



TRABALHO DE GRADUAÇÃO

**ESTUDO E IMPLEMENTAÇÃO DE RECONFIGURAÇÃO
DINÂMICA EM INSTRUMENTAÇÃO, AUTOMAÇÃO E CONTROLE**

Lucas Sousa de Oliveira

Brasília, Dezembro de 2013

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

FACULDADE DE TECNOLOGIA



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Faculdade de Tecnologia

TRABALHO DE GRADUAÇÃO

**ESTUDO E IMPLEMENTAÇÃO DE RECONFIGURAÇÃO
DINÂMICA EM INSTRUMENTAÇÃO, AUTOMAÇÃO E CONTROLE**

Lucas Sousa de Oliveira

*Relatório submetido ao Departamento de Engenharia
Elétrica como requisito parcial para obtenção
do grau de Engenheiro de Controle e Automação*

Banca Examinadora

Prof. Jones Yudi, ENM/UnB
Orientador

Prof. Carlos Humberto Llanos, ENM/UnB
Co-orientador

Prof. Daniel Muñoz Arboleda, FGA/UnB
Examinador externo

M.Sc. Janier Arias Garcia, ENM/UnB
Examinador interno

Dedicatória

Dedico este trabalho a meus pais que tanto me apoiaram, a minha namorada que tanto me aguentou e a meus professores a quem devo todo meu conhecimento.

Lucas Sousa de Oliveira

RESUMO

O presente texto apresenta normas a serem seguidas por alunos do Curso de Engenharia Mecatrônica da Universidade de Brasília para redação de relatório na disciplina Projeto de Graduação 2. Tais normas foram aprovadas pela Comissão de Graduação do Curso de Engenharia Mecatrônica em julho/2005. São apresentadas instruções detalhadas para a formatação do trabalho em termos de suas partes principais.

ABSTRACT

The same as above, in english.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	1
1.1	INTRODUÇÃO	1
1.2	COMPUTAÇÃO RECONFIGURÁVEL	4
1.2.1	COMPILAÇÃO DE <i>Hardware</i>	6
1.2.2	<i>Benchmark</i>	7
1.2.3	DISPOSITIVOS	8
1.2.4	FABRICANTES	12
1.3	OBJETIVO	14
2	REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	15
2.1	INTRODUÇÃO	15
2.1.1	CLASSES DE RECONFIGURAÇÃO	15
2.2	FERRAMENTAS	17
2.3	COMPONENTES	17
2.3.1	<i>Intellectual Property</i>	17
2.3.2	INTERFACES	17
3	DESENVOLVIMENTO	18
3.1	INTRODUÇÃO	18
3.2	EXPERIMENTO 1 - RECONFIGURAÇÃO DINÂMICA	19
3.2.1	FLUXO DE FERRAMENTAS	19
3.2.2	PECULIARIDADES	19
3.2.3	TESTE	20
3.2.4	POSSÍVEIS ERROS	26
3.2.5	CONCLUSÃO	26
3.3	EXPERIMENTO 2 - TESTE DE MEMÓRIAS	27
3.3.1	TIPOS DE MEMÓRIA	27
3.3.2	TESTE	28
3.3.3	CONCLUSÃO	32
3.4	EXPERIMENTO 3 - TESTE DO <i>Bootloader</i>	32
3.4.1	ARQUIVO BINÁRIO	32
3.4.2	INICIALIZAÇÃO DA MEMÓRIA SPI FLASH E A INTERFACE UART	34
3.4.3	TESTE	35

3.4.4	CONCLUSÃO	35
3.5	EXPERIMENTO 4 - TESTE DA AUTORECONFIGURAÇÃO COM <i>Bootloader</i> DEDICADO .	35
3.6	EXPERIMENTO 5 - TESTE DA AUTORECONFIGURAÇÃO.....	35
4	RESULTADOS EXPERIMENTAIS	36
4.1	INTRODUÇÃO	36
4.2	AVALIAÇÃO DO ALGORITMO DE RESOLUÇÃO DA EQUAÇÃO ALGÉBRICA DE RICCATI	36
5	CONCLUSÕES	37
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	38

LISTA DE FIGURAS

1.1	Visualização da Lei de Moore. Eixos em escala logarítmica. Gráficos extraídos do Wikipedia sob licença <i>Creative Commons</i>	2
1.2	Linha do tempo das arquiteturas RISC, extraído de (HENNESSY; PATTERSON, 2011). Em negrito estão as iniciativas de pesquisa, em contraste às comerciais.	3
1.3	Esquemático com o F+V, extraído de (ESTRIN, 2002).	5
1.4	Imagens do fluxo da compilação de <i>hardware</i>	6
1.5	Circuito interno de um dispositivo do tipo PAL, extraído de (ASHENDEN, 2008).	8
1.6	Representação de dispositivos do tipo CPLD, extraído de (ASHENDEN, 2008).	9
1.7	Representação de dispositivos do tipo FPGA, extraído de (ASHENDEN, 2008).	10
1.8	Modelo de rDPA do tipo KressArray-I, extraído de (HARTENSTEIN; KRESS, 1995).	11
2.1	Imagem ilustrativa para diferenciação entre autorreconfiguração e reconfiguração externa, extraído de (??).	16
3.1	Foto ilustrativa do kit de desenvolvimento Kintex-7 KC705 extraída do site da Xilinx.	18
3.2	Comparação dos fluxos de ferramentas. Note que estes fluxos não apresentam as únicas opções de fluxo de ferramentas, mas as que foram utilizadas neste projeto.	20
3.3	Foto ilustrativa do sistema desenvolvido para o teste de validação do experimento 1. Ele é composto por uma parte estática e uma parte dinâmica. O elementos em branco são estáticos e os em azul são dinâmicos.	21
3.4	Imagem do PlanAhead logo que aberto.	24
3.5	Imagem do menu “ <i>Open Synthesized Design</i> ”.	24
3.6	Foto ilustrativa do fluxo de ferramentas para o desenvolvimento de sistemas com MicroBlaze, extraído de (??).	29
3.7	Diagrama de blocos do MicroBlaze.	30
3.8	Escolha dos periféricos no BSB do XPS.	30
3.9	Aba <i>Addresses</i> do <i>System Assembly View</i> indicando os ajustes dos endereços e tamanhos das memórias.	31
3.10	Cabeçalho do arquivo binário gerado no primeiro experimento para a configuração vazia. ...	32
3.11	Transformação nos bytes do arquivo binário para que possam ser transmitidos. À esquerda tem-se os bytes originais e à direita tem-se os bytes transformados.	34

LISTA DE TABELAS

1.1	Tabela comparativa dos dispositivos reconfiguráveis dos tipos PAL, CPLD e FPGA.....	10
1.2	Famílias de produtos da Altera, extraído de (WOODS et al., 2008) e do site da empresa.	13
1.3	Famílias de produtos da Xilinx, como apresentado em (WOODS et al., 2008) e no site da empresa.	14
3.1	Descrição do cabeçalho dos arquivos binários.	33
4.1	Tempos de execução em segundos para diferentes máquinas.....	36

LISTA DE SÍMBOLOS

Símbolos Latinos

A	Área	$[m^2]$
C_p	Calor específico a pressão constante	$[kJ/kg.K]$
h	Entalpia específica	$[kJ/kg]$
\dot{m}	Vazão mássica	$[kg/s]$
T	Temperatura	$[^{\circ}C]$
U	Coefficiente global de transferência de calor	$[W/m^2.K]$

Símbolos Gregos

α	Difusividade térmica	$[m^2/s]$
Δ	Variação entre duas grandezas similares	
ρ	Densidade	$[m^3/kg]$

Grupos Adimensionais

Nu	Número de Nusselt
Re	Número de Reynolds

Subscritos

amb	ambiente
ext	externo
in	entrada
ex	saída

Sobrescritos

\cdot	Variação temporal
$—$	Valor médio

Siglas

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
FPGA	<i>Field-Programmable Gate Array</i>
SPI	<i>Serial Peripheral Interface</i>

Capítulo 1

Introdução

Este capítulo contextualiza o tema apresentado, apresentando a motivação histórica para o desenvolvimento do mesmo.

