

VGA Verilog实现

南方科技大学 数字逻辑project-VGA实现

license MIT 语言 Verilog 作者 曾明海 韩梓辰 张博文 开发平台 MINISYS 实验板

目录

- 需求分析
- 工程日志
- 功能与原理
- 项目优化
- 端口情况
- 实现效果
- 模拟过程
- 分工

需求分析

- 系统功能：显示彩带，通过串口发送图片并显示，通过串口指令绘图，画面平铺，贪吃蛇游戏，切换分辨率并在七段数码管上显示
- 输入输出设备：拨码开关，按钮，板载时钟，七段数码管，UART端口

工程日志

2020-12日志

- 08:项目分工，初期讨论，以及内容的选择
- 12:我们将彩带功能的实现进行调试，通过进行模拟的方法成功de掉了一部分漏洞
- 13:彩带功能完善实现
- 14:VGA模块串口相关的内容基本实现
- 16:VGA画图功能开始攻关
- 18:VGA画图调试
- 20:画图功能实现
- 21:VGA分辨率功能实现
- 22:贪吃蛇模块实现，所有模块组装完成

功能与原理

目前实现的功能如下：

- VGA模块
- 彩带
- 串口输入

- 图片显示
- 画图
- 贪吃蛇

下面对实现的原理依次进行说明:

