

加法器实验

张明昆 2211585

2024.3.27

目录

1	实验目的	1
2	实验内容说明	2
2.1	实验设备	2
2.2	实验任务	2
3	实验原理图	2
4	实验步骤	3
4.1	编写 verilog 代码	3
4.2	仿真验证	5
4.3	上箱验证	6
5	实验结果分析	7
6	总结感想	7

1 实验目的

1. 熟悉 LS-CPU-EXB-002 实验箱和软件平台。
2. 掌握利用该实验箱各项功能开发组成原理和体系结构实验的方法。
3. 理解并掌握加法器的原理和设计。
4. 熟悉并运用 verilog 语言进行电路设计。
5. 为后续设计 cpu 的实验打下基础。

2 实验内容说明

2.1 实验设备

1. 装有 Xilinx Vivado 的计算机一台。
2. LS-CPU-EXB-002 教学系统实验箱一套。

2.2 实验任务

1. 阅读 LS-CPU-EXB-002 实验箱相关文档，熟悉硬件平台。
2. 熟悉计算机中加法器的原理。
3. 画出结构框图，详细标出输入输出端口。
4. 根据设计的实验方案，使用 verilog 编写相应代码。
5. 对编写的代码进行仿真，得到正确的波形图。
6. 将以上设计作为一个单独的模块，设计一个外围模块去调用该模块，见图 2.1。外围模块中需调用封装好的触摸屏模块，显示两个加数和加法结果，且需要利用触摸功能输入两个加数。
7. 将编写的代码进行综合布局布线，并下载到实验箱中的 FPGA 板上进行演示。

3 实验原理图

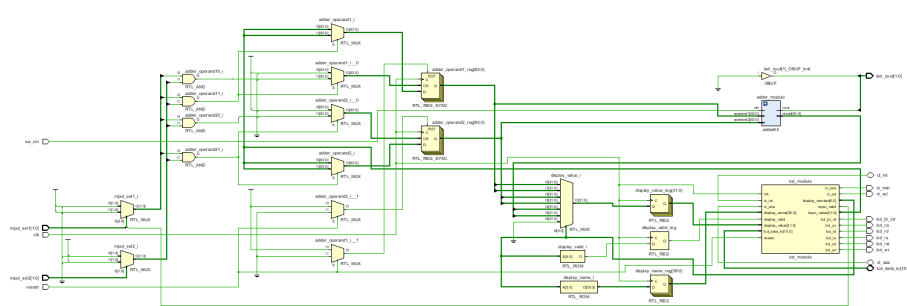


图 1: 实验原理图

如图 1所示，adder_display 为该实验的顶层模块，其下有负责加法运算的 adder64 模块、负责显示控制的 lcd_module 模块。

adder64 模块执行两个 64 位数的加法运算。它接收两个 64 位的输入操作数 operand1 和 operand2，以及一个进位输入 cin。通过对这两个操作数和进位进行加法运算，产生 64 位的结果 result 和一个进位输出 cout。加法运算采用了 Verilog 的加法操作符 + 实现。

lcd_module 模块负责控制 LCD 触摸屏的显示和输入。它通过一系列接口与触摸屏通信，包括显示有效信号 display_valid、要显示的名称 display_name、要显示的值 display_value，以及控制触摸屏硬件接口的信号。此模块也处理来自触摸屏的输入，包括有效输入信号 input_valid 和输入值 input_value。

adder_display 模块将加法器模块和显示控制模块连接起来，并管理它们之间的数据交互。它根据用户通过触摸屏输入的选择（通过 input_sel 和 sw_cin 控制），决定如何处理加法操作数和进位输入。此外，它还控制 LED（通过 led_cout 输出）来显示加法操作的进位输出。此模块还处理触摸屏显示的逻辑，根据显示编号 display_number 显示不同的数据。

4 实验步骤

4.1 编写 verilog 代码

为了实现题目中要求的 64 位加法器，我们需要实现一个 64 位的加法器如下所示。

```
`timescale 1ns / 1ps
module adder64(
    input  [63:0] operand1,
    input  [63:0] operand2,
    input          cin,
    output [63:0] result,
    output          cout
);
    assign {cout,result} = operand1 + operand2 + cin;
endmodule
}
```

为了使得其他模块能够与该加法器协同工作，我们需要对 adde_dispaly 进

行以下修改，每次输入一个数字的 32 位，分四次完成输入。

```
//此处代码与指导手册相同，故不再列出
input [1:0]input_sel1, //0:输入为加数1;1:输入为加数2
input [1:0]input_sel2, //0:输入为低32位;1:输入为高32位
//此处代码与指导手册相同，故不再列出
always @(posedge clk)
begin
    if (!resetn)
    begin
        adder_operand1 <= 32'd0;
    end
    else if (input_valid && input_sel1==0 && input_sel2 == 0)
    begin
        adder_operand1[31:0] <= input_value;
    end
    else if (input_valid && input_sel1==0 && input_sel2 == 1)
    begin
        adder_operand1[63:32] <= input_value;
    end
end
always @(posedge clk)
begin
    if (!resetn)
    begin
        adder_operand2 <= 32'd0;
    end
    else if (input_valid && input_sel1==1 && input_sel2 == 0)
    begin
        adder_operand2[31:0] <= input_value;
    end
    else if (input_valid && input_sel1==1 && input_sel2 == 1)
    begin
        adder_operand2[63:32] <= input_value;
```

```

        end
    end
    //此处代码与指导手册相同，故不再列出