1.1 Introdução

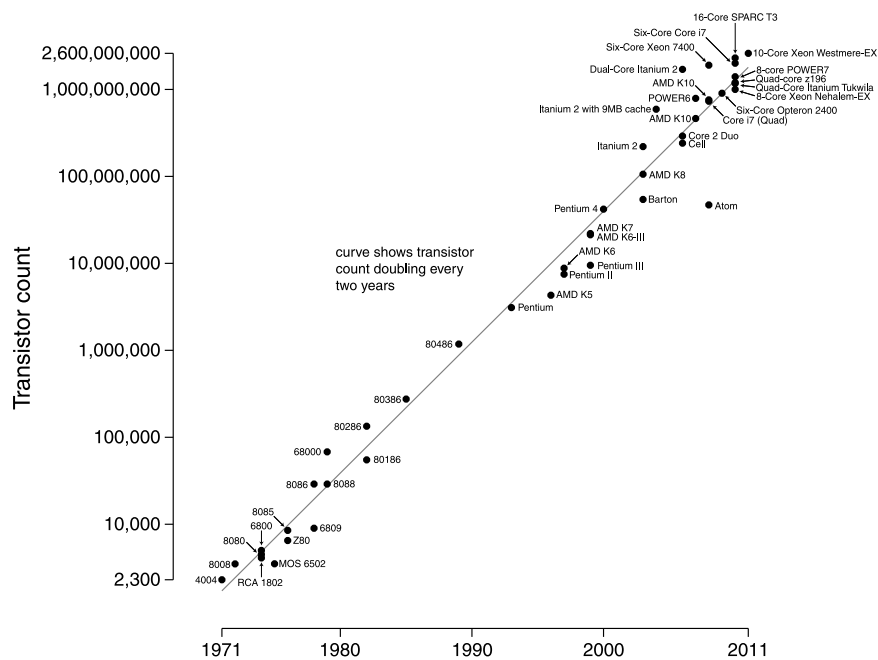
O mundo atual é controlado quase que completamente por sistemas digitais. As informações obtidas pelos sensores são digitalizadas antes de serem tratadas. Tal processo de digitalização é importante, visto que elimina os ruídos intrínsecos ao processamento analógico (CHEN, 2004).

O primeiro computador de computação genérica surgiu por volta da década de 40. Sua invenção iniciou a terceira revolução industrial, conhecida como revolução da informação ou revolução técnico-científico-informacional (PATTERSON; HENNESSY, 2005). Os computadores dessa época liam e executavam instruções de forma linear, em um modelo conhecido como sequencial ou temporal.

Nos anos que se seguiram, a substituição das válvulas por transistores de silício ajudaram a reduzir o tamanho dos computadores de metros a centímetros quadrados. Tal mudança permitiu um aumento na popularidade destes dispositivos para o uso pessoal, efeito que impulsionou a indústria de produção de processadores (HENNESSY; PATTERSON, 2011). As empresas da época começaram então a guerra de miniaturizações de transistores, marcada pelo célebre artigo de Gordon E. Moore, cofundador da Intel, que dizia que o número de transistores dentro de um processador duplicaria aproximadamente a cada 2 anos (MOORE, 1965). A partir de 1970, a lei foi adaptada para a duplicação a cada 18 meses.

Com a integração de mais componentes dentro do processador, conjuntos de instruções cada vez mais complexas foram desenvolvidas. Estas instruções surgiram para acelerar a computação de funções de níveis mais altos. A integração também reduziu a potência dissipada por transistor, permitindo que as frequências de operação dos computadores fosse aumentada (HENNESSY; PATTERSON, 2011).

Com o aumento da complexidade das instruções, passou-se a adotar duas nomenclaturas diferentes para processadores: *Reduced Instruction Set Computer* (RISC) e *Complex Instruction Set Computer* (CISC) (FEDELI; POLLONI; PERES, 2003). A arquitetura RISC possui um conjunto pequeno e muito otimizado de funções, comandos exclusivos para acesso a memória (arquitetura *load/store*) e uma média de uma instrução completada por ciclo, quando desconsidera-se as instruções de acesso a memória. A arquitetura



CISC possui várias funções para tarefas mais específicas, que por vezes demandam vários ciclos de relógio, e funções que realizam operações com informações lendo e/ou salvando direto na/para a memória. A arquitetura RISC, que possui em seu portfolio dispositivos como ARM, IBM PowerPC, Sun SPARK e MIPS, dentre outros, é muito mais utilizada nos dias de hoje. Até empresas como a Intel, que ficaram populares com seus processadores CISC, tem se curvado a arquitetura RISC devido a seu uso mais eficiente de potência. Eles vem utilizando uma arquitetura conhecida como núcleo de RISC (*RISC core*), onde as instruções são recebidas em formato CISC e decodificadas para uma arquitetura interna RISC.

Por volta dos anos 2000, a potência dissipada em cada transistor, proporcional a frequência de operação, havia atingido o limite suportado pelo microprocessador. Por causa disso, o crescimento desenfreado da frequência teve que ser repensado. Começou-se então o desenvolvimento de microprocessadores *multicore*, que aumentam a vazão de instruções (*throughput*) sem modificar o tempo de resposta, que corresponde ao tempo de processamento médio de uma instrução. Em meados de 2006, todas as grandes companhias já possuíam produtos com esta arquitetura (HENNESSY; PATTERSON, 2011).

Os microprocessadores com vários núcleos (*multicore*) abriram espaço para a chegada de processadores com muitos núcleos (*manycore*). Estes microprocessadores são projetados para placas gráficas e, apesar de possuírem centenas de núcleos, estes núcleos são simplificados (VAJDA, 2011). Em geral, eles são capazes de realizar apenas algumas poucas operações, mas abrem caminho para paradigmas de programação que transformem a computação concorrente em computação paralela (HAREL; FELDMAN, 2004).

Mesmo trabalhando com um ou vários núcleos de processamento, o modelo de computação atual ainda é dito temporal ou sequencial uma vez que blocos de instruções são executados em seu devido instante de tempo de forma sequencial, conceito destacado pela atomicidade estudada em programação paralela (WILLIAMS, 2012).

