

Memoria Practica 2

Daniel Vilardell

Igor Yuziv

Índex

1	Diseny Jerarquic	2
2	Blocs	3
2.1	Conversor binari a BCD de 8 bits	3
2.2	Conversor de binari de 4 bits a 8 bits	3
2.3	Keygroup	4
2.4	Multiplicador	6
2.5	Bloc sel	7
2.6	Regs	8
2.7	Control	10
2.8	Leds	10
2.9	Programa principal	11
2.10	Final primera part	13
3	Part extra	14
3.1	Keygroup actualitzat	14
3.2	Regs actualitzat	15
3.3	Control actualitzat	16
3.4	AperB actualitzat	17
3.5	MUX de 4 entrades	18
3.6	Programa principal extra	19

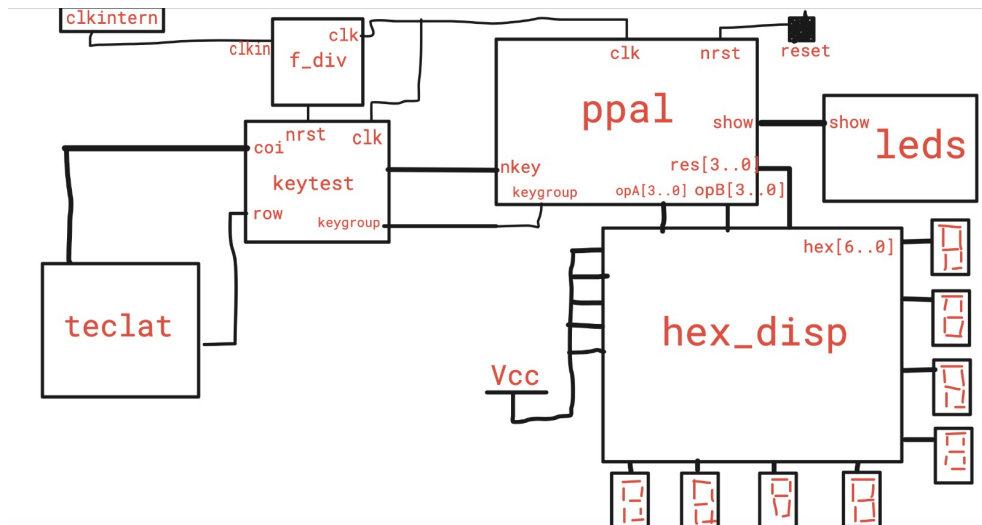
1 Diseny Jerarquic

El diseny te l'objectiu de multiplicar dos nombres compresos entre 0 i 9 entrats desde la graella de la placa. Nomes es podra entrar dades quan el estat intro estigui activat i nomes es veurà el resultat quan estiguem en el estat show. El estat intro s'activa clicant al boto asterisc mentres que el estat show s'activa si es clica el botó coixinet.

El diseny principal **ppal** el que fa es rebre la tecla premuda i el bloc keygroup ens diu si es un coixinet, un asterisc o un nombre. Control rebrà aquesta informacio i decidirà si mostra o no el resultat en funcio del estat que esta. També decidirà si deixa entrar dades o no, i en el cas que si, la sortida intro sera 1 i el bloc regs actualitzara el nombre amb el rebut per la tecla. Finalment els valors de opA i opB guardats es multipliquen i si estem en el estat de show es mostra el resultat, i si no no es mostra.

El diseny exterior, que te la finalitat de comunicar el programa principal amb la placa desde la que introduim les dades funciona de la seguent manera. Es llegeixen les dades i s'introdueix la informacio que ens donen els blogs keytest i f_div a ppal (si sha premut alguna tecla, quina sha premut, si sha de resetejar el sistema i el rellotge). El component ppal extreu opA, opB i el resultat del producte junt amb el bit de show, que ens dirà si mostrem el resultat i els leds vermells o no el mostrem i il·luminem els leds verds.

El següent dibuix mostra un diagrama intuïtiu del funcionament del sistema.



2 Blocs

2.1 Conversor binari a BCD de 8 bits

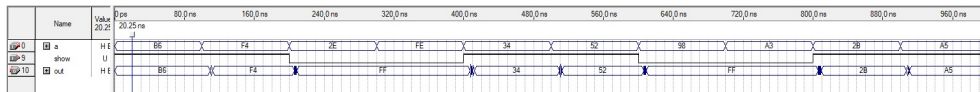
Aquest component el farem amb vhdl i te l'objectiu de convertir la sortida del multiplicador de 8 bits a bcd per tal de mostrar a la placa. Te la següent forma

```
LIBRARY ieee; USE ieee.std_logic_1164.ALL;

ENTITY BIN_BCD_8B IS PORT (
    BIN : IN STD_LOGIC_VECTOR(7 downto 0);
    BCD : OUT STD_LOGIC_VECTOR(7 downto 0));
END BIN_BCD_8B;

ARCHITECTURE taula_veritat OF BIN_BCD_8B IS
    BEGIN
        with BIN SELECT BCD <=
            "10011001" WHEN "00111000", -- 81
            "01110010" WHEN "01001000", -- 72
            "01100100" WHEN "01000000", -- 64
            "01010110" WHEN "00111000", -- 56
            "01010100" WHEN "00111000", -- 54
            "01001001" WHEN "00110001", -- 49
            "01001000" WHEN "00110000", -- 48
            "01000101" WHEN "00101101", -- 45
            .
            .
            .
            "—————" WHEN OTHERS;
END taula_veritat;
```

