

Capítulo 1

Introducción

El presente informe busca dar a conocer al lector las tareas y actividades desarrolladas por el autor, a fin de dar cuenta sobre lo realizado en el marco del Trabajo Final de la carrera Ingeniería Electrónica, dictada en la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de San Juan.

El objetivo principal de este trabajo, tal como se mencionará más adelante, es la implementación de un sistema de comunicación mediante la norma USB 2.0 para sistemas científicos desarrollados en FPGA.

A lo largo de este trabajo, se busca que el lector pueda entender el problema que se pretende resolver, la configuración del sistema propuesto, los fundamentos que dan base a la dicha configuración y el modo de uso del sistema.

Para ello, este Capítulo explica, en primer lugar, la motivación, es decir, se busca aclarar la problemática que se pretende resolver. A continuación, se detallan los objetivos que persigue este trabajo, con los que se espera brindar una correcta solución a la problemática planteada. Luego, el lector puede conocer la organización del presente informe. Además, se comparan diferentes protocolos de comunicación. Con esto se busca justificar la elección del protocolo a implementar y finalmente, se brinda un repaso de algunos conceptos importantes de la norma USB que luego se utilizan en el trabajo desarrollado.

1.1. Motivación

Un carpintero desea medir la distancia de una barra de madera que luego será, tal vez, la altura de las patas de una futura mesa. Para ello, utiliza una cinta métrica, compuesta de una cinta metálica que posee una escala graduada. Sabe entonces que la barra mide la distancia que coincide con la distancia de la cinta graduada.

Un panadero desea medir cuanto pesa la harina que debe para poder amasar. Entonces, la coloca en una balanza y observa cuanto marca su indicador. Así conoce que la masa de la harina es equivalente a la fracción de medida que indica la balanza.

Un atleta desea conocer cuanto demora en correr un trayecto que posee 1.00 km. Por esto, registra el valor que indica su reloj al principio del recorrido y cuando alcanza el final observa nuevamente el artefacto. Luego de esto, calcula la diferencia entre el valor final y el inicial, conociendo cuanto tiempo le tomó realizar su travesía.

En los tres casos anteriores, tanto el carpintero, como el panadero y el atleta desconocen algo y necesitan cambiar su estado con respecto a esa incertidumbre. Por ello recurren a diferentes objetos, a fin de obtener conocimiento a partir de ellos. Sin embargo, estos objetos, por si mismos, no otorgan información, sino más bien otorgan un dato, que comparado y contrastado con otros datos, se traducen en conocimiento.

La información es el resultado de recopilar, ordenar y procesar un conjunto de datos, de forma tal que permitan adquirir mayor conocimiento sobre un asunto determinado y otorguen un significado mayor que cada uno de los datos por separado. En el caso del carpintero, compara el tamaño de las patas de la mesa con una cinta metálica, que a su vez, posee registrada su distancia en función de algún patrón de metrología, establecido por convención. Esto quiere decir que el dato 1, la longitud del patrón, junto al dato 2, escala graduada de la cinta, más el dato 3, la longitud de la cinta métrica, permiten al carpintero cambiar su estado de desconocido a conocido, con respecto a la longitud del trozo de madera, a través de la información proporcionada por el conjunto de datos.

Se puede realizar el mismo análisis con respecto a la balanza del panadero, considerando un peso patrón, un desplazamiento y una escala graduada o una señal eléctrica emitida por una celda de carga deformada un porcentaje de su capacidad, registrada previamente por su fabricante conforme a pesos patrones, y un circuito adaptador que transforma esa señal eléctrica en un valor numérico mostrado en un indicador.

El atleta compara las posiciones y los desplazamientos de las agujas de su reloj, previamente calibrado para que dé una vuelta por cada minuto en una aguja, otra aguja que dé una vuelta por hora y la tercera una vez cada 12 horas. Además, es probable que él haya ajustado la hora que indica el reloj para que otorgue un horario idéntico al de referencia, establecido por convención.

En todos los casos, se recopila una gran cantidad de datos que, ordenados, procesados y comparados otorgan al usuario una utilidad mayor que la del dato en sí, ya sea una longitud, una masa, un tiempo o cualquiera sea la variable física que se desee conocer.

La Ciencia es un conjunto de técnicas y procedimientos que, a través de un método científico, busca adquirir, descubrir y/o desarrollar nuevo conocimiento. Se desprende entonces, que la ciencia produce, de forma fundamental, datos, que luego de un procesamiento se transforman en información. A su vez, el estudio detallado de esta información genera conocimiento.