VGA模块

VGA模块接收100MHz的板载时钟信号，通过分频得到特定频率的时钟信号。分别保存行，列位置的计数器，与所需分辨率对应的参数对比，并以此输出行，列同步信号。

彩带

彩带模块中将VGA显示时间均分为8个时间段，在特定时间段中对输出的r,g,b各个分量进行赋值，实现显示彩带的功能。

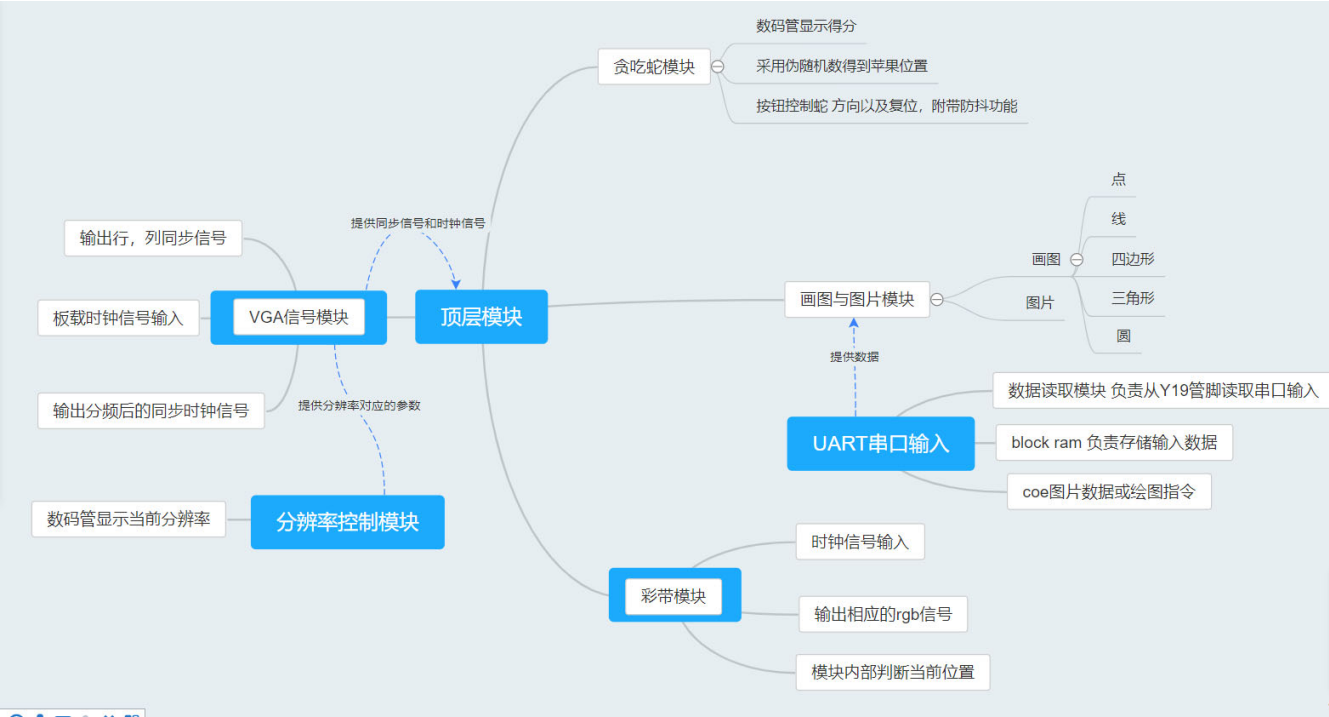
串口数据接收

接收模块根据输入时钟频率和波特率计算出每一位数据的传输时间，在每一位数据传输的中间时刻进行采样，每8位数据作为一个8位ascii码进行解码后存储。

显示图片

先用学助提供的脚本将待显示图片转换成二进制文件，我们自行编写了脚本将二进制文件中但每8byte转换成3位16进制数，分别表示一个像素点的r,g,b值，并存入block ram中。需要显示时，顶层模块每个时刻从block ram中读出当前位置的r,g,b值并输出到显示器上。