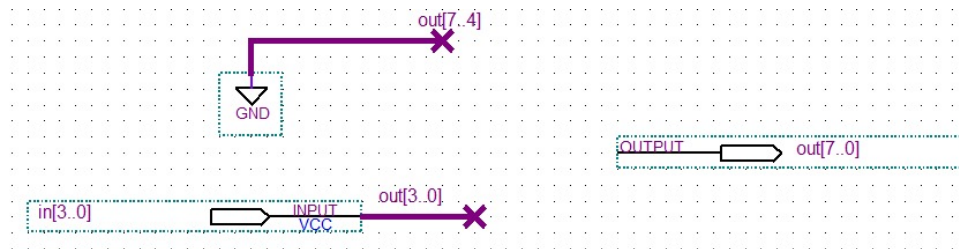
Entrades	Descripció
BIN(8)	Nombre en binari que es vol convertir a BCD
Sortides	Descripció
BCD(8)	Nombre BIN convertit a BCD



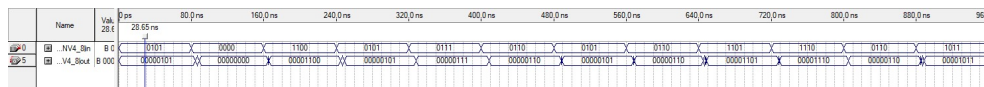
Podem veure que la simulació funciona ja que la entrada en binari és igual que la sortida en hexadecimal, és a dir, en BCD.

2.2 Conversor de binari de 4 bits a 8 bits

Aquest component el connectarem abans de la entrada del multiplicador per a transformar la entrada de 4 bits a la que necessita el multiplicador que és de 8 bits. Aquest l'únic que farà és omplir de 0 les primeres 4 entrades.



Entrades	Descripció
in(4)	Nombre de 4 bits
Sortides	Descripció
out(8)	Sortida de 8 bits



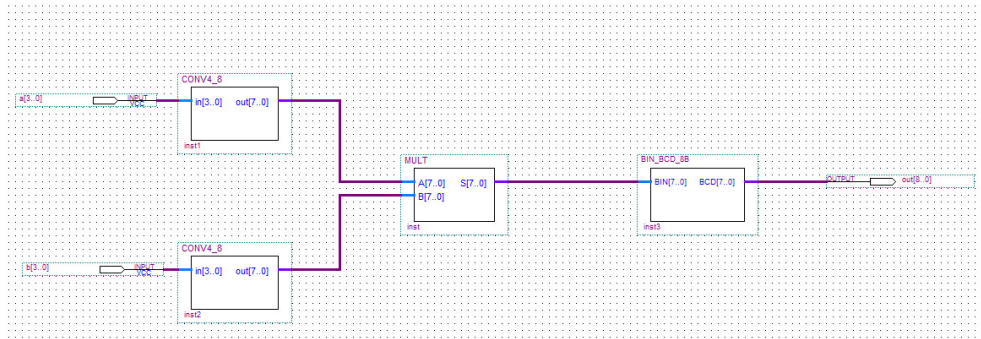
Podem veure que el component funciona a partir de la simulació ja que els nombres són els mateixos que els de la sortida però la sortida té 8 bits en comptes de 4.

2.3 Keygroup

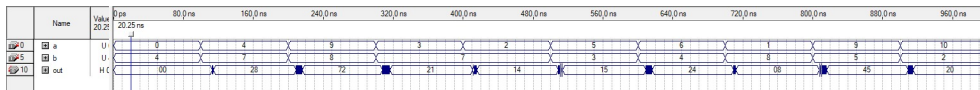
Aquest component ens dirà si la tecla premuda és l'asterisc(AST), el coixinet(COI) o el nombre en BCD. A més comproba abans que s'estigui prement alguna tecla amb la entrada nkey. Això ho fem amb el disseny comentat al previ que té la següent forma.

2.4 Multiplicador

Aquest component t'he l'objectiu de multiplicar 2 nombres de 4 bits i treure la sortida en BCD de 4 bits, es a dir, 8 bits de sortida. Per a fer això usarem el component creat a la practica anterior que et multiplicava dos nombres de 8 bits. A la entrada hi posarem un conversor de 4 a 8 bits i a la sortida un conversor de binari de 8 bits a BCD que crearem amb vhdL.



Entrades	Descripció
a(4)	Nombre a de 4 bits que es vol multiplicar
b(4)	Nombre b de 4 bits que es vol multiplicar
Sortides	Descripció
out (8)	Sortida de 8 bits amb el resultat de la multiplicació



Podem veure que funciona a partir de la simulacio ja que retorna la multiplicacio de a i b en BCD ja que representem la solucio en hexadecimal.

