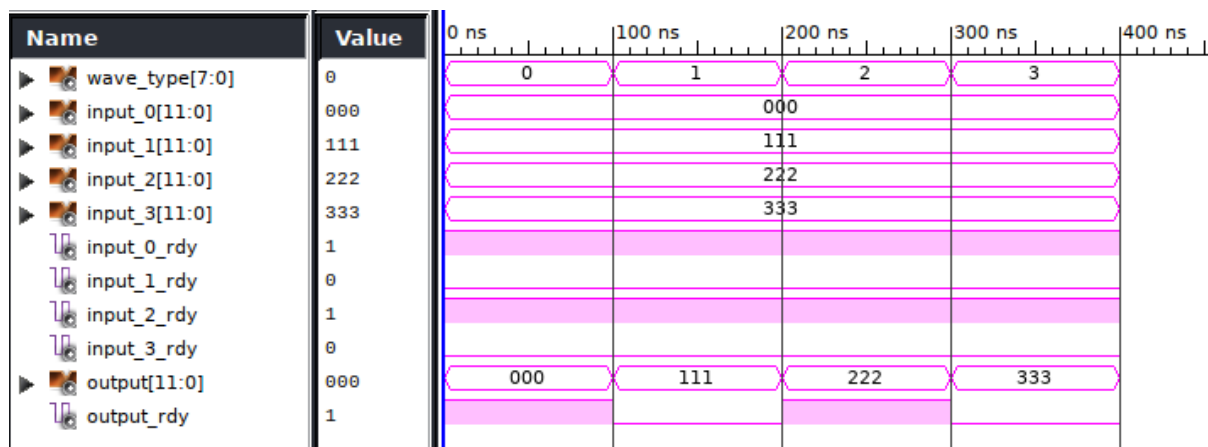
Rysunek 10: Symulacja modułu GeneratorSaw.

2.9 GeneratorSignalSwitch

Moduł GeneratorSignalSwitch jest multiplekserem sygnałów przychodzących z różnych generatorów fali. Rodzaj fali przekazywanej na wyjście określany jest sygnałem *wave_type*. Moduł ten przekazuje zarówno próbkę na wyjściu generatora, jak i impuls *sample_rdy*, generowany przy każdej zmianie wartości próbki. Wybór rodzaju fali X, gdzie X jest liczbą z przedziału 0-3, powoduje następujące zależności:

$$output \leq input_X$$

$$output_rdy \leq input_X_rdy$$



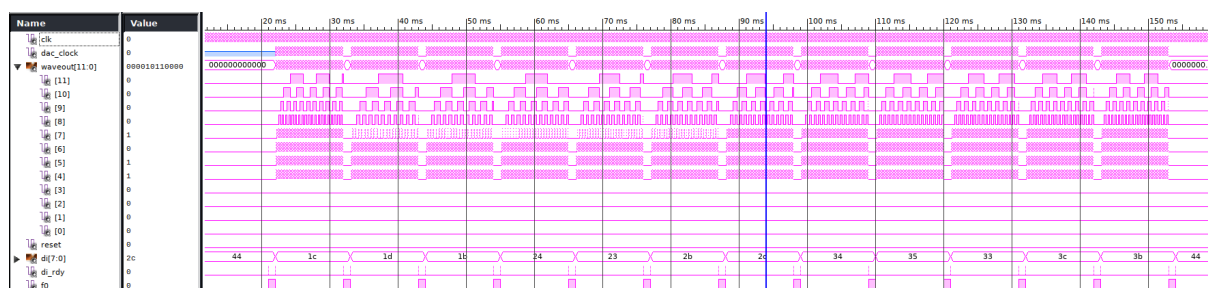
Rysunek 11: Symulacja modułu GeneratorSignalSwitch.

3 Symulacja InnerLogic

Oba warianty wejść zostały odpowiednio przetestowane w symulacji. Rysunki 12 i 13 przedstawiają symulacje działania modułu InnerLogic i falę generowaną przez ten moduł.

3.1 Wejście z klawiatury

Rysunek 12 przedstawia symulację działania modułu InnerLogic i falę generowaną przez ten moduł. Symulacja obejmuje odtworzenie wszystkich tonów w jednej oktawie, poprzez wciśnięcie odpowiadających im klawiszy. Przeplatane jest to chwilą ciszy, co widać na symulacji.