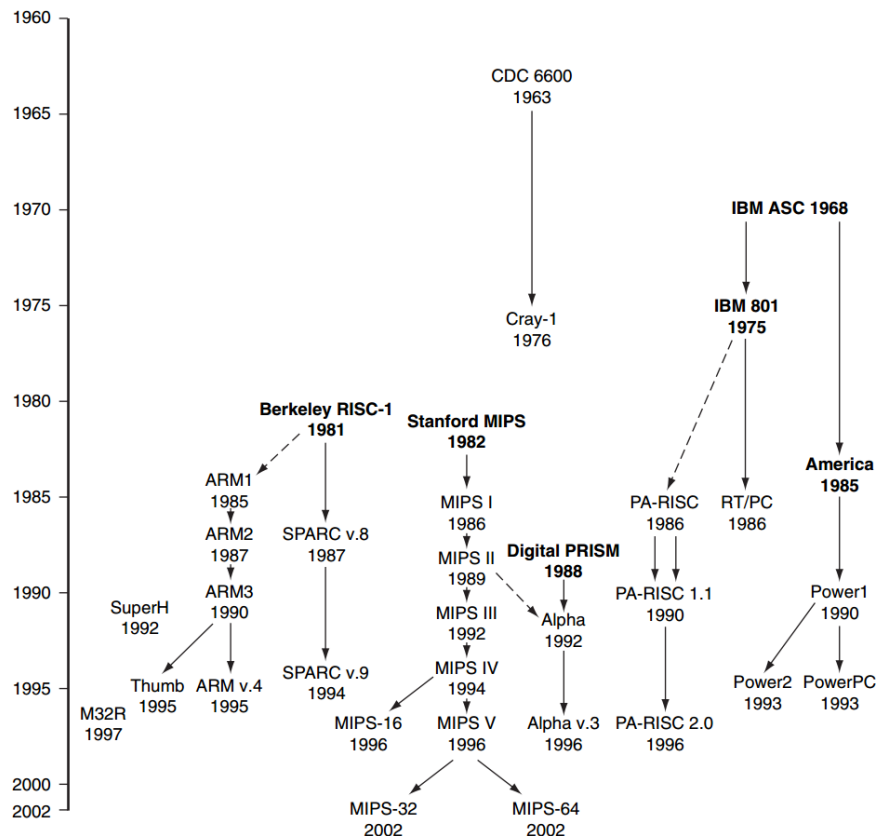


Figura 1.2: Linha do tempo das arquiteturas RISC, extraído de (HENNESSY; PATTERSON, 2011). Em negrito estão as iniciativas de pesquisa, em contraste às comerciais.

Do ponto de vista da programação, os primeiros computadores apresentavam programas que não podiam ser alterados. Parte desta limitação era justificada pela programação utilizando-se cartões, mas nas primeiras gerações de computadores com memórias eletrônicas o mesmo sistema foi utilizado.

A arquitetura de von Neumann, utilizada na primeira geração de computadores eletrônicos, era constituída de uma única unidade de memória, uma unidade de processamento e um canal de comunicação. Esta arquitetura possui tanto uma vantagem tremenda, a capacidade de modificação de programas em tempo de execução, quanto uma falha crucial, conhecida por gargalo de von Neumann. A vantagem aparece uma vez que, como não há distinção entre memória de programa e dados, uma instrução pode sobrescrever um endereço de memória marcado como programa. O problema diz respeito às restrições impostas pelo canal de comunicação, que permitia que apenas uma palavra, seja de programa ou de dados, fosse mandada para a unidade de processamento e de volta (BACKUS, 1978). Este problema se agrava a medida que o processador fica mais rápido que a memória, uma vez que o tempo de espera, em ciclos de relógios, para a obtenção da informação aumenta. Para solucionar o problema do gargalo de von Neumann, a arquitetura Harvard foi proposta.

A arquitetura Harvard original propunha que a memória de programa e a memória de dados fossem fisicamente separadas e possuissem cada uma seu próprio canal de comunicação com o processador. Essa modificação acelera a execução de certos programas, visto que programa e dados podem ser carregados das suas respectivas memórias simultaneamente. Uma pequena alteração na arquitetura Harvard, conhecida de arquitetura Harvard modificada, permitia que mais de um canal de comunicação ligasse a uma memória

tanto de programa quanto de dados. Essas informações eram divididas em memórias temporárias (*cache*) específicas para o programa e para dados, formando assim uma arquitetura Harvard original. Essa modificação combina os benefícios da arquitetura de von Neumann, ou seja, a modificação de programas em tempo de execução, e da arquitetura Harvard original, ou seja, o tempo de acesso reduzido.

Atualmente, nossos modernos computadores multiprocessados utilizam a arquitetura Harvard modificada com diversos níveis de memória *cache* (HENNESSY; PATTERSON, 2011), sejam eles dedicados ou compartilhados entre os vários processadores. A sua capacidade de processamento atinge níveis extraordinários, ultrapassando 20 GFlops em computadores comuns (MAXXPI, 2013) e 54 PFlops em supercomputadores (TOP500, 2013). Apesar disso, a arquitetura Harvard original ainda é muito usada em microcontroladores e processadores digitais de sinal (*Digital Signal Processors* ou DSPs).

1.2 Computação Reconfigurável

A computação reconfigurável foi proposta por volta de 1960 por Gerald Estrin para resolver problemas que não podiam ser resolvidos pela computação da época (ESTRIN, 2002). Estrin propôs um microprocessador composto de uma parte fixa e uma parte variável, onde a parte variável seria usada para programar funcionamentos específicos para serem usados em determinados períodos de tempo. A idéia de Estrin foi deixada de lado à medida que os microprocessadores e *Application-Specific Integrated Circuits* (ASICs) se mostraram aptos a resolver os problemas da época. Por volta da década de 1990, porém, o primeiro microprocessador híbrido comercial foi desenvolvido (ESTRIN, 2002), trazendo novamente esta tecnologia à tona.

A tecnologia inventada por Estrin, também conhecido como estrutura *Fixed Plus Variable* (F+V), trouxe à tona um novo paradigma de processamento de dados (HARTENSTEIN, 2001). O motivo para tal é o fato de que a interação entre as unidades de processamento e os dados mudou completamente. O que antes se conhecia por modelo temporal de computação foi deixado de lado para, nesta nova arquitetura, se tornar um modelo espacial. Em outras palavras, os dados não eram direcionados um a um para uma unidade central de processamento, mas processados continuamente em um sistema distribuído no espaço (VASSILIADIS; SOUDRIS, 2007). Tal sistema distribuído é composto de células lógicas e suas conexões, ambas reprogramáveis, ajudando a se alcançar uma eficiência similar a presente em ASICs e flexível como a computação genérica.

Ao contrário da estrutura F+V proposta por Estrin, a maioria dos sistemas reconfiguráveis atuais possuem apenas a parte reconfigurável. Apesar de sistemas reconfiguráveis de alta performance possuírem componentes fixos como processadores e unidades de processamento gráficos (GPUs) (EL-GHAZAWI et al., 2008), a sua ausência reduz o custo de projeto e a flexibilidade do projeto final.