La descripció del bloc en VHDL es la següent.

```
library ieee;
use ieee.std_logic_1164.all;
USE IEEE.NUMERIC_STD.ALL;
```

```

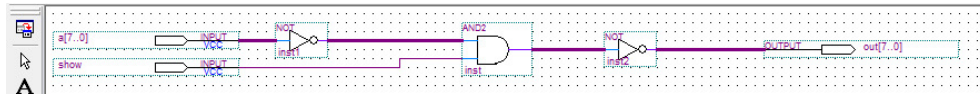
entity AperB_v is
    port(a, b : in std_logic_vector(3 downto 0);
          z : out std_logic_vector(7 downto 0));
end AperB_v;

architecture arq of AperB_v is
begin
    z <= std_logic_vector(unsigned(a)*unsigned(b));
end arq;

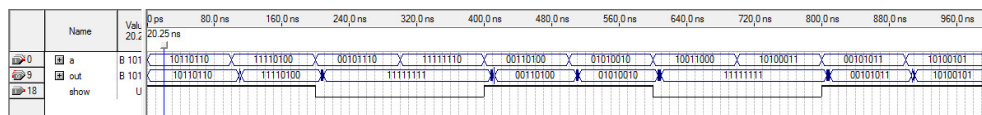
```

2.5 Bloc sel

Aquest bloc té l'objectiu de retornar un bus de 7 bits amb el nombre *a* si la entrada *show* es 1, i 1111111 si la entrada *show* es 0;



Entrades	Descripció
a(8)	Nombre a seleccionar
show(1)	Nombre que decideix si la sortida es a o 1111111
Sortides	Descripció
out (8)	Sortida de 8 bits amb el resultat de la multiplicació



Podem veure que la simulació funciona ja que si *sel* es 0 la sortida es 11111111 i si *sel* es 1 la sortida es *a*(8).

La descripció del bloc en VHDL es la següent.

```

LIBRARY ieee ;
USE ieee.std_logic_1164.ALL;

```

```

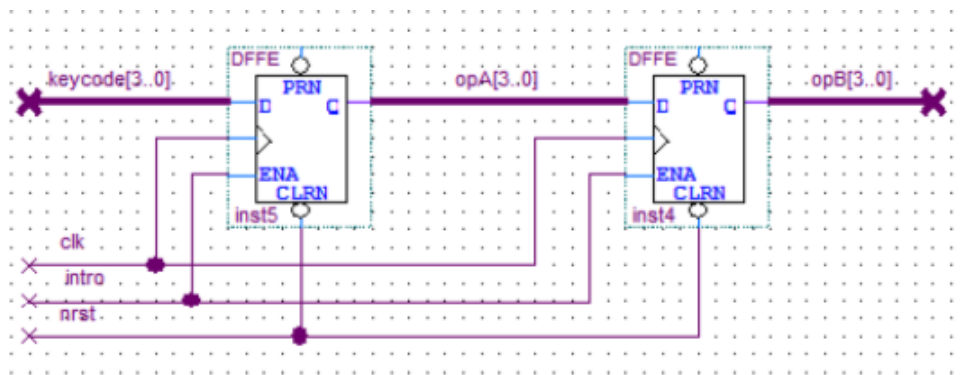
ENTITY sel_v IS PORT (
    a : IN STD_LOGIC_VECTOR(7 downto 0 );
    show : IN STD_LOGIC;
    o : OUT STD_LOGIC_VECTOR(7 downto 0 ) ) ;
END sel_v

;ARCHITECTURE arq OF sel_v IS
begin
process(show)
BEGIN
    if(show = '1') then o <= a;
    else o <= "11111111";
    end if;
END process ;
END arq;

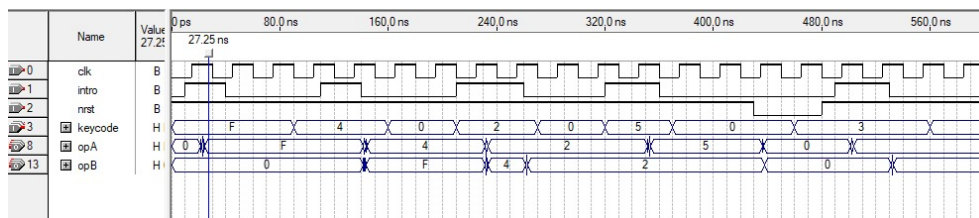
```

2.6 Regs

Aquest component es un mòdul seqüencial síncron que te com a finalitat carregar i memoritzar els operands de la multiplicació opA i opB. Aquest, si la entrada intro es 1 i clk esta en el flanc de pujada i nrst esta activat, actualitzara els valors de opA i opB, posant a opA el valor entrat per keycode i a opB el antic valor de opA.



Entrades	Descripció
keycode(4)	Marca la tecla que s'està prement
clk(1)	Es el rellotge que gestionara la memoria del sistema
intro(1)	Indica si s'esta entrant un numero i s'ha d'actualitzar
nrst(1)	Marcara si s'ha de resetejar a 0 o no
Sortides	Descripció
opA(8)	El valor del nombre A guardat
opB(8)	El valor del nombre B guardat



Per a veure que el bloc funciona estem simulant la següent situació. Primer es prem la tecla asterisc per tal d'introduir dades i despres s'introdueix un valor numeric 4 que es guarda en la variable opA. Despres s'introdueix un altre valor numeric 2 que fa que el 4 es guardi a opB i el 2 a opA. Al introduir el tercer valor aquest es posa a opA, el de opA passa a opB i el de opB desapareix. Mes tard premem el boto de reset que posa els dos valors a 0.