```

4.2 仿真验证

书写仿真文件如下所示。在 initial 块中，所有的输入寄存器（包括两个操作数的高低部分和进位输入）最初被设置为 0。接着，在仿真开始后的 100 纳秒处，添加测试激励。

为了测试 adder64 在不同输入条件下的行为，该测试模块使用 always 块在每 10 纳秒生成随机数来更新操作数的高低部分和进位输入 cin。

```

module adder64_test;
    reg [31:0] operand1_low;
    reg [31:0] operand2_low;
    reg [31:0] operand1_high;
    reg [31:0] operand2_high;
    reg cin;
    wire [63:0] result;
    wire cout;
    // Instantiate the Unit Under Test (UUT)
    adder64 uut (
        .operand1({operand1_high, operand1_low}),
        .operand2({operand2_high, operand2_low}),
        .cin(cin),
        .result(result),
        .cout(cout)
    );
    initial begin
        operand1_low=0;
        operand1_high=0;
        operand2_low=0;
        operand2_high=0;
        #100;
    end
end

```

```

always #10 operand1_low = $random;
always #10 operand1_high= $random;
always #10 operand2_low = $random;
always #10 operand2_high= $random;
always #10 cin = {$random} % 2;
endmodule

```

仿真波形图如图 2所示

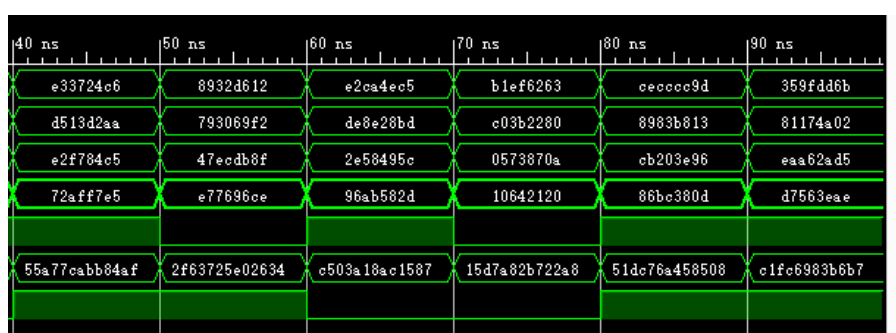


图 2: 实验原理图

可以观察到，再不同的 operand 和 cin 的取值下，cout 和 result 都是正确的。

4.3 上箱验证

为了在试验箱上验证我们的代码，我们需要首先修改约束文件。

```

//此处代码与指导手册相同，故不再列出
set_property PACKAGE_PIN AC21 [get_ports input_sel1]
set_property PACKAGE_PIN AD24 [get_ports input_sel2]
//此处代码与指导手册相同，故不再列出
set_property IOSTANDARD LVCMOS33 [get_ports input_sel1]
set_property IOSTANDARD LVCMOS33 [get_ports input_sel2]
//此处代码与指导手册相同，故不再列出

```

随后打开 FPGA 实验板，上电，并将下载线与电脑相连。进行烧写 bit 文件。

随后运行程序验证是否正确。

从图 3 中可以看到 LCD 触摸屏上分别显示了 2 个加数和加法结果，最右侧的 led 灯为向高位的进位，该 led 灯为共阴极的，即输入为 0 是亮，为 1 是不亮，由于当前进位为 0，故 led 灯为亮。拨码开关最右侧的开关用来选择触摸屏输入的数据为加数 1 还是加数 2，当前该开关置为 1，说明触摸屏输入的 32 位数位加数 2。

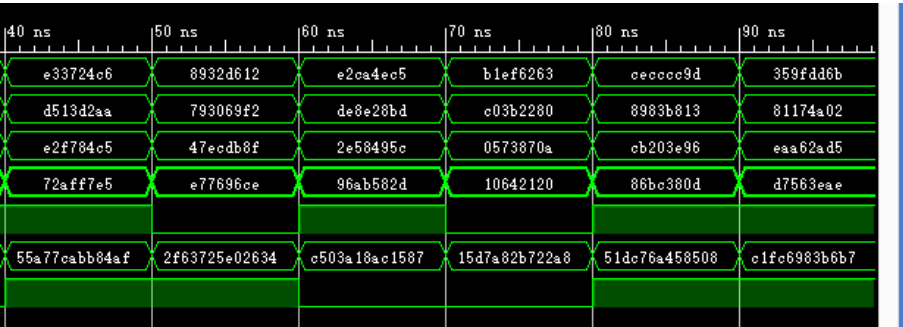


图 3: 实验原理图

5 实验结果分析

经过仿真验证和上箱验证，实验结果均符合我的预期，实现了一个 64 位的加法器模块。

6 总结感想

在本次实验中，通过简单的加法器的设计，我基本了解了 verilog 程序语言设计的流程，包括设计模块，设计仿真文件，以及上箱验证，为以后更困难的计算机组成原理实验打下了基础。

在学习 verilog 的过程中，我发现它和 c 语言的语法有许多相似与不相似的地方，于是，我采用对比的方法，更快的完成了对 verilog 语言的学习。也体会到了 verilog 这种硬件描述语言的独特之处。对加法器的原理和设计有了更深的了解，为后续设计 cpu 的实验打下了基础。