这部分结构图如下：



画图

输入

行信号与列信号，当前分辨率的时钟信号，以及功能模块控制信号。

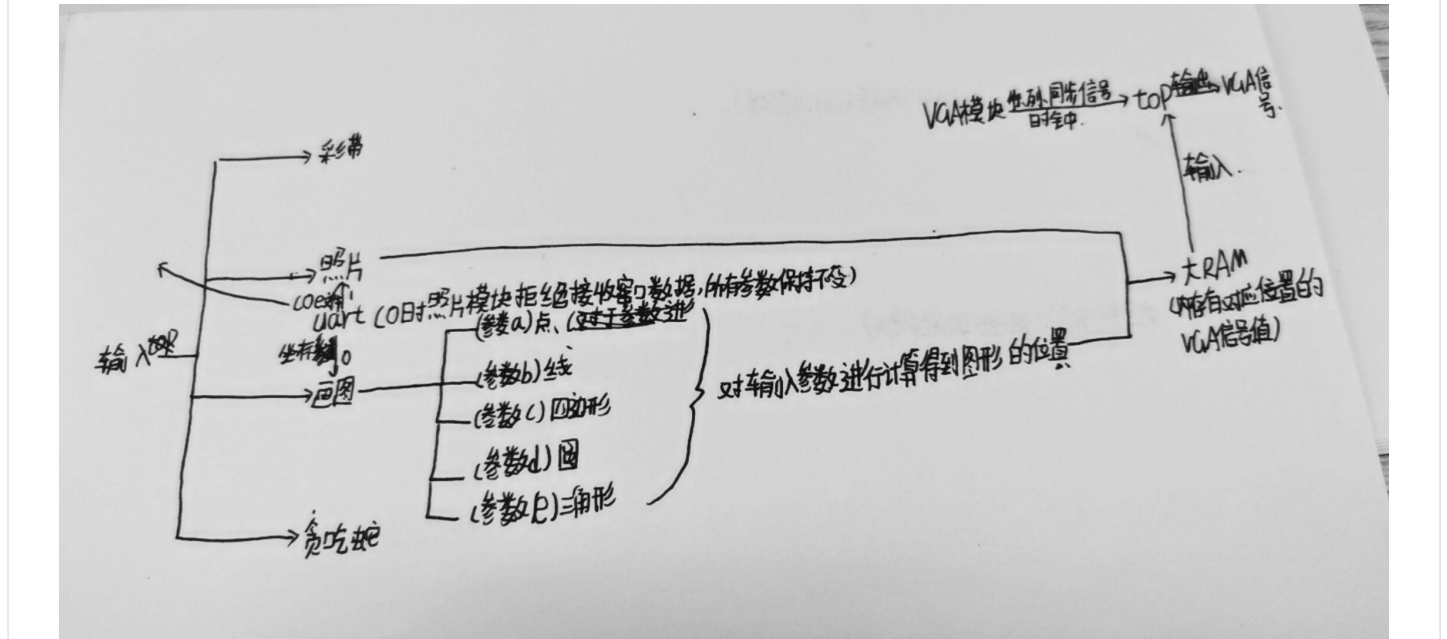
输出

block ram中的写状态地址，写状态地址对应的12位r,g,b数据。

原理

基于我们已经使用block ram来存储屏幕上对应的VGA信号信息，我们在此基础上，又开出了一个 12 * 20 的ram，用来存储当调用画图模块时所需的各个参数。我们规定a代表画点，b代表画直线，c代表画四边形形，d代表画园，e代表画三角形。我们实现了一个4位的选择器，该选择器会随着a,b,c,d,e的串口输入而发生值的变化，通过判断选择器的值，我们调用不同的作图模块，返回block ram中对应地址的12位r,g,b数据。

这部分结构图如下：



贪吃蛇

贪吃蛇模块通过一个顶级模块进行各个子模块的协调运行，其中顶级模块play_snake_game采用了三个输入端，分别是时钟信号，复位信号，四个方向按钮。输出则为数码管和VGA同时输出的。
通过数码管输出当前用户得分，然后通过VGA显示游戏界面，在主模块中通过wire中间变量传递不同的数据。通过这个模块，依次控制了如下的几个模块：

- Game_Control 游戏主进程控制

通过主进程，对整个程序中多个变量进行调配，利用几个临时变量存储的方法，从而保证不会存在端口竞争问题，例如：

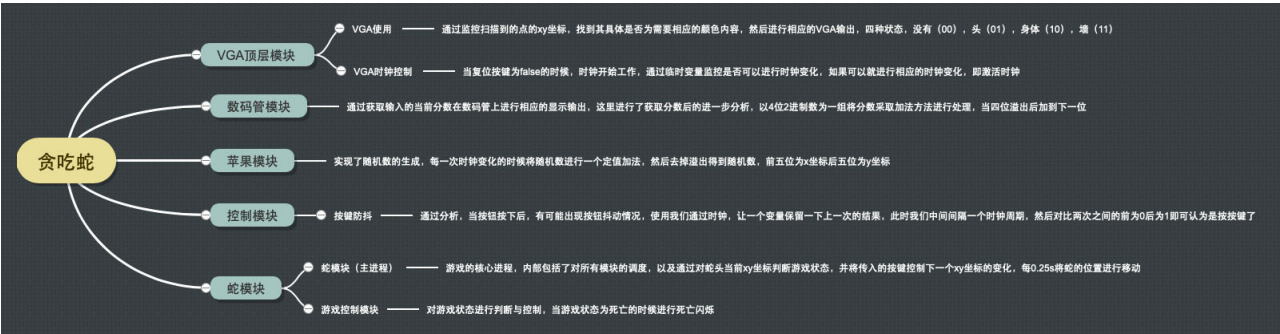
```
wire left_key;
wire right_key;
wire up_key;
wire down_key;//按键
wire [1:0]snake;//蛇及其位置
wire [9:0]x;
wire [9:0]y;
wire [5:0]apple_x;//苹果位置
wire [4:0]apple_y;
wire [5:0]head_x;//蛇头位置
wire [5:0]head_y;
wire add;
wire[1:0]win;//输赢
wire hit_wall;//判断是否输了
wire hit_body;
wire die_flash;//死亡频闪
wire restart;//重启游戏
```

```
wire [6:0]snake_length;//蛇长度
wire rst_n;
```

然后利用不同的变量传递值在所有程序模块中，实现游戏的运行。

- apple 贪吃蛇中苹果的位置，主要是随机数
通过利用时钟特点，每一次对随机数加一个值（999），当蛇吃到苹果后，获取这个值，前五位作为x后五位是y。
- snake 游戏主角蛇的定位
本模块实现了对整个游戏的全部调配，包括游戏状态判断，蛇的位置，苹果的位置，以及是否已经触发死亡，按钮的控制转化。
- VGA_top VGA输出模块
VGA实现的是一个640x480的60Hz的VGA输出，VGA模块接收100MHz的板载时钟信号，通过分频得到特定频率的时钟信号。分别保存行，列位置的计数器，与所需分辨率对应的参数对比，并以此输出行，列同步信号。这里为了防止在复位时的情况，将时钟采取了处理（当察觉到复位结束后才会激活一个临时变量时钟，而这个时钟可以控制标准时钟的运行），当复位结束后才会开始工作。
- Keyboard 小键盘获取分析模块
本模块对按键防抖进行了处理，当按钮按下后，我们通过时钟比较上一个周期的值与当前周期中的值，我们只检测按下的控制，达到防抖目的。
- seg_play 数码管模块
通过主模块获取当前得分情况，然后将得分传入后进行处理，通过时钟将每一个数字依次打到数码管上，利用人眼暂留实现分数计数。