La descripció del bloc en VHDL es la següent.

```

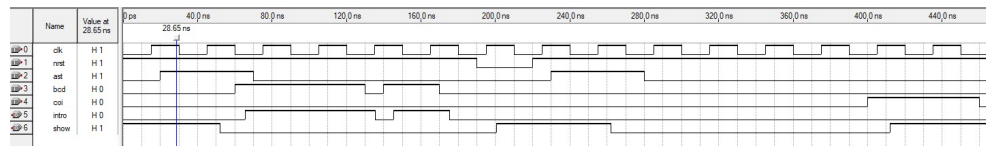
library ieee;
use ieee.std_logic_1164.all;

entity regs_v is
    port(clk, nrst, intro : in std_logic;
          keycode : in std_logic_vector(3 downto 0);
          opA, opB: out std_logic_vector(3 downto 0));
end regs_v;

architecture arq of regs_v is
    signal a, b : std_logic_vector(3 downto 0);
begin
    process (clk, nrst)
    begin
        if(nrst = '0') then a <= "0000"; b <= "0000";
        elsif(nrst='1') and (clk'event and clk = '1') and (intro = '1') then
            b <= a;
            a <= keycode;
        end if;
    end process;
    opA <= a;
    opB <= b;
end arq;
  
```

2.7 Control

Aquest component ens ve donat i esta escrit en vhdl. L'objectiu es guardar el estat en el que estem i indicar als altres moduls si es poden introduir nombres e iluminar els leds verds o mostrar el resultat i iluminar els leds vermells. En el cas que es premi coixinet el estat passarà a ser show, mentres que si es prem asterisc sera intro. Si es prem un nombre el estat es mantindra, i si estem en estat intro, enviara la senyal per a actualitzar els valors de opA i opB. Si estem en estat show no passara res.



La simulacio del component ens mostra que es correcte ja que quan es clica asterisc es passa en el estat st_intro, en el que si cliquem un valor numeric el bit intro s'activa i el bit show esta desactivat. Quan cliquem coixinet podem veure al final que s'activa el bit de show. Quan cliquem reset es posa en el estat inicial que te show activat.

2.8 Leds

Aquest component encendrà els leds vermells quan no es puguin introduir nombres i els verds quan si que es puguin introduir. Això es decidirà en funció de la entrada show.

```
library ieee;  
use ieee.std_logic_1164.all;  
  
entity LEDS is  
    port( show : in std_logic;  
          LEDV, LEDG: out std_logic_vector (3 downto 0));  
end LEDS;  
  
architecture arq of LEDS is  
begin  
    process (show) begin  
        if (show = '0') then
```

```

        LEDV <= "0000";
        LEDG <= "1111";
else
        LEDG <= "0000";
        LEDV <= "1111";
end if;
end process;

end arq;

```

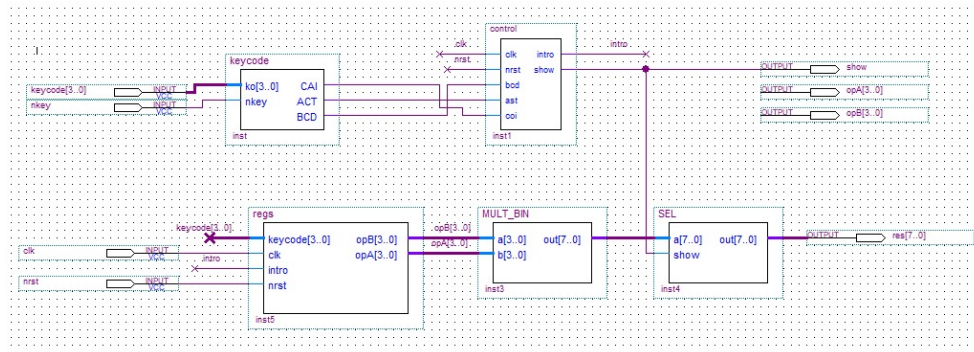
Entrades	Descripció
show	Marca si es mostren els leds verds o els vermells
Sortides	Descripció
LED_GREEN	Actiu si els leds verds shan d'encendre
LED_RED	Actiu si els leds vermells shan d'encendre

FALTA SIMULACIO

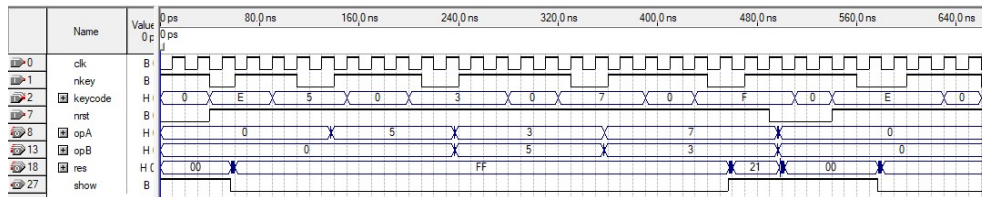
2.9 Programa principal

El programa principal ajunta tots els components mencionats anteriorment per tal de fer la part principal de la practica. El bloc keycode indica quin tipus de tecla es prem (AST, COI, BCD) es prem, que indica a control si ha de canviar d'estat o no. La entrada nkey marcarà si s'esta prement la tecla o no. Control decideixi si canviar el estat en funcio de la entrada com hem comentat abans.