Cuando se nombra la palabra ciencia, se hace referencia a un conjunto conformado por diferentes objetos de estudio. El objeto de estudio es el sujeto a través del cuál se da la principal clasificación de las diferentes ramas de la Ciencia: las Ciencias Sociales estudian las relaciones

humanas y las Ciencias Naturales dedican sus esfuerzos a objetos que se encuentran en la naturaleza. Dentro del último grupo encontramos las Ciencias de la Tierra se enfocan en una rama más particular de la naturaleza, como lo es el estudio de la superficie terrestre; y siguiendo así se puede encontrar muchas más clasificaciones de ciencias, incluso como ramas englobadas por las anteriormente nombradas.

Sin embargo, la producción científica necesita adquirir una gran cantidad de datos que luego serán ordenados, procesados, analizados y transformados en información y conocimiento. En este sentido, la incorporación de una herramienta especialmente diseñada para el procesamiento de datos, como lo es la computadora, permite manejar un numero creciente de información. Es por eso que se encuentra en desarrollo un gran número de sensores y dispositivos que permitan obtener flujos crecientes de datos.

Uno de los desarrollo que se encuentra actualmente en boga es el de sensores y sistemas que adquieran imágenes de diferentes tipos. La captura de imágenes requiere de sistemas digitales de alta velocidad que tengan la capacidad de acarrear los datos desde el lugar físico en donde se obtienen los datos, es decir, en el transductor mismo, hasta el circuito o el sistema destinado al proceso de los mismos.

Para este tipo de aplicaciones, se torna de interés la utilización de un tipo particular de dispositivos electrónicos denominados FPGA (*Field-Programmable Gate Array*, o en español, Arreglo de Compuertas Programables en Campo), circuitos integrados programable para sintetizar circuitos digitales de alta velocidad. En otras palabras, este tipo de componentes permite implementar circuitos que ejecutan tareas complejas y resuelve problemas específicos.

Existen numerosos trabajos que utilizan FPGA para la producción de imágenes. Por ejemplo, el desarrollo de un sensor de radiación utilizando un sensor CMOS comercial. Para ello, los autores utilizaron un FPGA para configurar y transmitir imagenes a un grabador de video a través de puerto UART. Esto permitió adquirir una imagen a través de un disparador realizado con un pulsador[1].

Se denomina ultrasonografía a la técnica de adquirir imágenes basandose en rebotes de ultrasonido. Sus aplicaciones son múltiple, en las que se destaca el diagnóstico médico, ya que es una técnica no invasiva y sin riesgos de radiación ionizante sobre el paciente. Un trabajo reciente desarrolló un sistema de ecografía médica con bajo costo utilizando un FPGA[2]. El autor también presentó un algoritmo realizado y probado en PC. Luego se implementó e en una FPGA.

Existen sistemas de telescopía implementados con FPGA. Yanagisawa y otros desarrollaron un sistema con telescopios pequeños para explorar objetos de campo cercano con la finalidad de monitorear cuerpos celestes que puedan colisionar con el planeta[3]. Los autores utilizan la velocidad de los circuitos implementados en FPGA para minimizar el tiempo de adquisición.

Existen sensores de imagenes de distancia desarrollados mediante FPGA[4].

A diferencia de un microprocesador o un microcontrolador, también muy usados en la industria electrónica, en el cual una unidad logica algoritmica ejecuta un programa cargado

secuencial, es decir, línea por línea, un FPGA puede ser programado de forma tal que cada proceso se ejecute en forma independiente y paralela, dotando al sistema de una mayor velocidad en el procesamiento.

De esta forma, un diseñador puede manipular un volumen mucho mayor de datos, que a los efectos de la adquisición y medición de imágenes, resulta más adecuado.

Pero como ya se mencionó con anterioridad, la obtención de datos por si misma no le otorga al científico la información, y por ende, el conocimiento nuevo que desea. Para ello, es probable que este gran flujo de datos requiera de un procesamiento y análisis más exhaustivo de los mismos.

Es por esto que la PC *Personal Computer* se ha transformado en la herramienta indispensable en cualquier ámbito, pero en especial en los entornos en donde se requiere el manejo, cálculo, procesamiento y análisis de grandes cantidades de datos e información.

Se torna de suma utilidad, entonces, proveer una comunicación efectiva y robusta que permita mover grandes volúmenes de datos en poco tiempo, y de esta forma facilitar los tiempos de desarrollo, las pruebas y depuración de sistemas.

Desde la inclusión de la norma USB, en el año 1996 a la fecha, se ha convertido en el elemento que no falta en ningún equipo, al punto tal que ha desplazado a cualquier otro conector. Al punto tal es esto, que para requerir algún puerto adicional que no sea de esta norma, cualquier comprador debe especificar que así sea, mas no es necesario especificar que tiene USB como norma de conexión.