这部分结构图如下：



优化

- 显示图片
开始时，我们直接发送了二进制格式的图片，但每个像素点都有12位，发送速度很慢。于是我们编写脚本，将4位二进制转为1位16进制数，发送速度提高了4倍。我们又删去了像素点信息之间的逗号，并改写串口程序，又将发送速度提高了25%。在显示图片时，我们选择边读入边刷新屏幕，而不是全部读入后再显示，这样图片会逐渐显示在屏幕上，显示过程更加流畅。
- 画图 画直线时我们将k和b放大了1000倍后进行判断，减少了因为小数部分带来的误差。画圆等图形时，由于分辨率并非1:1，导致画出的图形会被压缩，我们引入了一些常量使得它们能够被正确地显示
- 按钮消抖 在按钮按下的时候对上一个时钟周期里面的存下的值进行判断，如果两个值正好相反，则认为进行了一次按压，我们只关注按下，这样可以避免抖动问题
- 伪随机算法 利用时钟进行伪随机算法。保存一个10位的reg,每个时钟跳变沿对它的值增加999，可以得到伪随机数，作为贪吃蛇中下一个苹果的坐标，是比较优化的算法。

- ```

1 //对蛇吃到苹果的情况判断
2
3
4 //-----start of module define-----
5 module apple(
6 clk,rst,head_x,head_y,apple_x,apple_y,add
7);
8 //-----end of module define-----
9 input clk ;
10 input rst ;
11 input [5:0] head_x ;
12 input [5:0] head_y ;
13 output reg [5:0] apple_x ;
14 output reg [4:0] apple_y ;
15 output reg add ;
16 reg [31:0] clk_cnt ;
17 reg [10:0] random_num ;
18
19 always@(posedge clk)
20 random_num <= random_num + 999; //用加法产生随机数, 随机数高5位为苹果x坐标 低5位为苹果y坐标
21
22 always@(posedge clk or negedge rst) begin
23 begin
24 if(!rst)
25 begin
26 //初始化苹果位置
27 clk_cnt <= 0;
28 apple_x <= 24;
29 apple_y <= 10;
30 add <= 0;
31 end
32 else begin
33 clk_cnt <= clk_cnt+1;
34 if(clk_cnt == 250_000)
35 begin
36 clk_cnt <= 0;
37 if(apple_x == head_x && apple_y == head_y)
38 begin
39 add <= 1;
40 apple_x <= (random_num[10:5] > 38) ? (random_num[10:5] - 25) : (random_num[10:5] == 0) ? 1 : random_num[10:5];
41 apple_y <= (random_num[4:0] > 28) ? (random_num[4:0] - 3) : (random_num[4:0] == 0) ? 1 : random_num[4:0];
42 //判断随机数是否超出屏幕坐标范围 将随机数转换为下个苹果的x y坐标
43 end
44 else
45 add <= 0;
46 end
47 end
48 end
49 end