La entrada keycode també s'envia a regs que actualitza o no els valors de opA i opB en funcio del estat actual. Aquests valors a la sortida es multipliquen en el multiplicador i el resultat s'envia a sel. En el cas que estiguem en el estat show treurà com a output el resultat, i en el cas que no hi siguem treura 11111111 cosa que farà que tots els llums del 7 bit quedin apagats.



Entrades	Descripció
nkey(1)	Marca si s'està prement la tecla
keycode(4)	Marca la tecla que s'està prement
clk(1)	Es el rellotge que gestionara la memoria del sistema
nrst(1)	Marcara si s'ha de resetejar a 0 o no
Sortides	Descripció
show(1)	Diu si s'ha de mostrar la sortida o no
opA(8)	El valor del nombre A guardat a regs
opB(8)	El valor del nombre B guardat a regs
res(8)	Es el que s'ha de mostrar a la pantalla, la multiplicació o res

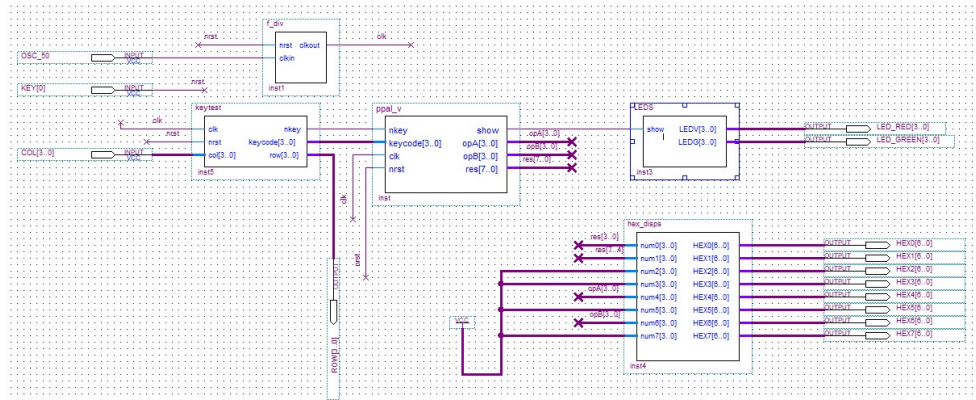


Per a veure si funcionava em simulat el següent escenari. Primer hem entrat un coixinet per a passar al estat e insercio de dades st_input. Hem entrat el 5 que ha actualitzat el valor de opA, i despres el 3 que ha actualitzat el valor de opB. En tot aquesta estona la sortida res ha estat apagada ja que el bit de show esta desactivat. Hem introduït despres la entrada 7 que ha

mogut la 3 a opB i ha eliminat la 5. Despres d'aixo hem premut la tecla coixinet que ens ha deixat veure el resultat de la multiplicació. Despres d'això hem premut la tecla reset que ha posat tots els valors a 0 i el estat de control a st_show, es a dir, amb el bit de show activat.

2.10 Final primera part

Despres de fer i testejar tots els components per separats i junts ho conec-tem tot a la placa de la forma que hem comentat al principi de la practica amb el següent circuit, assignant a les entrades de la placa els pins que toqui per a que funcioni el diseny.



3 Part extra

Aquesta part hem realitzat els apartats a i c de la part extra. Per a fer això usarem el mateix disseny extern que el apartat anterior i per tant no el tornarem a explicar. L'únic que canviem serà el programa principal junt amb tots els seus components que anirem explicant durant la memòria. Un petit resum és que per tal de saber si hem d'entrar A o B, dins de regs afegim 2 estats que ens ho indiquin. En el cas de que estiguem en la fase de introduir dades i haguem clicat A s'activa l'estat de A. Per a la sortida(part c) calcularem totes les operacions demanades i amb un multiplexor seleccionarem la desitjada en funció de les tecles premudes durant l'estat de show.

