

Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Centro de Tecnologia
Departamento de Computação e Automação
Engenharia de Computação
Orientador: Kennedy Reurison Lopes

Discentes:

César Zaqueu Fernandes de Medeiros

Jhonat Heberson Avelino de Souza

Vinicius de Azevedo Menezes

Minicalculadora de 4 bits em FPGA

Natal

08 de março de 2019

Sumário

1	INTRODUÇÃO	2
1.1	Resumo do problema	2
1.2	Metodologia utilizada	3
2	APRESENTAÇÃO DA SOLUÇÃO	4
3	DESENVOLVIMENTO E RESULTADOS	6
4	CONCLUSÃO	18

1 Introdução

Este presente trabalho tem como objetivo apresentar, debater e principalmente aplicar os conhecimentos visto em sala de aula da disciplina DCA0212.1 – Circuitos Digitais – Laboratório, lecionada pelo professor Kennedy Reurison Lopes.

De início começaremos apresentando o nosso problema que se trata em projetar uma minicalculadora em VHDL e apresentá-la em uma placa FPGA. Apresentaremos a metodologia que foi utilizada durante a construção do nosso trabalho. Em seguida, iniciaremos a fase de conclusão do trabalho, onde apresentaremos como iremos solucionar o problema, dividindo essa apresentação em desenvolvimento, resultados e conclusão.

1.1 Resumo do problema

Este projeto no qual estamos aqui construindo, tem como objetivo a criação de uma minicalculadora feita em VHDL que deve implementar cinco operações básicas: Adição, subtração, maiorQue, menorQue e inversão. A entrada do projeto serão duas sequências de 4 bits.

A escolha da operação será realizada através de 3 chaves de comando, e adicionalmente um botão liga/desliga, que desabilita todas as operações. Selecionada a operação, o circuito deverá efetuá-la de maneira correta, direcionando a resposta para um display de 7 segmentos, mostrando assim para o usuário o resultado da operação que ele selecionou nas chaves de comando.

Posteriormente, explicaremos mais detalhadamente como funcionará cada parte específica do projeto. Tendo em vista, que estamos apenas no resumo do projeto.

1.2 Metodologia utilizada

Como pode-se observar na capa do trabalho, nosso grupo é formado por três integrantes. Com isso, para maior facilidade e que todos ficassem comprometidos com uma parte do projeto, dividimos o mesmo em três partes iguais, onde ficou da seguinte maneira:

Um componente ficou com as 5 funções de operações básicas, outro com o multiplexador e o último com o Conversor Display e a criação do relatório. Optamos por essa metodologia, pelo fato de que como basicamente os três blocos são “independentes” (dependendo apenas da saída do anterior), poderíamos assim cada um ficar com uma parte, e no final juntar todas e termos o trabalho completo e bem dividido, sem que nenhum ficasse sobrecarregado.

Cada componente teve total responsabilidade pela parte na qual ficou comprometido. Porém, todos tivemos o mesmo método de solução para o problema: usamos dos instrumentos utilizados em sala de aula, no qual já tínhamos utilizado, os códigos disponibilizados pelo professor, e total orientação do mesmo, que teve suma importância para criação deste trabalho, tendo em vista que o mesmo sempre se disponibilizou para ajuda seja por meio de e-mail, seja pessoalmente.

Então, com a ajuda do professor e com o material que tínhamos antes, conseguimos desenvolver a nossa minicalculadora, na qual a mesma consegue realizar as operações desejadas. E fornecer para o usuário o seu resultado em um display de 7 segmentos.

2 Apresentação da solução

De início, iremos apresentar a imagem disponibilizada pelo professor, para início do projeto. A partir dela, poderemos explicar como irá funcionar cada método do projeto, em seguida apresentar os respectivos códigos, e por fim o projeto final.

A figura abaixo, representa o diagrama geral da nossa minicalculadora (Figura 2). Vamos analisá-la detalhadamente e explicar detalhadamente como funcionará a mesma.