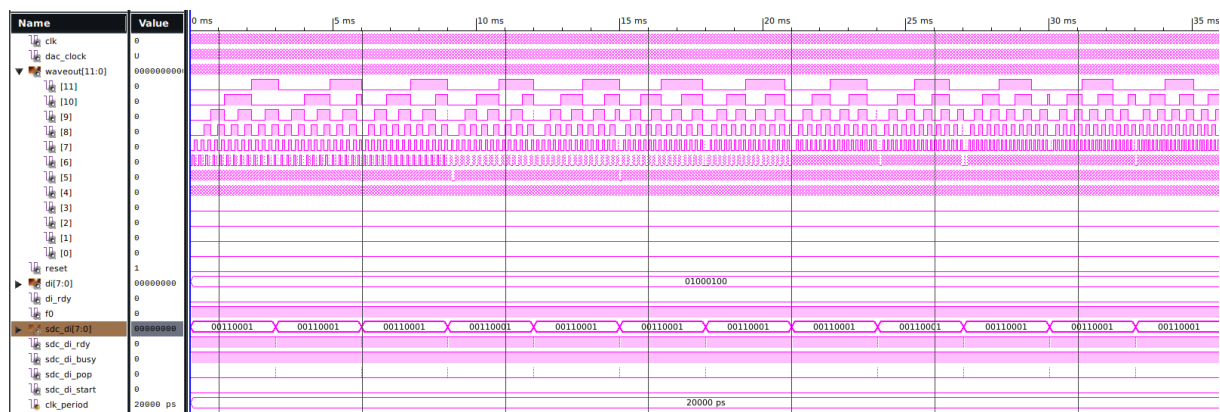


Rysunek 12: Symulacja modułu InnerLogic. Wejście z klawiatury.

3.2 Wejście z karty pamięci

Symulacja obejmuje odtworzenie melodii zdefiniowanej w pliku na karcie pamięci. Dźwięki opisane są następującym ciągiem:

1 a403w403s403e403d403f403t403g403y403h403u403j403



Rysunek 13: Symulacja modułu InnerLogic. Wejście z karty pamięci.

4 Implementacja

4.1 Analiza czasów

Narzędzie ISE w wygenerowanym raporcie z procesu implementacji zapewnił, że wymagania czasowe związane z częstotliwością taktowania zegara 50MHz zostaną spełnione.

```
1 Timing summary:
2 -----
3 Timing errors: 0   Score: 0   (Setup/Max: 0, Hold: 0)
4 Constraints cover 10400333 paths, 0 nets, and 8116 connections
5 Design statistics:
6   Minimum period: 18.392ns{1}   (Maximum frequency: 54.371MHz)
```

4.2 Analiza zajętości zasobów

Module Name	Partition	Slices	Slice Reg	LUTs	LUTRAM	BRAM	MAP_MULT18X18	BUFG	DCM
main		0/1268	0/734	0/2113	0/0	0/1	0/0	1/1	0/0
InnerLogic_1		0/616	0/277	0/1086	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
FileReaderFSM_1		206/...	124/124	345/345	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
FreqMapper_1		194/...	0/0	368/368	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
GeneratorSaw_1		150/...	107/107	255/255	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
OctaveFSM_1		29/29	32/32	54/54	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
SourceSwitchFSM_1		23/23	2/2	38/38	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
ToneFSM_1		14/14	12/12	26/26	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
XLXI_27		1/592	0/383	1/957	0/0	0/1	0/0	0/0	0/0
XLXI_86		0/119	0/108	0/151	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
XLXI_1		66/66	72/72	71/71	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
XLXI_2		53/53	36/36	80/80	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
XLXI_89		28/28	36/36	52/52	0/0	1/1	0/0	0/0	0/0
XLXI_90		430/...	225/239	749/753	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
Res_Busy		5/5	4/4	1/1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
Res_DO_CE		4/4	5/5	1/1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
Res_Go		5/5	5/5	2/2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
XLXI_33		23/27	34/39	34/35	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
ResStart		4/4	5/5	1/1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
XLXI_34		29/33	32/35	34/35	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
ResDORdy		4/4	3/3	1/1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0

Rysunek 14: Raport zajętości zasobów.