Os sistemas reconfiguráveis atuais utilizam de três meios principais de programação: *Static Random-Access Memory* (SRAM), *Antifuse* e memórias não-voláteis. Usando SRAM, o resultado da síntese é armazenado nas células desta memória e controlam o estado dos transistores das células lógicas. No caso de células compostas de tabelas de busca (*look-up tables* ou LUTs), a SRAM armazena os dados dessas células. Outra segunda tecnologia de programação, o *antifuse*, faz uso de uma conexão com impedância variável, onde através do uso de altas voltagens pode-se modificar a resistência de uma via. Esse processo

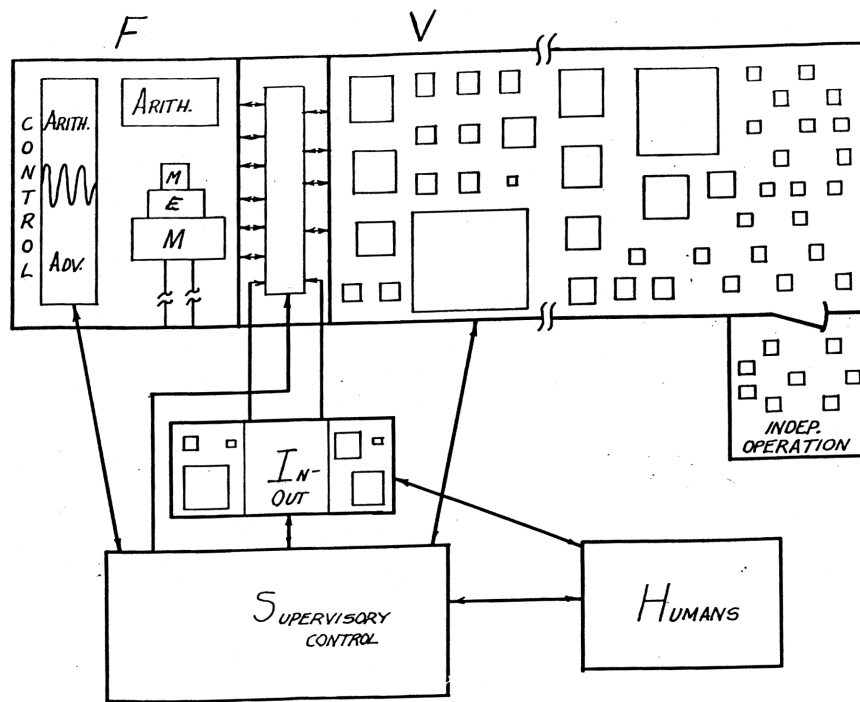


Figura 1.3: Esquemático com o F+V, extraído de (ESTRIN, 2002).

de programação é irreversível. As memórias não voláteis, como EPROM, EEPROM e FLASH, usam transistores especiais com uma ponte flutuante. Quando a ponte possui carga, o transistor pode ser controlado pela ponte de seleção, que permanece carregada até quando desligada. Estas técnicas permitem a resistência da *antifuse* e a reprogramabilidade da SRAM, sendo apenas mais complexa e demorada para ser programada (VASSILIADIS; SOUDRIS, 2007).

As interconexões entre células lógicas, que logicamente influenciam diretamente as células em si, podem ser de cinco tipos: ilha, linha, mar-de-portas, hierárquico e estruturas unidimensionais (VASSILIADIS; SOUDRIS, 2007). A arquitetura do tipo ilha consiste em células lógicas conectadas umas as outras através de caixas de conexões e de roteamento. Nesta arquitetura, a célula lógica está cercada por trilhas de conexões, o que explica o nome. A arquitetura do tipo linha consiste em várias linhas divididas em quantidades variadas de segmentos. As conexões são então realizadas usando-se linhas verticais através de blocos lógicos especiais. A arquitetura do tipo mar-de-portas consiste de blocos lógicos que cobrem todo o espaço do dispositivo e são conectados aos seus vizinhos diretos. Em geral este tipo de conexão é mais rápido. A arquitetura do tipo hierárquico agrupa as células lógicas em *clusters*, e agrupa estes em *clusters* de mais alto nível, formando de fato um sistema hierárquico. O último tipo de arquitetura, unidimensional, surge como uma tentativa de simplificar o roteamento complexo dos sistemas bidimensionais apresentados anteriormente. Nele, restrições de alocação e roteamento são impostas para reduzir o número de possibilidades. O problema deste tipo de arquitetura é que se não houverem recursos de roteamento suficientes, o roteamento fica mais complexo que nas arquiteturas bidimensionais.

As arquiteturas reconfiguráveis podem ser classificadas em três tipos segundo a granularidade. A granularidade diz respeito a quantidade de informação mínima que pode ser passada de uma célula lógica para outra. Ela separa as arquiteturas reconfiguráveis em três categorias: granularidade fina, grossa e híbrida.

Nas arquiteturas com granularidade fina, como os *Field-Programmable Gate Arrays*, um único *bit* pode ser transferido de uma célula a outra, permitindo assim um maior controle sobre os dados. Nas arquiteturas com granularidade grossa, os *bits* são agrupados em palavras de tamanhos fixos, reduzindo assim o espaço gasto com roteamento e melhorando a roteabilidade (HARTENSTEIN, 2001). No último tipo de arquiteturas, a híbrida, parte das conexões são grossas e partes são finas, combinando os benefícios das duas classes.

1.2.1 Compilação de *Hardware*

A compilação de *hardware* é um processo primordial no desenvolvimento de sistemas reconfiguráveis, equivalente à compilação para projetos de *software* (HAUCK; DEHON, 2007). A figura 1.4 apresenta duas imagens que apresentam este processo de compilação.