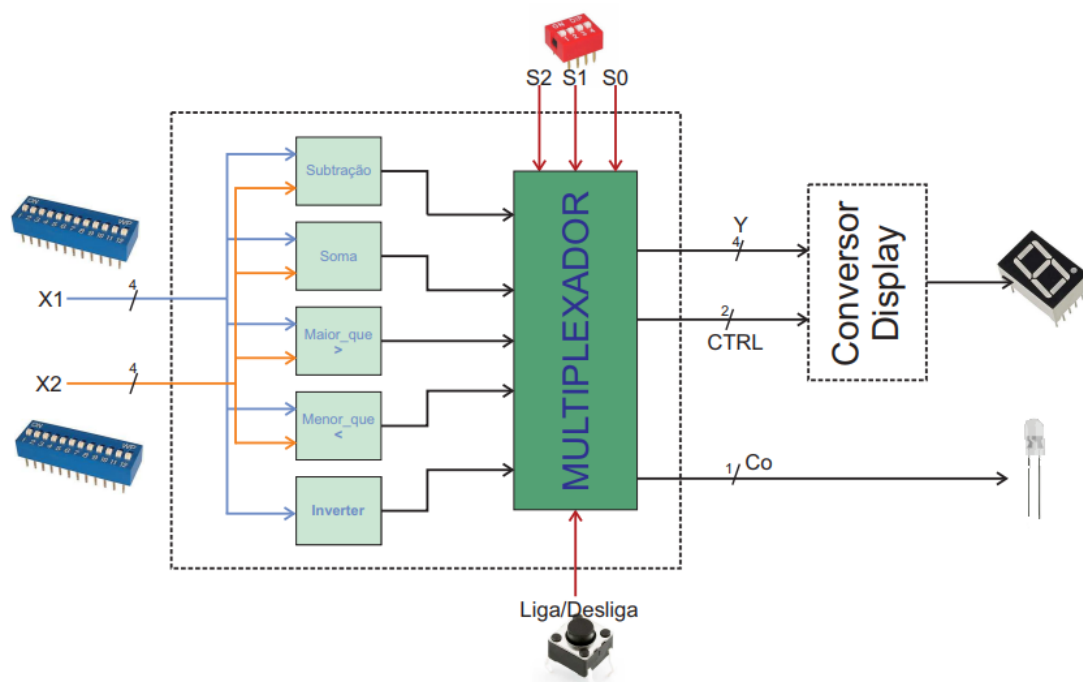


Figura 1 – Diagrama geral da Minicalculadora

Como foi destacado no resumo do trabalho, temos aqui o nosso diagrama geral com todos os problemas que teremos que solucionar.

Analisando a Figura 2, podemos iniciar nossa análise pelas nossas entradas. Como podemos ver, as entradas X1 e X2 são ambas entradas simples de 4 bits. Em

seguida, nossas 5 operações, na qual apenas a inverter só recebe uma das entradas. Cada operação funciona da seguinte maneira:

- Subtração -> Retorna um número de 4 bits, resultado da subtração entre X1 e X2. E apresenta erro caso o resultado seja inesperado ;
- Soma -> Retorna um número de 4 bits, resultado da soma entre X1 e X2. E acende o LED Co caso a soma ultrapasse o valor 15, e exibindo o valor no display;
- MaiorQue -> O LED Co é aceso caso X1 seja maior que X2;
- MenorQue -> O LED Co é aceso caso X1 seja menor que X2;
- Inverter -> Inverte o valor de X1. Ou seja, retorna seu complemento.

Após as nossas funções, vem o nosso multiplexador. O multiplexador é onde o usuário seleciona a função que deseja realizar. Ou seja, por meio das chaves seletoras S0, S1 e S2, o usuário escolhe uma das funções. Ao escolher uma das funções, automaticamente o resultado será repassado para o Conversor Display, que é a última parte do nosso projeto.