```

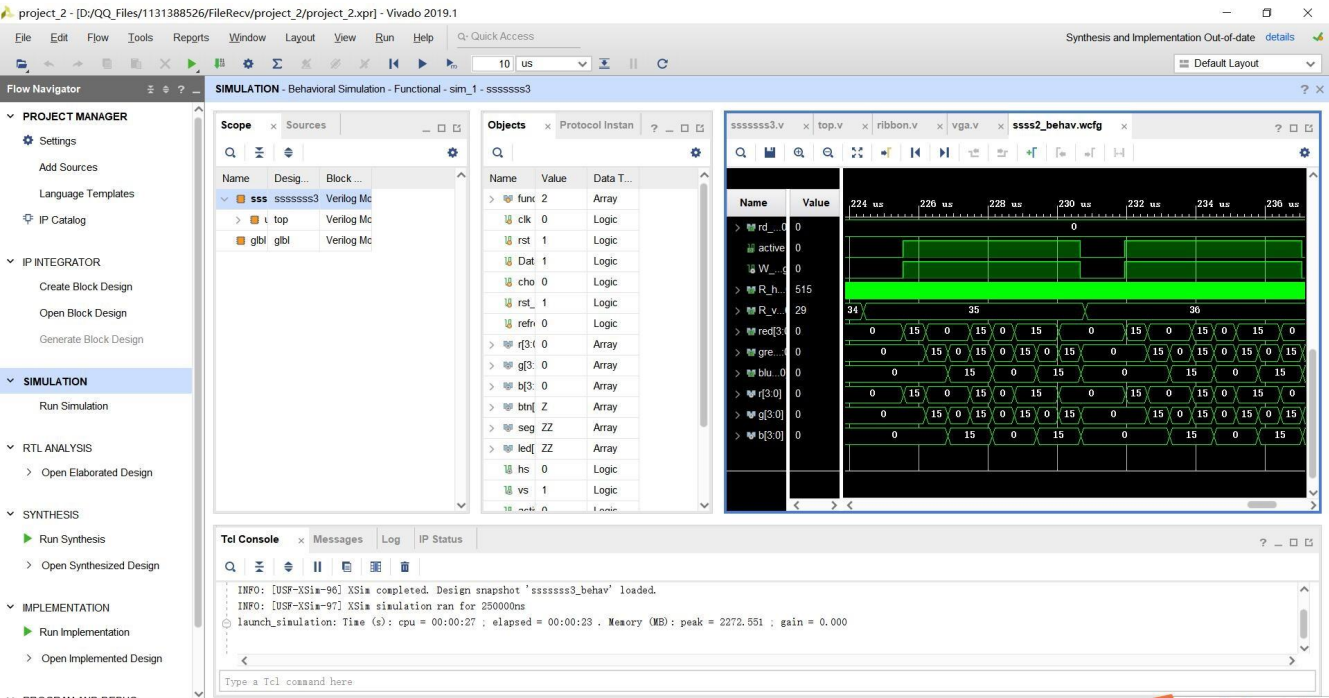
# 端口情况

最左侧两个拨码开关负责系统复位和block ram数据复位。最右侧4个拨码开关代表功能选择，全部关闭时为画图，从右侧数第一个打开时为显示图片，第二个打开时为显示彩带，第三个打开时为贪吃蛇游戏，第四个打开时为画面平铺效果。第五个拨码开关负责分辨率切换，关闭时为640\*480，打开时为640\*400。四个按钮控制贪吃蛇的移动，中间的按钮为贪吃蛇游戏复位键。七段数码管在贪吃蛇游戏中显示当前得分，其他情况显示当前分辨率。我们也使用了板载时钟（Y18端口）和UART串口（Y19）作为输入。