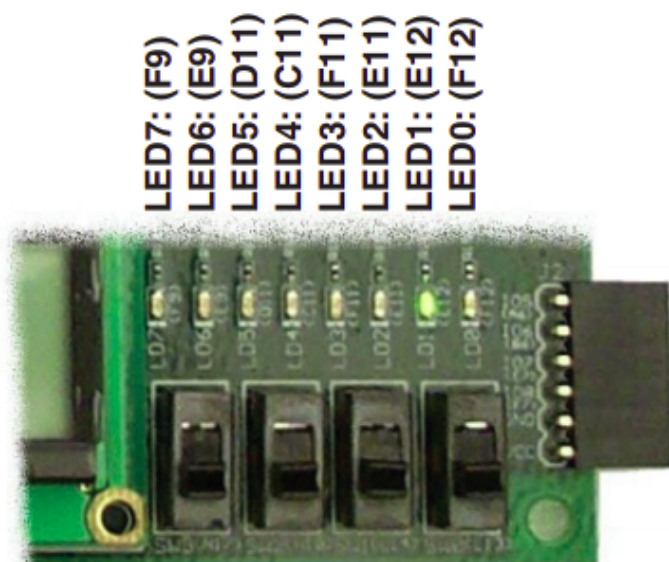
5 Podręcznik użytkownika

Urządzenie jest prostym instrumentem muzycznym, zbliżonym w działaniu do elektronicznych organów z klawiaturą fortepianową.

Oferowane są dwa tryby działania:

- tryb organów, w którym użytkownik odgrywa dźwięki z wykorzystaniem klawiatury komputerowej.
- Tryb pozytywki, w którym urządzenie odgrywa melodię umieszczoną na karcie pamięci typu SD.

Szczegółowy opis działania powyższych trybów został omówiony w kolejnych podrozdziałach podręcznika.



Rysunek 15: Diody na płycie UG230[1].

Stan urządzenia sygnalizowany jest za pomocą diod. Numer oktawy wyświetlany jest na diodach LED3-LED0, zakodowany w systemie dwójkowym, przy czym LED0 jest najmłodszym bitem. Dioda LED7 sygnalizuje tryb, zapalona oznacza tryb pozytywki, natomiast zgaszona, tryb organów.

Tryb urządzenia może zostać zmieniony wciskając odpowiedni klawisz klawiatury:

- klawisz 'M' - tryb organów,
- klawisz 'N' - tryb pozytywki.

5.1 Tryb organów

Klawiatura umożliwia granie dźwięków w zakresie jednej oktawy. Przypisanie klawiszy do dźwięków jest zbliżone do ułożenia klawiszy jednej oktawy fortepianu, rozpoczynającej się od dźwięku C.

~ `	! 1	@ 2	# 3	\$ 4	% 5	^ 6	& 7	* 8	(9) 0	- _	= +	Backspace
Tab	Q	W C#	E D#	R	T F#	Y G#	U A#	I	O	P	{ [}]	\
Caps Lock	A C	S D	D E	F F	G G	H A	J H	K	L	:	" '	Enter	
Shift	Z	X	C	V	B	N	M	< ,	> .	? /		Shift	
Ctrl	Win	Alt							Alt	Win	Menu	Ctrl	

Rysunek 16: Przypisanie dźwięków oktawy do klawiszy klawiatury QWERTY. Poniżej każdej litery klawisza znajduje się odpowiadający mu dźwięk.

Numer obecnej oktawy można zmienić strzałkami na klawiaturze. Strzałka lewa (\leftarrow) zmniejsza numer oktawy o jeden, natomiast strzałka prawa (\rightarrow), podwyższa go o jeden. Zakres dostępnych oktaw to 0-8, co w kontekście dźwięków, oznacza zakres od C0 (16.35Hz) do H8 (7902.13Hz).

5.2 Tryb pozytywki

W trybie pozytywki, urządzenie odtwarza melodię zapisaną na karcie pamięci. Plik zawierający melodię powinien mieć nazwę “0.txt”, a jego zawartość musi być zgodna z przewidzianym formatem, który określa sposób zapisu melodii.

Pojedynczy dźwięk melodii zapisany jest na 4 znakach ASCII i składa się z następujących informacji:

$a401$

gdzie:

a – *Klawisz na klawiaturze QWERTY*

4 – *Numer oktawy*

01 – *Czas trwania $[x * 10ms]$*

Pauza (cisza) realizowana jest poprzez określenie litery dźwięku na klawiaturze, która nie jest przypisana do żadnego dźwięku w trybie organów (rysunek 16). Numer oktawy w tym przypadku nie jest istotny, jednak wciąż konieczny. Przykładowo, “x050” określa pauzę o długości 500ms.

Melodia składa się z wielu dźwięków, opisanych kolejno w powyższy sposób, bez separatorów. Liczba dźwięków w melodii ograniczona jest maksymalnym rozmiarem pliku, dopuszczalnym na karcie pamięci. Przykładowa melodia, składająca się z 8 dźwięków, w tym jednosekundowej pauzy:

$a475d450g425x050x050g475d450a425$

6 Podsumowanie

6.1 Zrealizowane założenia

Działanie poparte poprawnymi efektami symulacji pozwala sądzić, iż projekt został wykonany poprawnie, zgodnie ze wstępnymi założeniami. Zrezygnowano jednak z pozostałych generatorów typów fal, pozostając tylko przy fali piłokształtnej. Proces generowania fali w pozostałych generatorach odbywałby się podobnie, poprzez użycie innego zachowania liczników lub podawanie na wyjście stablicowanych wartości.