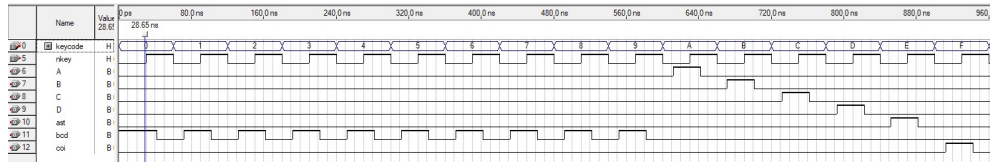
3.1 Keygroup actualitzat

Per tal de llegir, a més dels nombres, la tecla i el coixinet, les entrades A i B hem hagut d'afegir al codi VHDL dos sortides més, A i B que diuen si la entrada keycode es refereix a aquestes tecles.

```
library ieee;
use ieee.std_logic_1164.all;

entity keycode_extra is
    port (nkey : in std_logic;
          keycode : in std_logic_vector(3 downto 0);
          bcd, ast, coi, A, B, C, D: out std_logic);
end keycode_extra;

architecture arq of keycode_extra is
begin
    bcd <= '1' when (nkey = '0' and (keycode = "0000" or
                                     keycode = "0001" or
                                     keycode = "0010" or
                                     keycode = "0011" or
                                     keycode = "0100" or
                                     keycode = "0101" or
                                     keycode = "0110" or
                                     keycode = "0111" or
                                     keycode = "1000" or
                                     keycode = "1001"))
           else '0';
    ast <= '1' when nkey = '0' and keycode = "1110"
           else '0';
    coi <= '1' when nkey = '0' and keycode = "1111"
           else '0';
    A <= '1' when nkey = '0' and keycode = "1010"
         else '0';
    B <= '1' when nkey = '0' and keycode = "1011"
         else '0';
    C <= '1' when nkey = '0' and keycode = "1100"
         else '0';
    D <= '1' when nkey = '0' and keycode = "1101"
         else '0';
end arq;
```



El component funciona ja que fa el mateix que el keygroup anterior amb la diferencia que quan la entrada en hexadecimal es A s'activa la sortida A i quan es B s'activa la B.

3.2 Regs actualitzat

Aquí caldrà afegir dos estats, el estat introA i introB, que indicaran si s'ha d'introduir A o B. Si la sortida A de keygroup està activada el estat passarà a ser introA, mentres que si es B passarà a ser introB. Si tant A com B son 0 es mantindrà igual.

Quan s'hagin d'introduir nombres ara, es mirarà en quin estat estem i si estem en el estat introA es canviarà el valor de A mentres que si estem en estat introB es canviarà B, sempre que el bit intro de la entrada estigui activat, ja que si no ho estigues, no s'haurien d'actualitzar els nombres ja que estariem en estat de show o la entrada seria asterisc o coixinet.

```

library ieee;
use ieee.std_logic_1164.all;

entity regs_extra2 is
    port(clk, nrst, intro, A, B : in std_logic;
          keycode : in std_logic_vector(3 downto 0);
          opA, opB : out std_logic_vector(3 downto 0));
end regs_extra2;

architecture arq of regs_extra2 is
    type machine is ( entrA, entrB);
    signal aux1, aux2 : std_logic_vector(3 downto 0);
    signal state : machine;
begin
    process (clk, nrst)
    begin
        if nrst='0' then state <= entrA;
        end if;
        case state is
            when entrA => if B = '1' and (intro = '1') then state <= entrB;
            end if;
            when entrB => if A = '1' and (intro = '1') then state <= entrA;
            end if;
        end case;

        case state is
            when entrA => if(nrst = '0')
                then aux1 <= "0000"; aux2 <= "0000";
                elsif(nrst='1') and (clk'event and clk = '1') and (intro = '1')
                then aux1 <= keycode;
                end if;
            when entrB => if(nrst = '0') then aux1 <= "0000"; aux2 <= "0000";
                elsif(nrst='1') and (clk'event and clk = '1') and (intro = '1') then
                aux2 <= keycode;
            end if;
        end case;
    end process;
end arq;

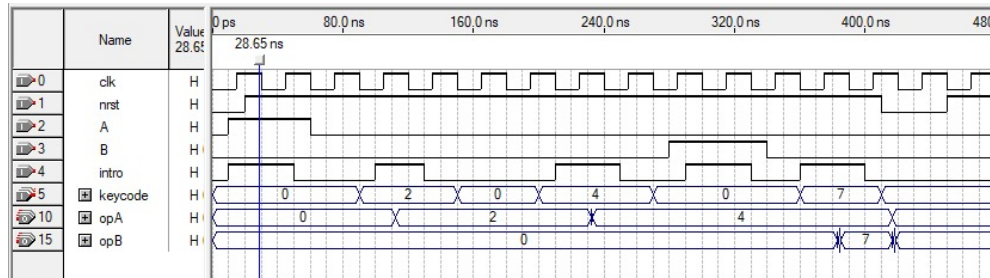
```

```

        end if;
    end case;
end process;
opA <= aux1;
opB <= aux2;

end arq;

```



La simulació es replica el següent comportament. En primer lloc es prem la tecla A per a dir que les dades s'introduiran dins de A. S'introdueixen les dades 2 i 4, les dos sobre A. Després es prem la tecla B que fa que es puguin introduir dades dins de B a on introduïm el nombre 7 que es guarda a opB. Finalment cliquem el boto de reset que posa els valors de la sortida a 0.