Como podemos ver o multiplexador tem 3 saídas. Onde duas vão para o Conversor e uma para o LED. A saída Co do LED é para sinalizar o resultado de algumas funções, e só tem um bit, que é aceso ou apagado. Já as outras saídas são a Y, que é o resultado das funções e CTRL, que é para ter o controle do que será exibido no display. Então, o conversor recebe essas duas entradas, e dependendo do resultado da variável CTRL exibe no conversor display o resultado da operação selecionada pelo usuário, ou caso tenha dado algum problema, o símbolo de erro.

3 Desenvolvimento e Resultados

Após ter sido apresentado na seção anterior, como funciona cada um dos elementos que formam o nosso projeto, vamos agora para a parte da apresentação de como desenvolvemos os códigos para conseguirmos solucionar os problemas desse trabalho.

Seguiremos a ordem de como foram apresentados aqui no trabalho, primeiro mostraremos os códigos das cinco operações, em seguida o multiplexador e por final o conversor display.

A seguir serão apresentadas as cinco funções responsáveis pelas operações básicas nas quais foram submetidas o projeto. Que são: 1) Subtração, 2) Soma, 3) MaiorQue, 4) MenorQue e 5) Inverter. Os códigos serão apresentados nessa mesma ordem abaixo:

```

1  library ieee;
2  use ieee.std_logic_1164.all;
3  use ieee.std_logic_signed.all;
4  use ieee.std_logic_arith.all;
5
6  -- declaring entity
7  entity subtra_4bits is
8  port(
9      a,b: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input the 4 bits
10     s : out std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors output the 4 bits or result subtraction
11     c4 : out std_logic -- logic output or error
12 );
13 end subtra_4bits;
14
15 -- declaring architecture
16 architecture estrutural of subtra_4bits is
17     signal t, result, resultsub, aux:std_logic_vector(3 downto 0);
18     signal queue, agtb : std_logic;
19
20     -- include component lessThan
21     component lessThan is
22     port (
23         A, B: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input the 4 bits
24         AgtB : out STD_LOGIC --logic output
25     );
26     end component;
27
28     -- include component inverter
29     component inverter is
30     port (
31         A: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input the 4 bits
32         S: out std_logic_vector(3 downto 0) -- vectors output the 4 bits
33     );
34     end component;
35
36     -- include component somador_4bits
37     component somador_4bits is
38     port(
39         a,b: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input the 4 bits
40         c0 : in std_logic; --logic input
41         s : out std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors output the 4 bits
42         c4 : out std_logic --logic output
43     );
44     end component;
45
46     begin -- técnica do eleva dois
47         inv_b0: inverter port map(b, t); -- inveter o numero a ser subtraído
48         sub: somador_4bits port map(a,t, queue, result); -- soma com o numero maior que o que invertir
49         sub2: somador_4bits port map(result, "0001", queue, resultsub); -- soma com 1 o resulta da soma anterior
50         trat: lessThan port map(a,b, agtb); -- fazendo tratamento para ver se b > a
51         aux(0) <= agtb; -- fazendo 4 bits para ser o erro
52         aux(1) <= agtb;
53         aux(2) <= agtb;
54         aux(3) <= agtb;
55         s <= (resultsub and not(aux)); -- se aux for 1, logo da erro, não é possível fazer a subtração
56         c4 <= agtb;
57     end estrutural;

```

Figura 2 – Código da função subtração


```
--entity declaration with port definitions
entity somador_4bits is
port(
  a, b : in std_logic_vector(3 downto 0); --4 bit input 1
  s : out std_logic_vector(3 downto 0); -- 4 bit s
  c4: out std_logic -- c4 out.
);
end somador_4bits;

--architecture of entity
architecture Behavioral of somador_4bits is
  --temporary signal declarations(for intermediate c4's).
  signal c0,c1,c2,c3 : std_logic := '0';
begin

  --first full adder
  s(0) <= a(0) xor b(0); --s calculation
  c0 <= a(0) and b(0); --c4 calculation

  --second full adder
  s(1) <= a(1) xor b(1) xor c0;
  c1 <= (a(1) and b(1)) or (a(1) and c0) or (b(1) and c0);

  --third full adder
  s(2) <= a(2) xor b(2) xor c1;
  c2 <= (a(2) and b(2)) or (a(2) and c1) or (b(2) and c1);

  --fourth(final) full adder
  s(3) <= a(3) xor b(3) xor c2;
  c3 <= (a(3) and b(3)) or (a(3) and c2) or (b(3) and c2);

  --final c4 assignment
  c4 <= c3;

end Behavioral;
```