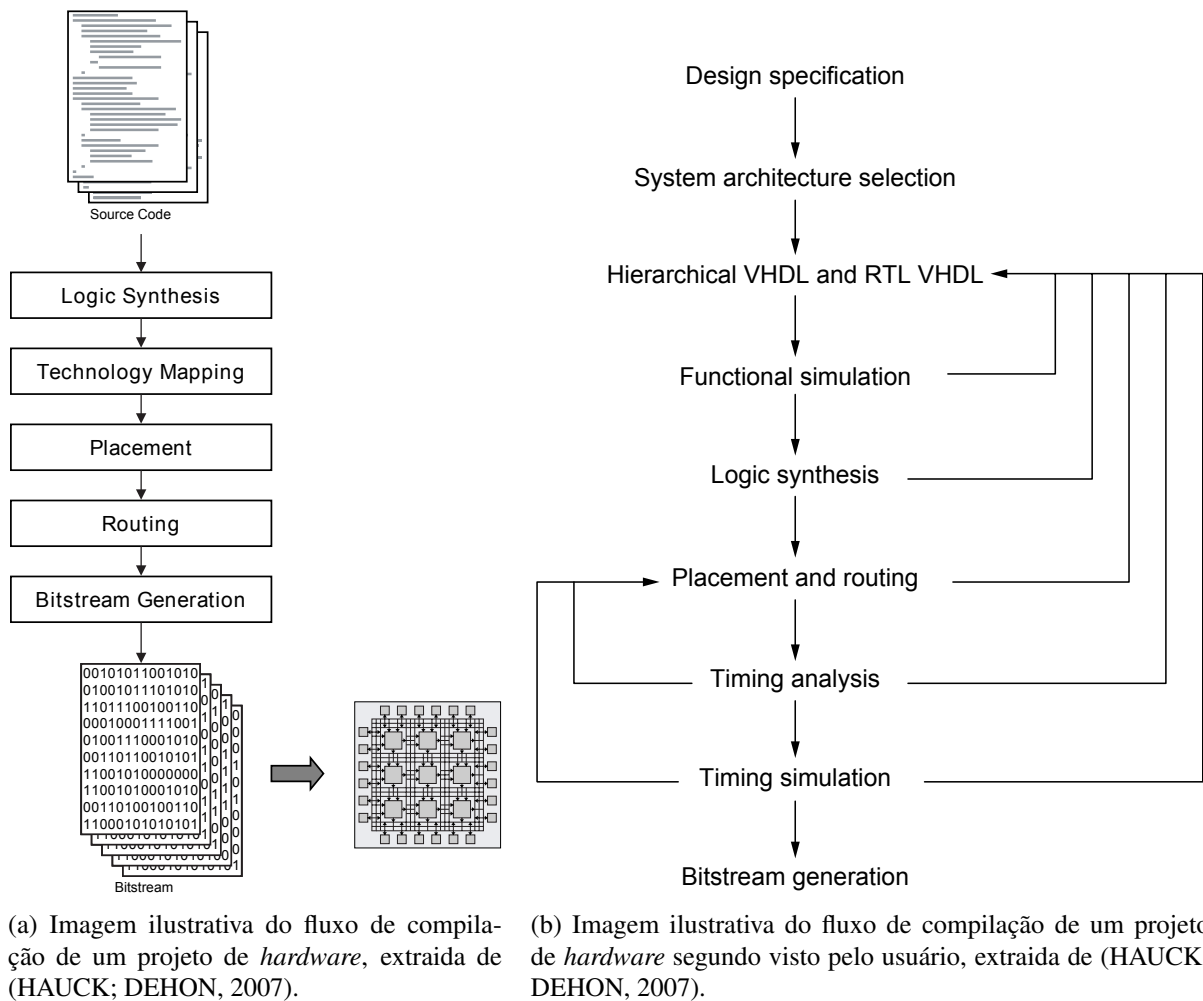


Figura 1.4: Imagens do fluxo da compilação de *hardware*.

Descrição Assim como no *software*, se inicia com a descrição do funcionamento do sistema. Esta descrição em geral é feita utilizando-se especificações de um problema/aplicação. Ela pode ser realizada em Verilog, VHDL e diagramas de blocos, na maioria dos casos. Utiliza-se ainda a simulação funcional, como

mostrado na figura 1.4b, para validar a descrição realizada.

Síntese Lógica A partir do código fonte construído, realiza-se a síntese lógica, processo que consiste em transformar a descrição comportamental ou estrutural em elementos lógicos (THOMAS; MOORBY, 1996; ASHENDEN, 2008). Assim como na compilação de *software*, existe uma fase de pré-processamento que expande macros, inclui arquivos e realiza a verificação léxica e sintática da descrição. Diversos algoritmos de otimização também são aplicados de forma a reduzir as equações lógicas, otimizando seu espaço no dispositivo e performance.

Colocação (*Placement*) e Roteamento (*Routing*) A colocação, que aqui também abrange a etapa de *floorplanning*, consiste em identificar onde a lógica deverá ser posicionada para satisfazer os requisitos de tempo, potência e performance, segundo as limitações do dispositivo-alvo. Ela recebe informações da lógica do projeto e dos recursos lógicos do dispositivo e aplica algoritmos de otimização para alcançar todos os objetivos e pré-requisitos impostos.

A etapa de roteamento, em conjunto com a colocação, tenta conectar os elementos necessários de acordo com as limitações do FPGA. Para projetos grandes, com muitos elementos lógicos, pode ser muito difícil, tornando o processo lento, ou até impossível de se realizar esta etapa. Note que o roteamento interfere diretamente com questões relacionadas a tempo e performance.

Análise e Simulação de *Timing* Durante a colocação e o roteamento, várias informações de tempo do projeto são calculados e associados ao projeto. Após estas etapas, uma análise estática de temporização e simulações extremamente precisas podem ser realizadas, removendo todas as dúvidas quanto ao projeto realizado e as descrições impostas.

Geração do Arquivo Binário (*Bitstream Generation*) A etapa de geração do arquivo binário corresponde a transformação das informações geradas na síntese, na colocação e no roteamento para bits de programação da FPGA. Estes bits popularão, durante a fase de programação, as LUTs e RAMs da placa, definindo seu funcionamento.

1.2.2 *Benchmark*

A avaliação de desempenho de sistemas reconfiguráveis não pode mais ser dada com base em quantidade de operações em ponto flutuante (FLOPS) como é feita em computadores e similares (PATTERSON; HENNESSY, 2005; CULLINAN et al., 2012). A melhor forma de se comparar dispositivos é através do uso de uma mesma aplicação sintetizada com as ferramentas específicas de cada empresa. Neste caso, porém, a comparação também leva em consideração o desempenho das ferramentas, especialmente em sua capacidade de otimizar as funções implementadas. Outra forma comum de se comparar desempenho é específico através de uma análise de aplicações específicas. Um exemplo para uma aplicação de filtragem de imagens é a quantidade de quadros ela consegue processar em um determinado período de tempo.

1.2.3 Dispositivos

As formas mais comuns de dispositivos reconfiguráveis são o *Programmable Array Logic* (PAL), o *Complex Programmable Logic Device* (CPLD), o *Field-Programmable Gate Array* e o *Reconfigurable Datapath Array* (rDPA). Cada um possui suas vantagens e desvantagens segundo a forma de implementação, comentadas a seguir.