3.3 Control actualitzat

Com que per tal de saber si hem d'actualitzar o no els estats de regs hem de saber si estem en el estat st_intro o el estat st_show, la sortida intro s'haurà d'activar si estem a st_intro i la entrada A o B estan activades. Per tant fem la següent modificació al codi.

```

library ieee;
use ieee.std_logic_1164.all;

entity Control_extra is
    port( clk, nrst, bcd, ast, coi, A, B, C, D : in std_logic;
          intro, show : out std_logic );
end Control_extra;

architecture arq of Control_extra is
    type machine is ( st_show, st_intro );
    signal state : machine;
begin
    process(clk, nrst)
    begin
        if nrst='0' then state <= st_show;
        elsif (clk'event and clk='1') then
            case state is
                when st_show => if ast='1' then state <= st_intro; end if;
                when st_intro => if coi='1' then state <= st_show;
                                else state <= st_intro;
                                end if;
            end case;
        end if;
    end process;
end arq;

```



```

        end case;
    end if;
end process;

intro <= '1' when state=st_intro and (bcd='1' or A = '1' or B = '1') else '0';
show <= '1' when state=st_show else '0';

end arq;

```

3.4 AperB actualitzat

En aquest modul cal afegir les funcionalitats de la part c extra que seran les de multiplicar $A \cdot A$, $B \cdot B$ i la suma $A+B$. El component l'hem fet amb vhdl, pero com que el codi es molt llarg ja que cobrim molts casos i s'han de convertir totes les respostes a BCD. Per tant mostrarem una petita porcio del codi suficient per a entendre el funcionament.

```

library ieee;
use ieee.std_logic_1164.all;
use ieee.std_logic_unsigned.all;
use ieee.std_logic_arith.all;

entity AperB_extra is
    port(OpA, OpB : in std_logic_vector(3 downto 0);
         AxB : out std_logic_vector(7 downto 0);
         AxA : out std_logic_vector(7 downto 0);
         BxB : out std_logic_vector(7 downto 0);
         AmesB : out std_logic_vector(7 downto 0));
end AperB_extra;

architecture arq of AperB_extra is
    signal OpA2, OpB2 : std_logic_vector(7 downto 0);
    signal AxB_prov : std_logic_vector(7 downto 0);
    signal AxA_prov : std_logic_vector(7 downto 0);
    signal BxB_prov : std_logic_vector(7 downto 0);
    signal AmesB_prov : std_logic_vector(7 downto 0);
begin
    OpA2 <= "0000" & OpA;
    OpB2 <= "0000" & OpB;
    AxB_prov <= OpA*OpB;
    AxA_prov <= OpA*OpA;
    BxB_prov <= OpB*OpB;
    AmesB_prov <= OpA2 + OpB2;

    with AxB_prov select AxB <=
        "10011001" WHEN "01010001" ,--81
        "01110010" WHEN "01001000" ,--72
        "01100100" WHEN "01000000" ,--64
        "01010110" WHEN "00111000" ,--56
        "01010100" WHEN "00110110" ,--54
        "01001001" WHEN "00110001" ,--49
        "01001000" WHEN "00110000" ,--48
        "01000101" WHEN "00101101" ,--45
        .
        .
        .
        "-----" WHEN OTHERS;

    with AxA_prov select AxA <=
        "10011001" WHEN "01010001" ,--81
        "01110010" WHEN "01001000" ,--72
        "01100100" WHEN "01000000" ,--64
        "01010110" WHEN "00111000" ,--56
        "01010100" WHEN "00110110" ,--54
        "01001001" WHEN "00110001" ,--49
        "01001000" WHEN "00110000" ,--48
        "01000101" WHEN "00101101" ,--45
        .
        .
        .

```

```

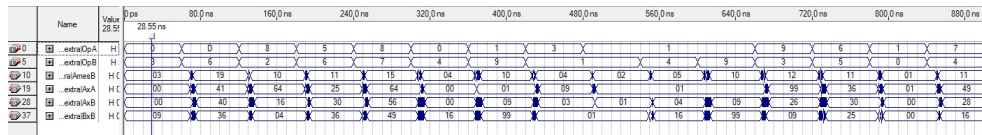
        "_____ " WHEN OTHERS;

with BxB_prov select BxB <=
    "10011001" WHEN "01010001" ,—81
    "01110010" WHEN "01001000" ,—72
    "01100100" WHEN "01000000" ,—64
    "01010110" WHEN "00111000" ,—56
    "01010100" WHEN "00110110" ,—54
    "01001001" WHEN "00110001" ,—49
    "01001000" WHEN "00110000" ,—48
    "01000101" WHEN "00101101" ,—45
    .
    .
    .
    "_____ " WHEN OTHERS;

with AmesB_prov select AmesB <=
    "00011000" when "00010010" ,—18
    "00010111" when "00010001" ,—17
    "00010110" when "00010000" ,—16
    "00010101" when "00001111" ,—15
    "00010100" when "00001110" ,—14
    .
    .
    .
    "_____ " WHEN OTHERS;

end arq;

```



La simulació mostra que els càlculs s'efectuen correctament en tots els casos.

3.5 MUX de 4 entrades

Aquest component decidirà la sortida en funció de si introduïm A, B, C o D a la placa durant la fase de show.