# 模拟过程

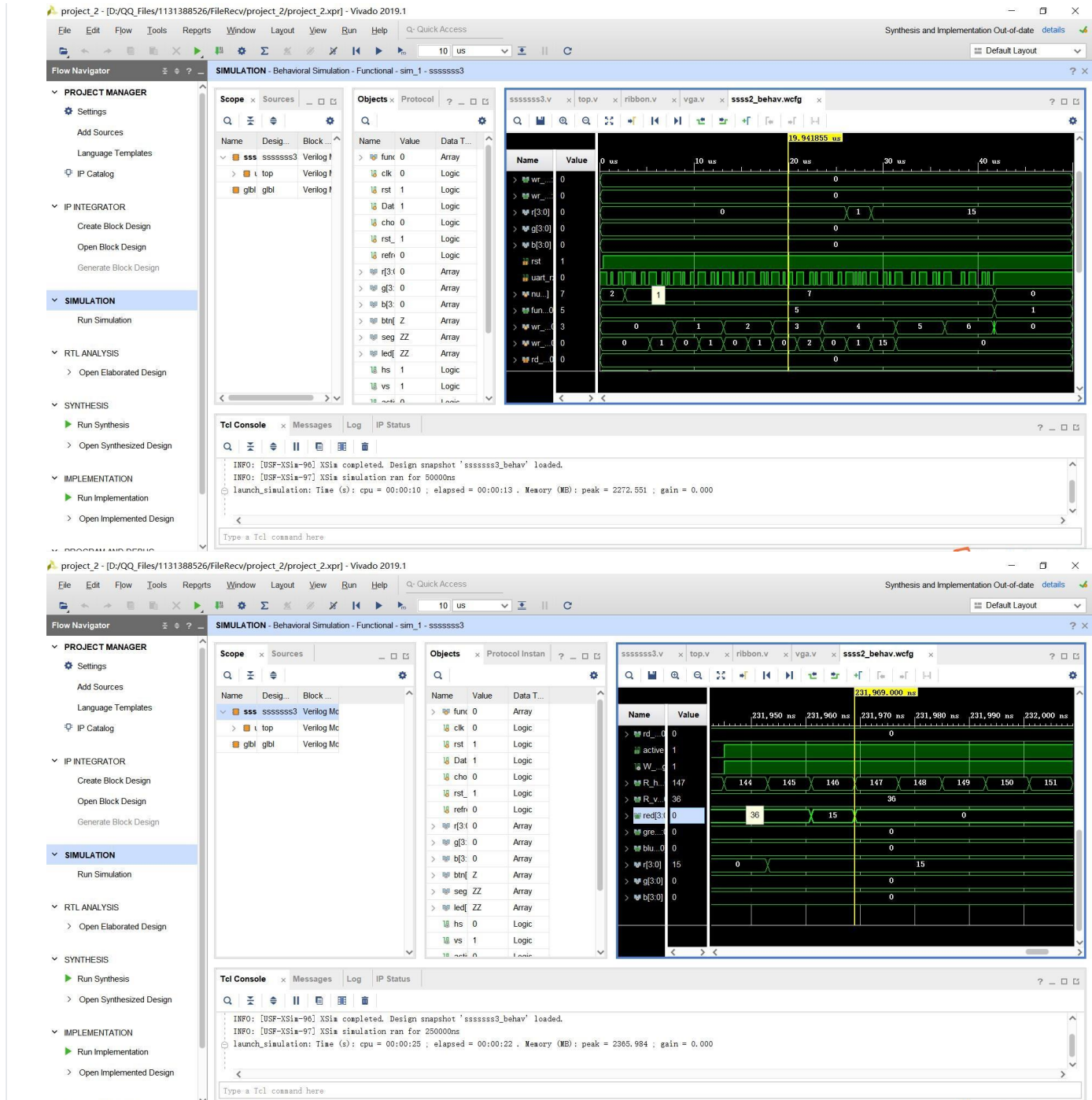
我们在本次实验中进行测试模拟的一共有三次，分别是

## 1.彩带显示过程中显示异常处理



2, 3.图片显示的异常，没有输出