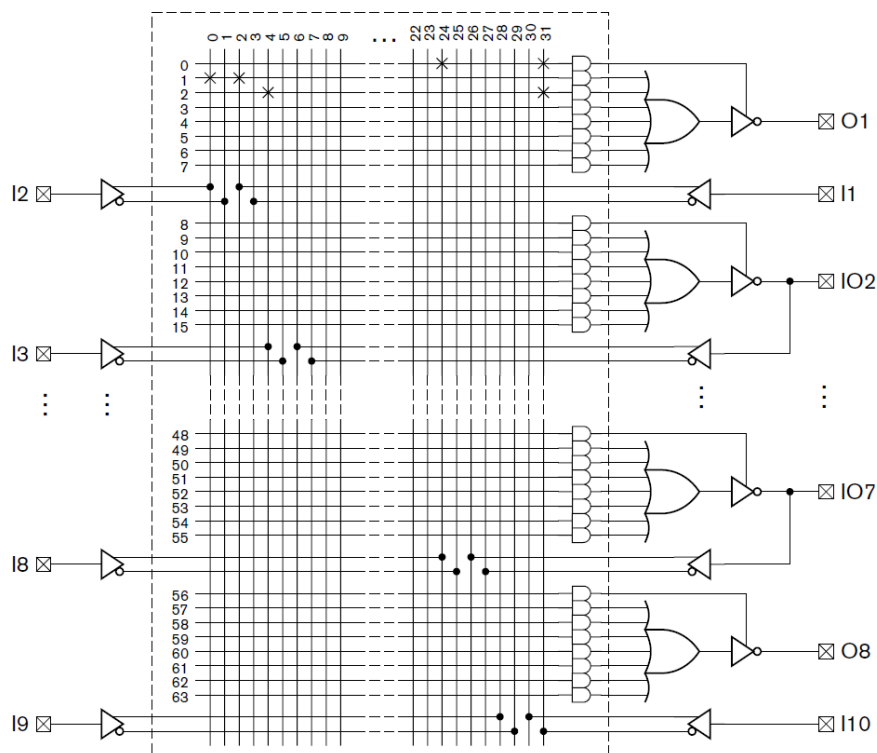


Figura 1.5: Circuito interno de um dispositivo do tipo PAL, extraído de (ASHENDEN, 2008).

Programmable Array Logic Os *Programmable Array Logics* (PALs) foram os primeiros dispositivos programáveis, desenvolvidos por volta de 1970. Os PALs podem ser configurados para desempenhar diversas funções lógicas com possibilidade de cascadeamento. Alguns tipos especiais de PALs também contêm registradores, permitindo a programação de circuitos sequenciais simples. Outra característica dos PALs que permitiam a construção de circuitos lógicos um pouco mais complexos era a realimentação, como pode ser visto na figura 1.5. Eles podem ser programados usando uma linguagem de descrição de *hardware* com informações na forma de expressões booleanas. Eles porém se tornaram obsoletos com a chegada dos *Generic Array Logics* (GALs) e *Complex Programmable Logic Devices* (CPLDs). Eles eram produzidos principalmente pela Data I/O Corporation.

Os PALs surgiram para substituir a lógica TTL, usada em grande escala na prototipagem e em dispositivos pequenos. Em geral, mesmo que para projetos com apenas alguns elementos de lógica TTL, o uso de PALs possuía um custo e confiabilidade maiores que na combinação de vários *chips* diferentes. Sua programação é feita através de conexões compostas por pequenos fusíveis, que são queimados quando a conexão não é necessária.

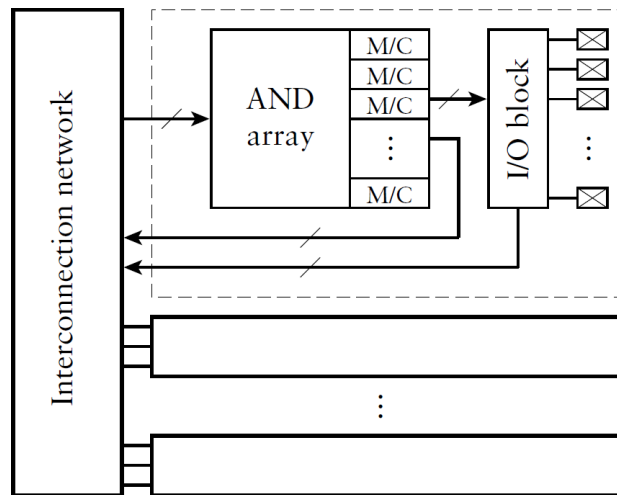


Figura 1.6: Representação de dispositivos do tipo CPLD, extraído de (ASHENDEN, 2008).

Complex Programmable Logic Device Desenvolvida depois dos PALs, os CPLDs são dispositivos similares aos PALs, mas com suporte a um número maior de blocos lógicos. Eles podem ser definidos como um conjunto de PALs conectados por uma rede programável de conexões, como tenta esquematizar a figura 1.6. Sua arquitetura é baseada no mar de portas, como mostra a figura 1.6. Detalhes de implementação variam de fabricante.

Além de conter mais recursos que os PALs, os CPLDs são diferentes na forma de programação. Ao invés de usar EEPROM, eles usam memórias RAM não-voláteis para armazenar a programação quando o sistema é desligado e células de memória SRAM para armazenar as informações de conexões e comportamento das células lógicas. Quando o dispositivo é energizado, a programação da memória RAM é passada para as células SRAM, que permitem que o sistema funcione. A memória não-volátil também possui pinos independentes acessíveis externamente, o que permite que ele seja programado mesmo depois de soldado ao produto final permitindo sua atualização.

A maior vantagem dos CPLDs com relação a outros dispositivos é a sua não-volatilidade, tornando-o muito útil como *bootloaders* ou em aplicações que precisem rodar assim que o sistema é energizado. O mais famoso destes dispositivos, conhecido por Max, é desenvolvido pela Altera.

Field-Programmable Gate Array Formado de células programáveis consideravelmente menores que as dos CPLDs, que permitem uma maior integração, existe o *Field-Programmable Gate Array*. Como se pode notar, este dispositivo possui dentre as suas características principais a capacidade de ser programado e reprogramado em campo (*field*), isto é, sem a necessidade de processos especiais. Apesar disso, devido a complexidade dos circuitos internos destes dispositivos, simplificados na figura 1.7, eles não foram feitos para serem programados manualmente, o que ainda era possível com os CPLDs, fazendo-se necessário o uso de ferramentas de projeto auxiliado por computador (CAD) para, dado um código em linguagem de descrição de *hardware*, sintetizar, mapear, alocar e rotear o projeto automaticamente.

Desde a sua invenção, as FPGAs vem crescendo em capacidade e performance, tendo se tornado o principal componente de computação reconfigurável. A maioria das suas implementações se assemelha, em alto nível, ao circuito apresentado na figura 1.7. Eles incluem blocos lógicos que podem implementar tanto

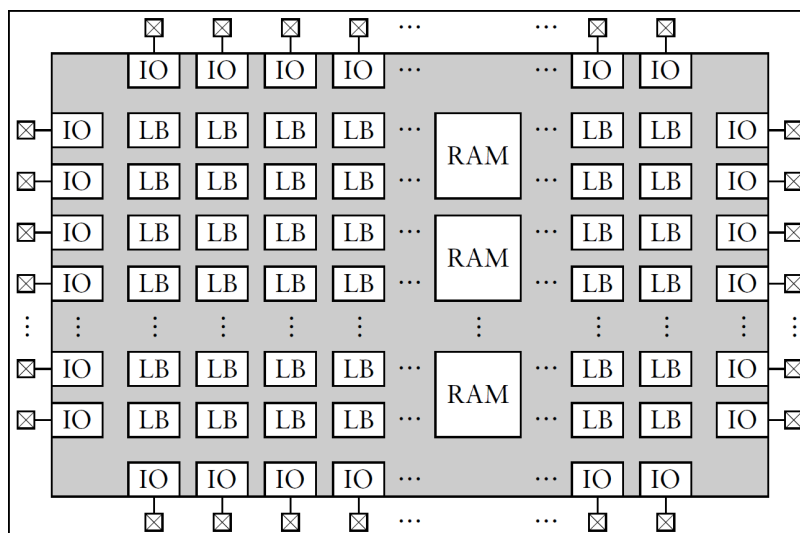


Figura 1.7: Representação de dispositivos do tipo FPGA, extraído de (ASHENDEN, 2008).

lógicas combinacionais simples quanto funções lógicas sequenciais, blocos de entrada e saída registrados ou não com possibilidade de funcionamento em diversos níveis lógicos e condições de temporização, células de memória RAM embutidas e uma rede de conexões programável. A razão para permitir que todas estas características sejam programadas é permitir que os FPGAs sejam usados nos mais diversos tipos de sistemas, que usam diferentes padrões de sinais entre *chips*. Detalhes de implementação porém variam entre fabricantes e famílias de dispositivos. Apesar disso, em sua maioria, utilizam de memórias RAM assíncronas de 1 bit conhecidas como *lookup tables* (LUTs), além de *flip-flops* e multiplexadores. Algumas FPGAs também incluem células especializadas de processamento como multiplicadores e processadores genéricos.