6.2 Możliwości dalszego rozwoju

Kolejnym etapem rozwoju projektu może być dodanie innych typów generatorów fal, oraz możliwości przełączania się pomiędzy nimi z użyciem sygnałów wejściowych, czy to z klawiatury, czy na przykład z enkodera. W następnej kolejności zrealizować można obsługę polifonii, czyli odgrywania wielu dźwięków jednocześnie.

7 Listingi

```
1 ARCHITECTURE Behavioral OF SourceSwitchFSM IS
2     TYPE state_type IS (Key_Source, File_Source);
3     SIGNAL state, next_state : state_type;
4     SIGNAL Tone_DUMMY : STD_LOGIC_VECTOR(7 DOWNTO 0) := X"00";
5     SIGNAL Octave_DUMMY : STD_LOGIC_VECTOR(7 DOWNTO 0) := X"00";
6 BEGIN
7
8     SYNC_PROC : PROCESS (clk)
9     BEGIN
10         IF rising_edge(Clk) THEN
11             IF (Reset = '1') THEN
12                 state <= Key_Source;
13             ELSIF DI_Rdy = '1' THEN
14                 state <= next_state;
15             END IF;
16             IF state = Key_Source AND next_state = File_Source THEN
17                 File_Source_Selected <= '1';
18             ELSIF state = File_Source AND next_state = Key_Source THEN
19                 Key_Source_Selected <= '1';
20             ELSE
21                 File_Source_Selected <= '0';
22                 Key_Source_Selected <= '0';
23             END IF;
24         END IF;
25     END PROCESS;
26
27     NEXT_STATE_DECODE : PROCESS (state, DI, FO, DI_Rdy)
28     BEGIN
29         next_state <= state;
30         IF FO = '0' THEN
31             CASE DI IS
32                 WHEN X"31" => next_state <= Key_Source; -- N
33                 WHEN X"3A" => next_state <= File_Source; -- M
34                 WHEN OTHERS =>
35             END CASE;
36         END IF;
37     END PROCESS;
```

```

38
39     OUTPUT_ENCODE : PROCESS (state, DI_Rdy, Tone_Key, Octave_Key,
↪ Tone_File, Octave_File)
40 BEGIN
41     CASE state IS
42         WHEN Key_Source =>
43             Tone_DUMMY <= Tone_Key;
44             Octave_DUMMY <= Octave_Key;
45         WHEN File_Source =>
46             Tone_DUMMY <= Tone_File;
47             Octave_DUMMY <= Octave_File;
48     END CASE;
49 END PROCESS;
50
51 Tone <= Tone_DUMMY;
52 Octave <= Octave_DUMMY;
53 END Behavioral;

```

Listing 1: Opis architektury modułu SourceSwitchFSM

```

1 BEGIN
2     Period <= STD_LOGIC_VECTOR(
3         to_unsigned(
4             INTEGER(
5                 Cycles_Per_Wave_Period_Table(
6                     to_integer(unsigned(OctaveNum)))(to_integer(unsigned(
↪ Tone))
7             )
8         ),
9         32
10    )
11 );
12 END Behavioral;

```

Listing 2: Opis architektury modułu FreqMapper

Bibliografia

- [1] *Spartan-3E FPGA Starter Kit Board User Guide*. URL: https://www.xilinx.com/support/documentation/boards_and_kits/ug230.pdf.
- [2] Jarosław Sugier. *Moduły S3EStarter - DACWrite*. URL: http://www.zsk.ict.pwr.wroc.pl/zsk_ftp/fpga/#_Toc479592717.
- [3] Jarosław Sugier. *Moduły S3EStarter - PS2_Kbd*. URL: http://www.zsk.ict.pwr.wroc.pl/zsk_ftp/fpga/#_Toc479592711.
- [4] Jarosław Sugier. *Moduły S3EStarter - SDC_FileReader*. URL: http://www.zsk.ict.pwr.wroc.pl/zsk_ftp/fpga/#_Toc479592721.
- [5] Michigan Technological University. *Frequencies for equal-tempered scale, $A_4 = 440$ Hz*. URL: <https://pages.mtu.edu/~suits/notefreqs.html>.