El presente trabajo pretende ofrecer una comunicación basada en la versión 2.0 de la norma USB entre una PC y un FPGA, y otorgue una herramienta adicional a científicos que desarrollen o utilicen sistemas basados en FPGA.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo Principal

El objetivo del presente trabajo es obtener una comunicación USB 2.0 de alta velocidad entre una PC y un FPGA.

Esta comunicación debe realizarse y documentarse de forma tal que pueda ser usado posteriormente en aplicaciones científicas desarrolladas con FPGA's.

1.2.2. Objetivos Particulares

Para la consecución del objetivo general, se deben cumplir los siguientes objetivos particulares:

- Comprender el funcionamiento del protocolo USB.

- Seleccionar los componentes a utilizar.
- Configurar los componentes seleccionados.
- Desarrollar un núcleo en VHDL que sirva de interfaz.
- Diseñar e implementar la interconexión de los componentes seleccionados.
- Verificar el sistema desarrollado.
- Desarrollar un documento que explique el modo de uso del código VHDL utilizado.

1.3. Estructura del Informe

El presente informe se divide en 2 bloques principales: uno referido al desarrollo del sistema y el siguiente a su forma de uso y verificación.

Dentro del bloque referido al desarrollo del sistema, se encuentran los primeros 5 capítulos:

1. **Introducción:** En este capítulo se intenta exponer lo que motiva el presente trabajo, el objetivo y alcance que el trabajo busca y la estructura del mismo. Se brindan, además, conceptos importantes de la norma USB que son significativos para los objetivos de este trabajo.
2. ??:

1.4. El protocolo USB

El protocolo USB es un sistema de comunicación diseñado durante los años 90 por los seis fabricantes de la industria de las computadoras, Compaq, Intel, Microsoft, Hewlett-Packard, Lucent, NEC y Philips, con la idea de proveer a su industria de un sistema que permita la conexión entre las PC's y los periféricos con un formato estandar, de forma tal que permita la compatibilidad entre los distintos fabricantes.

Hasta ese momento, el gran ecosistema de periféricos, sumado a los nuevos avances y desarrollos, hacia muy compleja la conectividad de todos ellos. Cada uno de los fabricantes desarrollaba componentes con fichas, niveles de tensión, velocidades, drivers y un sinnúmero de etc diferentes, lo cuál dificultaba al usuario estar al día y poder utilizar cada componente que compraba. Lo más probable era encontrar que cada vez que uno comparaba una PC, debía cambiar el teclado, el mouse o algún periférico específico. Esto también complicaba a las mismas empresas productoras, por que la introducción de un nuevo sistema requería un mucho soporte extra para poder conectar todo lo ya existente.

Todo esto, quedó saldado con el standar USB, que debido a la gran cuota de mercado de sus desarrolladores, rápidamente fue introducido y se transformó en la norma a la hora de seleccionar un protocolo. Al punto tal esto se cumplió que hoy, más de 20 años después, es muy difícil encontrar PC's con otro tipo de puertos, salvo que en el momento de su compra uno

requiera un puerto específicamente. Sin embargo, por norma, cualquier PC nueva disponible en el mercado debe poseer puertos USB para la conexión de los periféricos.

Desde el punto de vista técnico, el protocolo USB es un sistema del tipo maestro-esclavo, donde el maestro, denominado HOST, debe ser necesariamente una PC y cualquier periférico a ella acoplada será un esclavo.

Para describirlo es conveniente tal vez separar el protocolo en tres partes. Una parte física, en donde se definen los componentes que intervienen, una capa de protocolo, en donde se define el formato y el marco en el que son enviados los paquetes, como se direcciona y como se comunican entre sí, y una parte lógica, en donde cada componente es visto solamente como un extremo y define como fluyen los datos desde un extremo hacia la PC y viceversa.

1.4.1. Capa física

En esta sección no se describirán los detalles de las conexiones eléctricas ni mecánicas a las que se refieren las especificaciones de la norma USB debido a dos cuestiones fundamentales. Una de ellas es que toda esta sección de la norma está resuelta ya por los fabricantes del chip de Cypress. Este chip maneja todas las señales, arma y desarma los paquetes que salen hacia la PC y que llegan de ella respectivamente. Por otro lado, no es el objetivo de este trabajo adentrarse en esos detalles. Gracias a la extensión de este tipo de comunicación existen una gran cantidad de fabricantes en el mercado que fabrican cada uno de los componentes, ya sean, cables, conectores en todas sus versiones, adaptadores de un tipo de enchufe a otro, su costo es despreciable con respecto a cualquier tipo de desarrollo en ese sentido y son de una muy buena calidad, en el sentido que todos cumplen con lo que la norma establece.