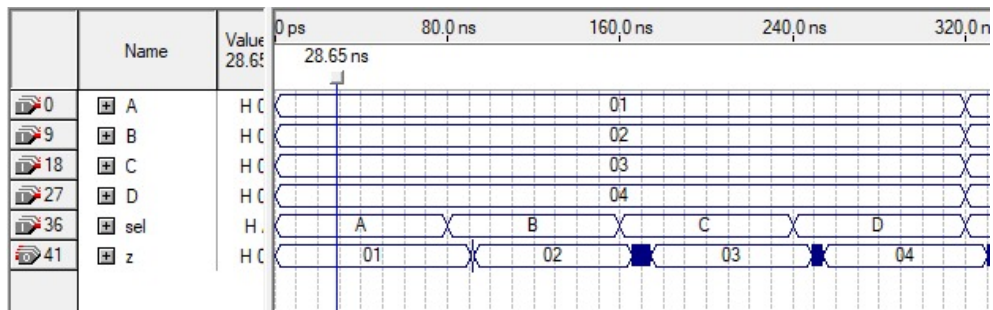
```

library ieee;
use ieee.std_logic_1164.all;

entity MUX_extra is
    port(A,B,C,D : in std_logic_vector(7 downto 0);
          sel : in std_logic_vector(3 downto 0);
          z: out std_logic_vector (7 downto 0));
end MUX_extra;

architecture arc of MUX_extra is
begin
    with sel select
        z<= A when "1010",
            B when "1011",
            C when "1100",
            D when "1101",
            "11111111" when others;
end arc;

```

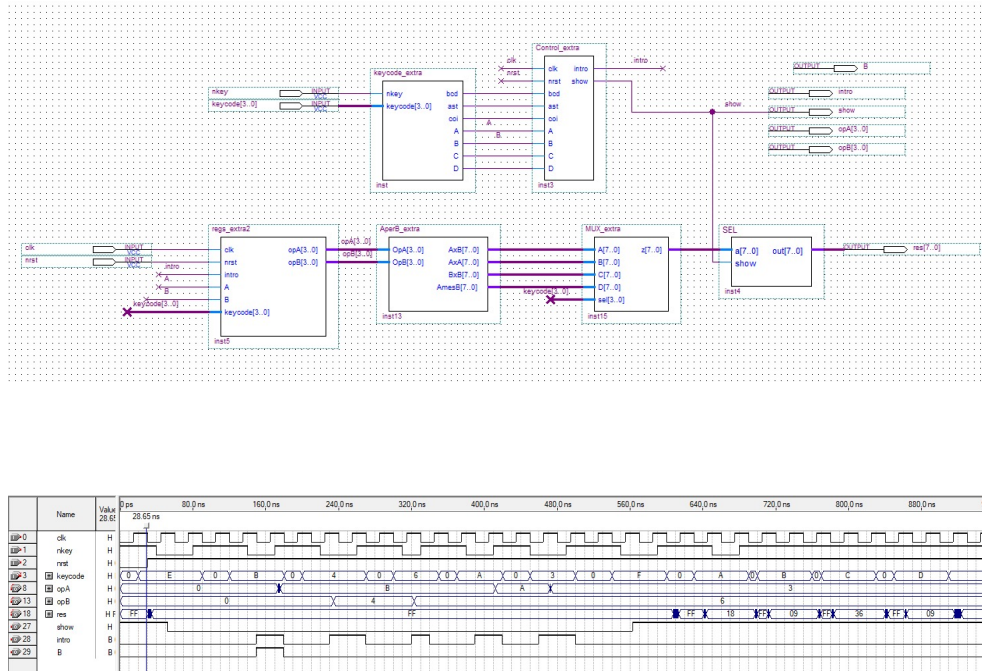


Podem veure que funciona ja que en funcio de la entrada sel ens mostra la entrada desitjada.

3.6 Programa principal extra

Aquest funciona molt semblant al de la part 1. Rep la tecla premuda que desxifra a traves de keycode_extra. Aquesta tecla la passa a control que actualitza les dades de estat i activa o no els bits de intro i show.

Per altra banda regs_extra2 rep la informacio de la tecla premuda i de si es A o si es B, junt amb si control esta en el estat d'entrar dades o no ho esta. Si es A actualitza el estat de la mateixa manera que si es B. En el cas que que intro sigui 1 i keycode sigui un valor BCD s'actualitza la variable que toqui en funcio del estat. Aquestes dos sortides, opA i opB s'introdueixen dins de la calculadora que ens fa totes les operacions. A la sortida es conecta amb el multiplexor que en funció de la tecla premuda despres d'activar el bit show mostrara una cosa o altra. Finalment el bloc Sel decideix si mostrar o no la sortida en funcio de si esta activat el bit show o no.



Per veure si funcionava hem simulat les següents entrades. Primer intro-
duïm un asterisc per a marcar l'inici de les entrades. Després marquem que
volem entrar els valors de B, que introduïm el nombre 4 i després el 6. Des-
prés indiquem que volem introduir els nombres dins de A, al qual introduïm
el nombre 3. Després clicant coixinet activem el bit de show. Clicant A ens
mostra $A*B$, clicant B ens mostra $A*A$, clicant C ens mostra $B*B$ i clicant
D ens mostra $A+B$. Per tant el disseny funciona a la perfecció.