Figura 3 – Código da função soma

```
1  library ieee ;
2  use ieee.std_logic_1164.all ;
3
4  -- declaring entity
5  entity biggerThen is
6  port (
7      A, B: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input
8      AgtB : out STD_LOGIC -- logic output
9  );
10 end biggerThen ;
11
12 -- declaring architecture
13 architecture Behavior of biggerThen is -- biggerThen
14 begin
15 AgtB <= (A(3) and not(B(3))) or ((A(3) xnor B(3)) and (A(2)and not B(2)))
16 or ((A(3) xnor B(3)) and (A(2) xnor B(2)) and (A(1)and not B(1)))
17 or ((A(3) xnor B(3)) and (A(2) xnor B(2)) and(A(1) xnor B(1)) and (A(0)and not B(0)));
18 end Behavior ;
```

Figura 4 – Código da função maior que

```
1  library ieee ;
2  use ieee.std_logic_1164.all ;
3
4  -- declaring entity
5  entity lessThan is
6  port (
7      A, B: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input
8      AgtB : out STD_LOGIC -- logic output
9  );
10 end lessThan;
11
12 -- declaring architecture
13 architecture Behavior of lessThan is
14
15 -- include component bigger Then
16 component biggerThen is
17 port (
18     A, B: in std_logic_vector(3 downto 0);
19     AgtB : out STD_LOGIC
20 );
21 end component ;
22
23
24 begin -- less Than
25     menor: biggerThen port map(B, A ,AgtB); -- I made the smaller one from the larger one, inverting inputs
26 end Behavior ;
```

Figura 5 – Código da função menor que

```

1  library ieee ;
2  use ieee.std_logic_1164.all ;
3  use ieee.std_logic_arith.all ;
4
5  -- declaring entity
6  entity inverter is
7  port (
8      A: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vector input
9      S: out std_logic_vector(3 downto 0) -- vector output
10 );
11 end inverter;
12
13 -- declaring architecture
14 architecture Behavior of inverter is --bitwise inverter
15 begin
16     S(0) <= not (A(0)); -- inversing A(0)
17     S(1) <= not (A(1)); -- inversing A(1)
18     S(2) <= not (A(2)); -- inversing A(2)
19     S(3) <= not (A(3)); -- inversing A(3)
20 end Behavior ;