# 实现效果

分辨率于数码管显示



彩色条带



图片显示

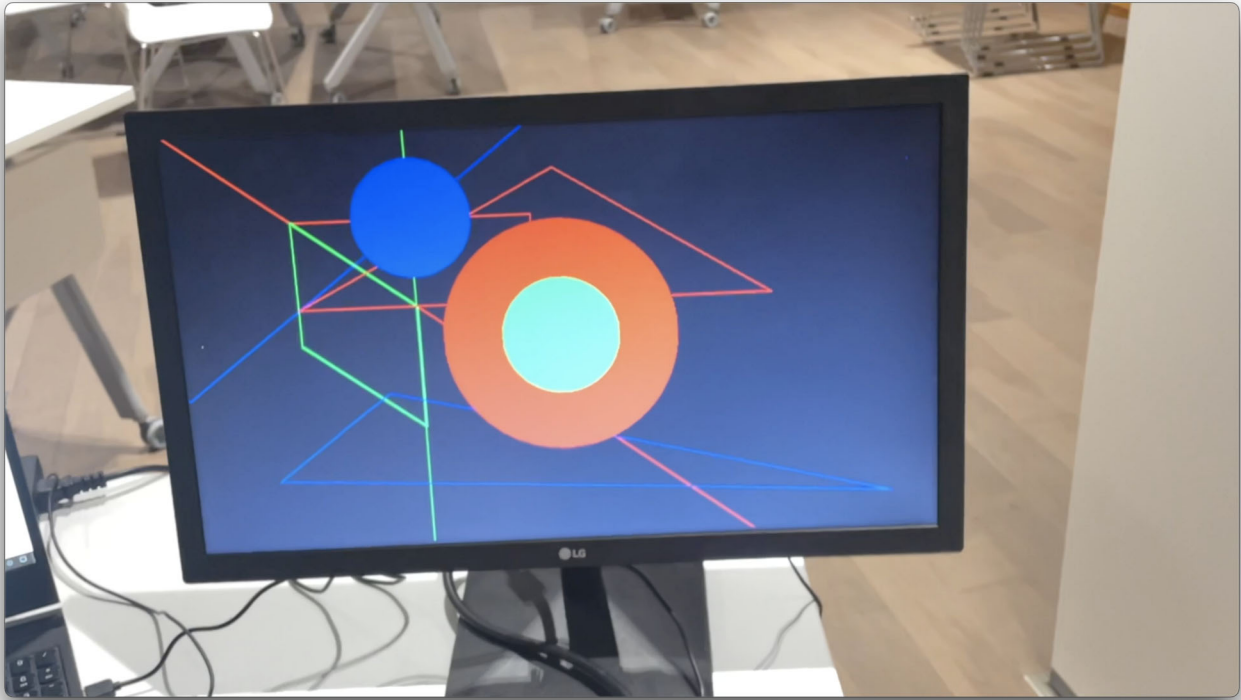




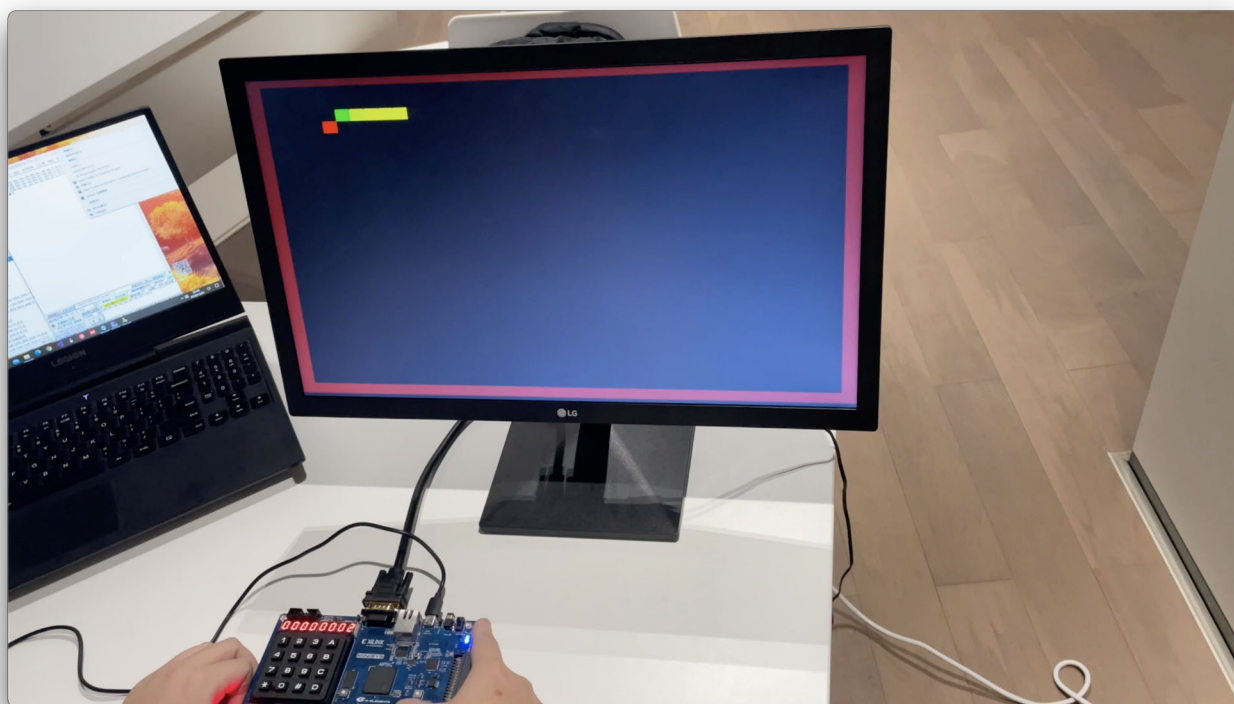