Existem dois tipos de FPGAs, um baseado em memória RAM e outro baseado em *antifuses*. Como foi falado na seção 1.2, a memória RAM é volátil, forçando o sistema a ser programado toda vez que energizado. Apesar disso, possui a vantagem de poder ter sua programação modificada em campo. O FPGA baseado em *antifuses* só pode ser programado uma vez, na fábrica.

	PAL	CPLD	FPGA
Custo	\$2-\$15	\$5-\$50	\$10-\$300
Blocos lógicos	8-10	32 - 128	100+
Pinos de I/O	20-24	44-160	84-256
Configuração	EEPROM	EEPROM	RAM ou OTP
Projeto	Equações Booleanas	HDL ou esquemático	HDL ou esquemático

Tabela 1.1: Tabela comparativa dos dispositivos reconfiguráveis dos tipos PAL, CPLD e FPGA.

A tabela 1.1 apresenta uma comparação ligeiramente grosseira entre os PALs, CPLDs e FPGAs.

Reconfigurable Datapath Array O *Reconfigurable Datapath Array* é um tipo de sistema reconfigurável com granularidade grossa, normalmente 32 bits (HARTENSTEIN, 2001). Apesar de relativamente mais novo que os dispositivos abaixo, ele é menos utilizado. Seus blocos lógicos, chamados de *datapath processing units* (DPUs), são um pouco mais complexos que os dispositivos de granularidade fina de forma a

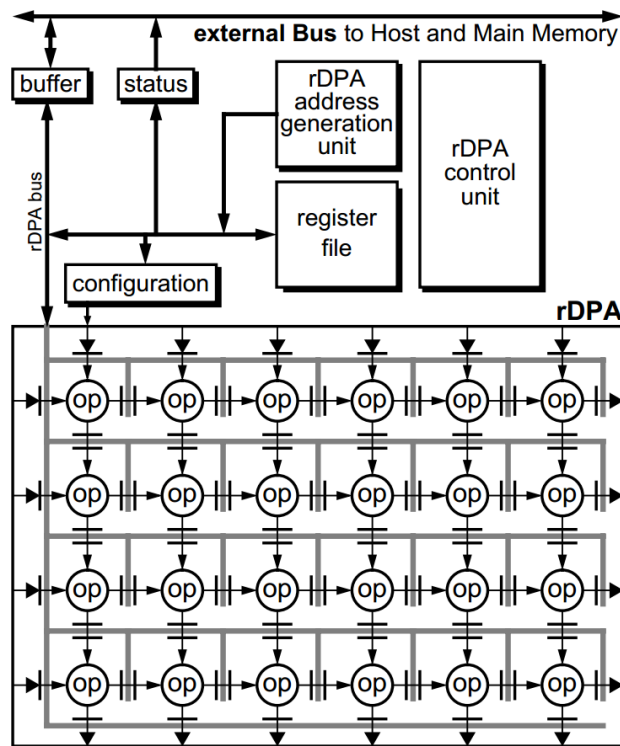


Figura 1.8: Modelo de rDPA do tipo KressArray-I, extraído de (HARTENSTEIN; KRESS, 1995).

conseguir tratar os dados maiores. Eles possuem múltiplas conexões uni e bidirecionais entre seus vizinhos diretos, além de trilhas verticais/horizontais completas ou segmentadas e um trilha principal mais externa que conecta todos os blocos, conforme mostra a figura 1.8. As vantagens deste tipo de sistema reconfigurável são um maior poder de processamento para uma mesma complexidade de roteamento em relação aos sistemas de granularidade mais fina além de um tempo de configuração reduzido. Em todos os outros aspectos, ele é extremamente similar a FPGAs. Sua desvantagem é o baixo controle dos bits individuais, uma vez que mesmo a descrição de *hardware* indique o uso de apenas um bit, toda uma palavra é usada.

1.2.3.1 Linguagens de Descrição de *Hardware*

Um dispositivo reconfigurável precisa de informações sobre o seu comportamento desejado para poder ser configurado. O primeiro passo desse processo é a descrição do sistema por uma linguagem de programação similar as usadas em computação geral. Dentre as linguagens mais comuns estão Verilog, VHDL e SystemC.

Verilog e VHDL descrevem o sistema através da abstração em *Register-Transfer Level* (RTL), ou seja, o comportamento dos circuitos digitais síncronos é definido em termos do seu fluxo de dados e operações realizadas. SystemC por outro lado usa o *Transaction-Level Modeling*, que descreve o comportamento do circuito através de modelos de canais de comunicações. Os módulos funcionais então realizam transações de informações entre si.

Além das linguagem já mencionadas, outra classe de linguagens de descrição de hardware é conhecida como Analog Mixed-Signal (AMS), sendo basicamente extensões das linguagens já mencionadas. Estas

extensões acrescentam a linguagem a capacidade de trabalhar com sinais analógicos. Tais linguagens tem sido bastante usadas em simulações, mas deixadas de lado na etapa de síntese pela falta de ferramentas.

Existem dois paradigmas principais para descrição de *hardware*: estrutural e comportamental (THOMAS; MOORBY, 1996). O paradigma estrutural constitui uma tentativa de se descrever um sistema através da conexão de elementos lógicos mais simples. Partindo dessas estruturas, constrói-se então elementos cada vez mais complexos. No paradigma comportamental, relações de mais alto nível, tais como somas, subtrações e operações lógicas, estão disponíveis para o uso do desenvolvedor, aproximando a descrição de *hardware* da programação de *softwares* tradicionais.

Verilog Verilog foi a primeira linguagem moderna de descrição de *hardware*. Ela foi desenvolvida com a intenção apenas de descrever e simular/validar circuitos digitais, mas nos anos seguintes a opção de síntese foi acrescentada. Padronizada pelo IEEE em 1995, o Verilog foi desenvolvido para ser similar a linguagem de programação genérica "C". Permite programação estrutural e comportamental.