```

Figura 6 – Código da função inverter

```

library IEEE;
use IEEE.STD_LOGIC_1164.ALL;

entity selecionador is -- entidade do selecionador que será o multiplexador
port(
    soma, subt, invt : in std_logic_vector (3 downto 0);
    carrySoma, carrySub, maq, mnq, enable: in std_logic;
    S : in std_logic_vector (2 downto 0);
    Y: out std_logic_vector(3 DOWNTO 0);
    ctrl : out std_logic_vector (1 downto 0);
    Co: out std_logic;
end selecionador;

architecture archSelecionador of selecionador is
begin
    Y(0) <= (enable and (not S(0) and not S(1) and not S(2)) and (subt(0))) or (enable and (S(0) and not S(1) and not S(2)) and (soma(0))) or (enable and (S(0) and S(1) and S(2)) and (invt(0)));
    Y(1) <= (enable and (not S(0) and not S(1) and not S(2)) and (subt(1))) or (enable and (S(0) and not S(1) and not S(2)) and (soma(1))) or (enable and (S(0) and S(1) and S(2)) and (invt(1)));
    Y(2) <= (enable and (not S(0) and not S(1) and not S(2)) and (subt(2))) or (enable and (S(0) and not S(1) and not S(2)) and (soma(2))) or (enable and (S(0) and S(1) and S(2)) and (invt(2)));
    Y(3) <= (enable and (not S(0) and not S(1) and not S(2)) and (subt(3))) or (enable and (S(0) and not S(1) and not S(2)) and (soma(3))) or (enable and (S(0) and S(1) and S(2)) and (invt(3)));
    Co <= (enable and (not S(0) and not S(1) and not S(2)) and carrySub) or (enable and (S(0) and not S(1) and not S(2)) and carrySoma) or (enable and (not S(0) and S(1) and not S(2)) and maq) or (enable and (S(0) and S(1) and not S(2)) and mnq);
    ctrl(0) <= (carrySub and (S(0) and not S(1) and not S(2))) or (S(0) and ((S(1) and not S(2)) or (not S(1) and S(2)))) or (not S(0) and S(1) and S(2));
    ctrl(1) <= not enable or (not S(0) and S(1) and not S(2)) or (not S(0) and not S(1) and S(2));
end archSelecionador;

```

Figura 7 – Código da função 'Selecionador'

```
1  library IEEE;
2  use IEEE.STD_LOGIC_1164.ALL;
3
4  entity Led is -- entidade do Led
5      port(
6          S : in std_logic_vector (2 downto 0);
7          Carry : in std_logic;
8          enable : in std_logic;
9          s_maq,s_mnq : in std_logic;
10         Co: out std_logic
11     );
12 end Led;
13
14 architecture archLed of Led is -- arquitetura do Led
15
16     begin
17         process(S)
18         begin
19
20
21             if (enable = '1') then -- Quando o botão de ligar estiver desligado, o Led também estará
22                 Co <= '1';
23
24             elsif (S = "001") and (Carry > '0') then -- Led irá ascender quando a soma tiver um carry
25                 Co <= '0';
26             elsif (s_maq='1') then -- Led irá ascender quando X1>X2
27                 Co <= '0';
28             elsif (s_mnq='1') then -- Led irá ascender quando X1<X2
29                 Co <= '0';
30
31             end if;
32
33         end process;
34     end archLed;
```

Figura 8 – Código da função responsável pelo LED Co

```

1  library ieee;
2  use ieee.std_logic_1164.all;
3  use ieee.std_logic_signed.all;
4
5
6
7  entity main is
8  port (a,b: in std_logic_vector(3 downto 0);  --bits pra operar
9        ld : in std_logic;                    --liga desliga
10       key: in std_logic_vector(2 downto 0);  --chave pra mudar operação
11       dsp: out std_logic_vector(6 downto 0); --saidas do display
12       cout: out std_logic;                  -- saida do led (cout)
13  end main;
14
15  architecture projeto of main is --Bloco do projeto
16
17  --CÓDIGOS DA CHAVE :
18  --000 : somador
19  --001: subtrador
20  --010: maior
21  --100: menor
22  --111: inversor
23
24  component mux is
25  -- Multiplexador que recebe como entrada a operacao, a chave de operacao (s) e o bit lig/desl (ld)
26  -- As saidas do multiplexador sao o resultado da operacao, o controle do display e o cout para o led
27  port(soma, subtracao, invertido : in std_logic_vector(3 downto 0);
28       carrySoma, carrySub, maiorque, menorque, ld : in std_logic;
29       key: in std_logic_vector(2 downto 0);
30       resultadoDisplay: out std_logic_vector(3 downto 0);
31       ctrl: out std_logic_vector(1 downto 0);
32       cout: out std_logic);
33  end component;
34