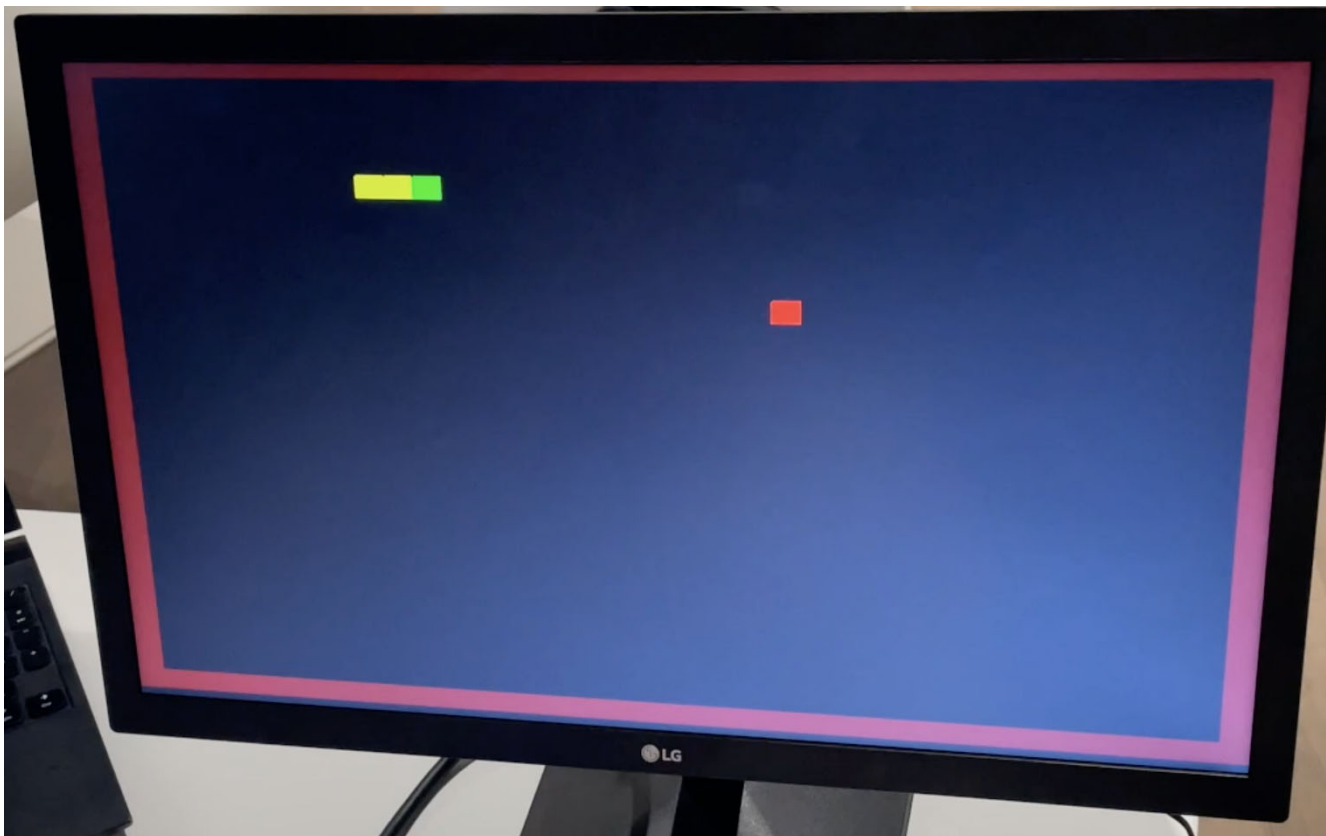


画图模块





贪吃蛇



## 分工

贡献度三人均分

韩梓辰：贪吃蛇模块，写作与整合

鲁明海：串口读取，条带显示，图片显示

张博文：画图，顶层设计整合