Prova Finale (Progetto di Reti Logiche)

Scaglione P-ZZZZ – Prof. Gianluca Palermo – A.A. 2019-2020

Marco Petri (10569751) e Giuseppe Piccirillo (10568059)

Indice

## Tabella dei contenuti

[Introduzione 1](#_Toc34601746)

[Architettura 2](#_Toc34601747)

[2.1 Idle 2](#_Toc34601748)

[2.2 Ask 2](#_Toc34601749)

[2.3 Wait\_mem1 2](#_Toc34601750)

[2.4 Save 2](#_Toc34601751)

[2.5 Ask\_addr 2](#_Toc34601752)

[2.6 Wait\_mem2 2](#_Toc34601753)

[2.7 Analize 2](#_Toc34601754)

[2.8 Enc\_wrt 2](#_Toc34601755)

[2.9 Wait\_mem3 2](#_Toc34601756)

[2.10 Done 2](#_Toc34601757)

[2.11 Wait1 2](#_Toc34601758)

[Risultati sperimentali 4](#_Toc34601759)

[Testing 5](#_Toc34601760)

[Conclusione 6](#_Toc34601761)

# Introduzione

La risoluzione del problema della codifica di un indirizzo dato il pool poteva essere eseguito secondo la nostra analisi in due modi differenti: salvando le working zone in registri oppure non salvandole per occupare meno spazio. Il salvataggio delle working zone sebbene sia oneroso dal punto di vista della memoria risulta essere più conveniente dal punto di vista della complessità temporale, perciò abbiamo optato per una soluzione in cui salvare tutte le working zone mediante signal secondo un’architettura behavioral secondo il linguaggio VHDL. Mediante questo approccio possiamo sfruttare nel caso di conversioni successive senza che venga dato un reset il fatto di aver già presenti in appositi registri tutte le WZ per la codifica, quindi a fronte di un nuovo segnale di start dopo la prima esecuzione da un segnale di reset, avremo bisogno solamente di ricaricare l’indirizzo da codificare e di codificarlo e scriverlo all’interno della memoria.

Nella progettazione della macchina a stati abbiamo quindi deciso di scorporare la parte del codice che si occupa di caricare tutte le WZ dalla parte del codice che si occupa di caricare l’indirizzo da codificare, benché l’operazione sia fondamentalmente la stessa con la sola differenza dell’indirizzo richiesto, così la scrittura della macchina a stati viene effettuata con stati divisi per funzionalità in cui ogni stato è caratterizzato dallo svolgere solamente un’operazione.

Per comunicare con la memoria dobbiamo tenere conto che essa esegue le operazioni da noi richieste nel periodo in cui il clock è alto, allora il minimo numero di stati per leggere o scrivere da memoria è 2/3, 3 nel caso in cui si utilizzi un’architettura con flip flop operanti sul fronte di salita del clock mentre 2 nel caso in cui si operi sul fronte di discesa. Poiché ci è sembrato più chiaro operare sul fronte di salita abbiamo dovuto operare 3 clock: richiesta dell’indirizzo, attesa della memoria e salvataggio/analisi.

# Architettura

## 2.1 Idle

Lo stato Idle è lo stato iniziale in cui si trova la macchina dopo uno stato di reset, questo stato non fa alcunché fintanto che il segnale i\_start è basso, quando questo viene portato ad alto si opera una transizione per andare allo stato Ask per iniziare la codifica.

## 2.2 Ask

Lo stato Ask è lo stato in cui si richiede una working zone in lettura alla memoria, utilizzando un registro per tenere conto dell’indirizzo da richiedere al momento della richiesta.

## 2.3 Wait\_mem1

Lo stato Wait\_mem1 è uno stato in cui attendiamo che la memoria esegua la richiesta di lettura dell’indirizzo e scriva tale valore negli ingressi del nostro modulo, da qui si transisce in Save.

## 2.4 Save

Lo stato Save è lo stato in cui si effettua il salvataggio della WZ che abbiamo appena richiesto all’interno dell’apposito registro che utilizziamo per memorizzarla.

## 2.5 Ask\_addr

Lo stato Ask\_addr è lo stato in cui si effettua la richiesta alla memoria dell’indirizzo da codificare.

## 2.6 Wait\_mem2

Lo stato Wait\_mem2 è lo stato in cui aspettiamo che la memoria gestisca la nostra richiesta di lettura dell’indirizzo da codificare.

## 2.7 Analize

Lo stato Analize salva il valore delle variabili necessarie per comporre l’indirizzo da inviare alla macchina per la scrittura, distinguendo quindi in caso in cui l’indirizzo è all’interno o all’esterno di una WZ.

## 2.8 Enc\_wrt

Lo stato Enc\_wrt è lo stato in cui scriviamo l’indirizzo codificato sulla memoria avendolo prima composto con i campi precedentemente calcolati.

## 2.9 Wait\_mem3

Lo stato Wait\_mem3 è lo stato in cui aspettiamo che la memoria gestisca la nostra richiesta di scrittura dell’indirizzo da codificare.

## 2.10 Done

Lo stato Done alza il segnale Done a 1 poiché la codifica è completata e siamo sicuri che la RAM abbia scritto tale valore, oltretutto restiamo in questo stato finché i\_start è alto, quando i\_start viene portato basso allora si abbassa o\_done e si transisce su Wait1.

## 2.11 Wait1

Lo stato Wait1 aspetta che venga dato un segnale i\_start alto per reiniziare la codifica dal caricamento dell’indirizzo da codificare poiché le WZ sono già salvate.

## 2.12 Macchina a stati

La seguente è la macchina a stati del progetto che risolve la codifica delle WZ:

rst=1

start=1

start=1

start=1

start=0

start=0

start=0

# Risultati sperimentali

# Testing

Direi di introdurre i test con tutti i reset e uno con doppio start out/in o in/out con le immagini in post sintesi

# Conclusione