```

Figura 9 – Código da função Main - Parte 1

```
34 |  
35 | component somador_4bits is  
36 | port(  
37 |     a,b: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input the 4 bits  
38 |     s  : out std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input the 4 bits  
39 |     c4 : out std_logic -- logic output, elevates one to make adder work  
40 | );  
41 | end component;  
42 |  
43 | component subtra_4bits is  
44 | port(  
45 |     a,b: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input the 4 bits  
46 |     s  : out std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors output the 4 bits  
47 |     c4 : out std_logic -- logic output or error  
48 | );  
49 | end component;  
50 |  
51 | component biggerThen is  
52 | port (  
53 |     A, B: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input  
54 |     AgtB : out STD_LOGIC -- logic output  
55 | );  
56 | end component ;  
57 |  
58 | component lessThan is  
59 | port (  
60 |     A, B: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input  
61 |     AgtB : out STD_LOGIC -- logic output  
62 | );  
63 | end component;  
64 |
```

Figura 10 – Código da função Main - Parte 2

```

43 component subtra_4bits is
44 port(
45     a,b: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input the 4 bits
46     s : out std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors output the 4 bits or result subtracion
47     c4 : out std_logic -- logic output or error
48 );
49 end component;
50
51 component biggerThen is
52 port (
53     A, B: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input
54     AgtB : out STD_LOGIC -- logic output
55 );
56 end component ;
57
58 component lessThan is
59 port (
60     A, B: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vectors input
61     AgtB : out STD_LOGIC -- logic output
62 );
63 end component;
64
65 component inverter is
66 port (
67     A: in std_logic_vector(3 downto 0); -- vector input
68     S: out std_logic_vector(3 downto 0) -- vector output
69 );
70 end component;
71
72 component conversondisplay is
73 port(
74     CTRL      : in std_logic_vector(1 downto 0);
75     Y         : in std_logic_vector(3 downto 0);
76     DISPLAY   : out std_logic_vector(6 downto 0));
77 end component;

```

Figura 11 – Código da função Main - Parte 3

```

end component;

signal resultadoSoma, resultadoSub, resultadoInvert, resultadoDisp :std_logic_vector(3 downto 0); --auxiliar p
signal coutSoma, coutSub, coutMaior, coutMenor: std_logic;
signal controle: std_logic_vector(1 downto 0);

begin
    som: somador_4bits port map(a, b,resultadoSoma, coutSoma);
    sub: subtra_4bits port map(a, b, resultadoSub,coutSub);
    mais: biggerThen port map(a,b,coutMaior);
    menos: lessThan port map(a,b, coutMenor);
    inverte: inverter port map(a, resultadoInvert);
    multiplexador: mux port map(resultadoSoma, resultadoSub, resultadoInvert,coutSoma,coutSub,coutMaior,coutMenor);
    mostrar: conversondisplay port map(controle, resultadoDisp,dsp);

end projeto;

```

Figura 12 – Código da função Main - Parte 4


```

1  library ieee;
2  use ieee.std_logic_1164.all;
3
4  entity conversondisplay is -- entidade do conversor display
5  port(
6      CTRL      : in std_logic_vector(1 downto 0); -- CTRL tem 2 bits
7      Y         : in std_logic_vector(3 downto 0); -- Y tem 4 bits (resultado da operação)
8      DISPLAY    : out std_logic_vector(6 downto 0)); -- Display tem 7 bits (Saída de 7 segmentos)
9  end conversondisplay;
10
11 architecture archConversor of conversondisplay is -- arquitetura do conversor
12
13 signal display2 : std_logic_vector(6 downto 0); -- sinal para auxiliar o resultado final
14 begin
15     WITH Y SELECT -- nesse WITH SELECT usamos o sinal para "receber" e converter o Y para 7 segmentos
16
17     display2 <= not("1111110") WHEN "0000", -- 0
18                not("0110000") WHEN "0001", -- 1
19                not("1101101") WHEN "0010", -- 2
20                not("1111001") WHEN "0011", -- 3
21                not("0110011") WHEN "0100", -- 4
22                not("1011011") WHEN "0101", -- 5
23                not("1011111") WHEN "0110", -- 6
24                not("1110000") WHEN "0111", -- 7
25                not("1111111") WHEN "1000", -- 8
26                not("1111011") WHEN "1001", -- 9
27
28                not("1110111") WHEN "1010", -- A
29                not("0011111") WHEN "1011", -- B
30                not("1001110") WHEN "1100", -- C
31                not("0111101") WHEN "1101", -- D
32                not("1001111") WHEN "1110", -- E
33                not("1000111") WHEN "1111", -- F
34                not("0000000") WHEN OTHERS;
35
36     WITH CTRL SELECT -- nesse segundo WITH SELECT trabalhamos com a variável controle e a nossa saída DISPLAY
37
38     DISPLAY <= display2      WHEN "00", -- quando CTRL for 00, DISPLAY receberá display2
39                not("1001001") WHEN "01", -- quando CTRL for 01, DISPLAY receberá ERRO
40                not("0000000") WHEN "10", -- quando CTRL for 10, DISPLAY receberá DESLIGADO
41                not("0000000") WHEN OTHERS;
42 end archConversor;