Si se hará a continuación una descripción de los dispositivos físicos y su categoría, según la norma, en función del rol que cumplen.

La comunicación USB posee una topología maestro-esclavo. Es decir, Existe un dispositivo que dirige todas las transferencias de datos y otros dispositivos que responden luego de que el maestro emite una directiva. Por esto, el elemento central de cualquier comunicación USB es el HOST (director o anfitrión, por su traducción de la voz inglesa). Este dispositivo que en la mayoría de los casos es la PC, aunque también puede ser algún dispositivo inteligente como un smartphone, es el que posee el Host USB Controller. El HOST se encarga de enviar los tokens a todos los periféricos, con la dirección del dispositivo, el sentido de la comunicación, el tipo de transferencia que se espera y todas las acciones de control que el sistema requiera.

En el otro extremo de la comunicación, se encuentran los dispositivos. Los dispositivos son todos los periféricos que actúan como fuente o sumidero de información. Es decir, en caso de periféricos de entrada, serán una fuente de información hacia el Host. Si los periféricos son de salida, serán un sumidero de la información que proporciona la PC. Los casos de periféricos de entrada/salida, se denominarán periféricos compuestos.

Existe también, a los fines de la norma, un elemento intermedio, denominado HUB (concentrador o distribuidor, según la traducción del inglés). Este dispositivo se encarga de conectar dos o más dispositivos, ya sea de entrada o salida, de recibir y enviar las direcciones y de regenerar las señales que el host envía y deben ser recibidas por los dispositivos, o bien, los datos que fluyen por el sistema.

1.4.2. Capa de protocolo

En la capa de protocolo, las especificaciones detallan como se compone el marco y como los paquetes deben ser armados para que sean efectivamente enviados a través del sistema.

Cada mensaje que se intercambia por el bus se denomina paquete. Cada paquete posee en su inicio lo que se denomina PID. el PID (del inglés packet ID o identificador del paquete) puede ser de 4 tipos, definidos por cada uno de los tipos de paquetes que puede haber:

- en prime lugar se encuentran los paquetes token, a través del cual el host envía las directivas a los distintos periféricos. Estas directivas pueden ser IN, cuando solicita datos a un periférico; OUT, cuando va a enviar datos a un dispositivo; SOF, que indica el inicio de cada cuadro, para que cada dispositivo se sincronice y SETUP, cuando va a enviar un paquete de configuración a algún dispositivo.
- el segundo tipo de paquetes es el paquete de datos. Este tipo de PID puede ser emitido por un dispositivo, si es que envía datos al host o bien por el mismo host cuando el flujo de datos es a la inversa.
- el tercer tipo de paquetes es un paquete de reconocimiento, denominado ACK, (por acknowledge o reconocimiento). Este paquete es enviado por los periféricos y le da idea al host de cual es el estado del dispositivo, es decir, si se encuentra operativo o no, si se encuentra ocupado o si recibió la transferencia de forma correcta.
- finalmente existen paquetes especiales, a través de los cuales el protocolo se comunica con los hubs, emite directivas intermedias, envía señales de polling para conocer el estado del bus, entre otras.

Como se menciono anteriormente, el host envía un token SOF que sirve para sincronizar los dispositivos al bus. En un sistema USB, el host provee la base de tiempo y envía cada 1 ms un SOF (Start of frame, o su traducción, inicio de cuadro) seguido de un numero de 11 bits que sirve para contar cada uno de los marcos. Además, en sistemas de alta velocidad, cada cuadro se divide en ocho microcuadros de 125 μ s, que también son marcados por un SOF, sin embargo, el contador no se actualiza por cada microcuadro.

Luego de esto, el sistema puede comenzar con la transferencia de datos. USB dispone 4 tipos de posibles transferencias, que se detallan un poco más adelante, y que pueden ser usadas conforme a los diferentes requerimientos del sistema.

Cada transferencia de datos está compuesta por un primer paquete de token, emitido por el host, que posee el tipo de transferencia que se espera, sea de entrada, de salida, de control o especial; la dirección del dispositivo que debe responder o escuchar el mensaje enviado por el bus y un código de detección de errores del tipo CRC (código de chequeo redundante cíclico).

Luego, el siguiente paquete posee los datos transferir, precedido por un PID de datos, y otro código CRC para detectar errores. Este paquete es transmitido por el host o el dispositivo dependiendo del sentido de la transferencia.

Finalmente, el dispositivo devuelve un paquete de reconocimiento, indicándole al Host si el transferencia fue efectiva o no y por qué esta no fu efectiva, siendo ese el caso.

Transferencias por paquetes (Bulk transfers)

Este tipo de transferencias puede ser dispuesta para transmitir un gran flujo de datos. No posee perdida de datos gracias a un sistema de chequeo y retransmisión de datos. El inconveniente que presenta este tipo de transferencias es que en un nivel de prioridades se presenta en el final del sistema. Es decir, el bus solo va a ser usado para transferir este tipo de datos siempre que se encuentre desocupado, o bien, se le asignará una proporción ínfima de ancho de banda para poder transmitir con este modo. Es comunmente usado para transmitir datos que no son críticos en tiempo, por ejemplo para scanners e impresoras.

Transferencias de interrupción

Este tipo de transferencias sirve para enviar y recibir paquetes de datos que requieren un buen sistema de control de errores, pero que, son más restrictivos en tiempos. El sistema siempre destinará un intervalo fijo de tiempo para transmitir los datos que estén pendientes para transferencias de interrupción.

Transferencias Isocrónicas

Este tipo de transferencias está destinado a datos que son realmente críticos en tiempo. Es usado, principalmente para enviar datos a chorro, como ser el caso de streaming de audio o video, en donde los datos producidos deben ser rápidamente llevados al usuario.

No posee un control de errores muy sofisticado, más que un simple código CRC, pero no existe mecanismo de retransmisión de datos ni handshaking entre los dispositivos y el host.

Como el tiempo es el requerimiento crítico en este tipo de datos, el controlador le asigna una determinada cantidad de tiempo de bus, o en otras palabras, una determinada cuota de ancho de banda.

Transferencias de control

Este tipo de transferencias solo las emite el host y el sistema las utiliza para configurar cada dispositivo. Debido a su criticidad, el controlador dispondrá en cada cuadro de una fracción de ancho de banda para las transmisiones de control. Es el tipo de transferencias que posee el sistema de detección de errores más sofisticado, de forma tal de asegurar la integridad de los datos de control.

A cambio de esto, solo muy poca información puede ser transmitida por cada cuadro, de hasta 64 bytes en sistemas de alta velocidad.

1.4.3. Capa lógica

Desde el punto de vista lógico, cada dispositivo es visto por el host como un extremo independiente, que posee un modo de comunicación, es decir, con ese dispositivo el protocolo se comunicará solo por un tipo de transferencia, y un solo sentido. En otras palabras, USB notará como separado un dispositivo de entrada y otro de salida, independientemente de si físicamente el dispositivo es un periférico de entrada y salida.

Esta independencia brinda la posibilidad de configurar cada extremo de forma diferente y obtener el ancho de banda necesario para la subida y bajada de datos, los tiempos de acceso al bus, la dirección y todo lo relacionado a los modos de comunicación conforme a los requerimientos.

El protocolo entiende que entre el host y cada uno de los extremos existe un tubo (la norma en inglés habla de *pipes*) en donde la información es colocada y transferida. Luego, cada tubo posee la configuración establecida por el controlador del host y se comunica con cada extremo por medio de estos tubos. A los fines del usuario, esto es lo importa, por cuanto uno solicita acceso al bus y define en qué buffer va a contener los datos a enviar o transmitir y el protocolo se encarga de el empaquetado, el armado de los cuadros, el acceso al bus y el posterior envío de datos.

Bibliografía

- [1] M. Perez, F. Alcalde, M. S. Haro, I. Sidelnik, J. J. Blostein, M. G. Berisso, and J. Lipovetzky, “Implementation of an ionizing radiation detector based on a FPGA-controlled COTS CMOS image sensor,” in *2017 XVII Workshop on Information Processing and Control (RPIC)*, pp. 1–6, IEEE, sep 2017.
- [2] R. Biswas, *An Embedded Solution for JPEG 2000 Image Compression Based Back-end for Ultrasonography System*. PhD thesis, IIT, Kharagpur, 2018.
- [3] T. Yanagisawa, T. Ikenaga, Y. Sugimoto, K. Kawatsu, M. Yoshikawa, S.-i. Okumura, and T. Ito, “New NEO search technology using small telescopes and FPGA,” in *2018 IEEE Aerospace Conference*, vol. 2018-March, pp. 1–7, IEEE, mar 2018.
- [4] Z. Cui, Z. Tian, Y. Zhang, Z. Bi, and S. Fu, “Study on real time 3D imaging of streak tube lidar based on LabVIEW,” *Optik*, vol. 157, pp. 768–773, 2018.