```

Figura 13 – Código do Conversor Display

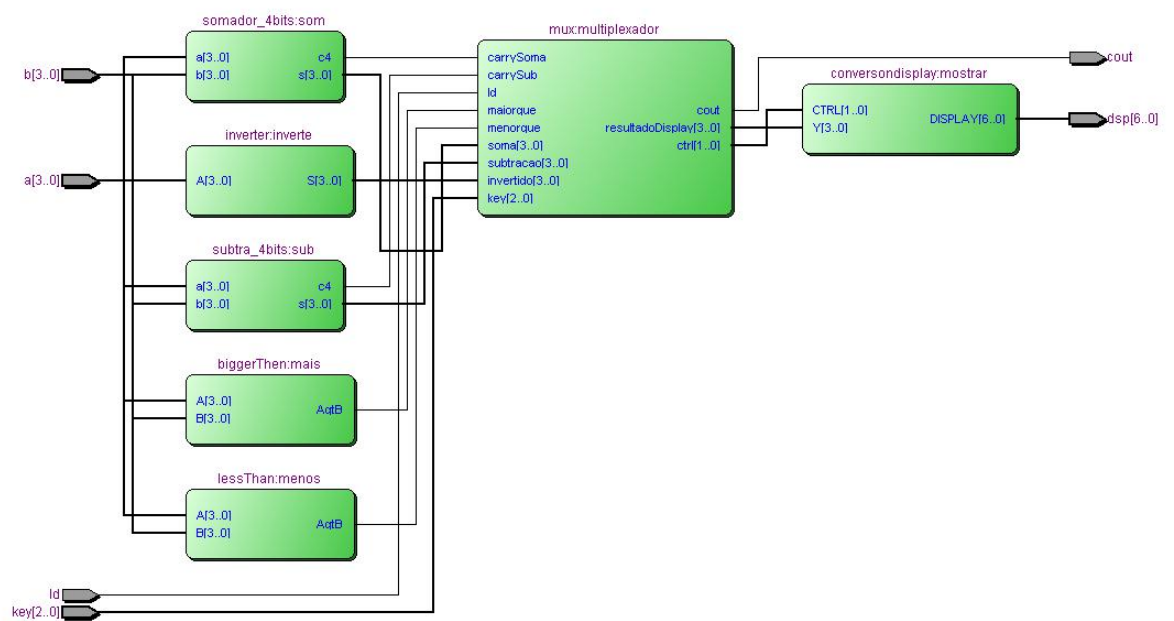


Figura 14 – RTL View de todas entidades

4 Conclusão

Com base no que foi visto em sala de aula, e repassado pelo professor, conseguimos concluir este projeto no qual é responsável pela nota da primeira unidade.

Encontramos algumas dificuldades ao decorrer do projeto, porém todas foram solucionadas durante a execução do mesmo, fazendo com que chegassemos no final do o trabalho executando todas suas funcionalidades.

No demais, deixamos aqui nossos agradecimentos ao professor que não mediu esforços para auxiliar na criação deste trabalho.