VHDL VHDL foi desenvolvida logo em seguida ao Verilog, em um projeto solicitado pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos, como uma forma de documentar o comportamento de ASICs. Ela possui uma sintaxe similar a linguagem "Ada". A linguagem logo foi padronizada pelo IEEE, em 1987. Ela possui algumas diferenças básicas em relação ao Verilog que não serão mencionados aqui. A maior diferença prática porém é a presença de bibliotecas padronizadas pelo IEEE que disponibilizam funcionalidades muito úteis. Permite programação estrutural e comportamental.

SystemC SystemC foi desenvolvida em meados dos anos 2000, aproximadamente 15 anos depois do Verilog e VHDL, com o intuito de aproximar as linguagens de descrição de *hardware* às de programação genérica. Ela é basicamente um conjunto de classes e macros para "C++" que disponibiliza uma interface de simulação dirigidas por eventos. Essas ferramentas permitem que o projetista simule processos concorrentes, mas nos últimos tempos também foi adaptada para o desenvolvimento de sistemas reconfiguráveis. Uma vez que não foi desenvolvida com o propósito principal de descrição de hardware, possui um chamado "overhead sintático" com relação a Verilog e VHDL, onde mais texto tem que ser escrito para descrever um mesmo comportamento.

1.2.4 Fabricantes

As duas maiores fabricantes de FPGAs são as empresas Altera e Xilinx. A Xilinx foi a primeira fabricante de FPGAs do mundo e detém aproximadamente 51% do mercado de FPGAs, enquanto a Altera, sua maior competidora, possui aproximadamente 34% do mercado. Ambas possuem uma ampla linha de FPGAs e CPLDs. Eles serão descritos abaixo.

1.2.4.1 Altera

A Altera possui diversas linhas de FPGAs, dentre elas uma de baixo custo, chamada Cyclone, uma de médio custo, chamada Aria, e uma de alto, chamada Stratix, CPLDs, chamada Max, e uma série de ASICs, chamada *HardCopy*. Todos os seus dispositivos são programados a partir de um programa chamado Quartus, hoje na sua segunda versão. O Quartus possui ferramentas para a programação do comportamento do sistema, simulação, síntese, programação do *bitstream* do FPGA, construção de *System-on-Chips* (SoCs), IDE para programação destes SoCs e ferramentas para a verificação de projetos. Apesar da sua variada linha de dispositivos, sintetizada na tabela 1.2 e poderosa ferramenta de programação, a Altera apresenta poucas séries com possibilidade de reconfiguração parcial e autorreconfiguração.

Tipo	Família	Breve Descrição
CPLD	MAX [®] II	Tecnologia com numerosos blocos similares aos PALs.
FPGA	Cyclone [®]	Baixo custo, repleto de elementos de memória
FPGA	Arria [®]	Série <i>midrange</i> , com desempenho superior a Cyclone e inferior a Stratix. Pode ter <i>transceivers</i> .
FPGA	Stratix [®]	Alta performance, baixa potência.
FPGA	Stratix [®] GX	Série com <i>transceivers</i> seriais e <i>arrays</i> de alta performance escaláveis.
ASIC	HardCopy [®]	Série de ASICs estruturados de baixo custo e alta performance.

Tabela 1.2: Famílias de produtos da Altera, extraído de (WOODS et al., 2008) e do site da empresa.

O sistema de desenvolvimento da Altera, chamado Quartus, dá suporte a todos os dispositivos da empresa a partir da instalação de pacotes com informações dos mesmos. Apesar de muito robusto, este programa dá suporte a tecnologias mais atuais, como reconfiguração parcial ou dinâmica, através de extensões e componentes de propriedade intelectual (IP). Estas tecnologias, porém, só estão disponíveis para alguns dispositivos mais avançados e caros, tipicamente com *transceivers*, do portfolio da companhia. A Altera possui também tecnologias de propriedade intelectual genéricas, tais como macros e componentes. O mais famoso deles é o *soft processor* Nios.

1.2.4.2 Xilinx

A Xilinx foi a responsável pela invenção do FPGA. Ela atualmente possui cinco famílias de FPGAs, as quais estão apresentadas, conforme mostrado em (WOODS et al., 2008), na tabela 1.3. Note que alguns dispositivos mais novos estão ausentes desta tabela. A Xilinx disponibiliza, como a Altera, ferramentas integradas de desenvolvimento de *hardware*, chamadas ISE e Vivado. O motivo da presença de duas ferramentas diferentes para uma mesma empresa é a recente aquisição da ferramenta Vivado, mais eficiente que a ISE. Além das funcionalidades oferecidas pela ferramenta da Altera, as ferramentas da Xilinx possuem ainda a capacidade de utilizar FPGAs como aceleradoras com uso do MatLab. Esta função permite que o projeto seja sintetizado e passado para uma FPGA real, mas que as entradas e saídas sejam controladas em

um ambiente de simulação do MatLab chamado de Simulink.

Tipo	Família	Breve Descrição
CPLD	XC9500XL	Tecnologia CPLD antiga.
CPLD	CoolRunner	CPLD de alta performance e baixo consumo.
FPGA	Virtex	Família principal da Xilinx, FPGAs de alta performance.
FPGA	Kintex	FPGA de bom desempenho e custo.
FPGA	Artix	Nova família de FPGAs de baixo custo e alto volume de vendas.
FPGA	Spartan	FPGA de baixo custo e alto volume de vendas.
SoC	Zynq	Dispositivo com ARM e diversos periféricos programáveis.

Tabela 1.3: Famílias de produtos da Xilinx, como apresentado em (WOODS et al., 2008) e no site da empresa.

A ferramenta de desenvolvimento principal da Xilinx, o ISE, é equivalente ao Quartus da Altera. Ela é responsável pela síntese dos esquemáticos e conta com programas como iMPACT e XPS, dentre outros, para formar uma solução de desenvolvimento de *hardware* completa. Recentemente, a companhia começou um processo de substituição da ferramenta ISE pelo Vivado, que possui um desempenho superior.

1.3 Objetivo

O projeto desenvolvido aqui tem por objetivo o estudo de autoreconfiguração parcial, incluindo as ferramentas e periféricos necessários para tal. Tentará-se, no decorrer dos próximos capítulos, apresentar o resultado das pesquisas bibliográficas, estudo de ferramentas, estudo de periféricos, estudo de tecnologias e análise dos resultados obtidos.

Capítulo 2

Revisão Bibliográfica

Este capítulo visa apresentar o estado-da-arte da reconfiguração dinâmica e da auto-reconfiguração e as ferramentas necessárias para sua realização.

2.1 Introdução

Os temas reconfiguração dinâmica, parcial e autoreconfiguração

2.1.1 Classes de Reconfiguração

Com a chegada de CPLDs e FPGAs, requisitos cada vez mais complexos foram sendo introduzidos ao projeto de sistemas digitais. Tais requisitos forçaram as ferramentas de síntese a suportar diferentes classes de reconfiguração. Note que reconfiguração diz respeito, como dito anteriormente, a modificação do comportamento, ou configuração, de um dispositivo reconfigurável.

2.1.1.1 Reconfiguração Total

A reconfiguração total, herdada da tecnologia tradicional, compreende a mudança do comportamento de todo o dispositivo reconfigurável, sem exceção de blocos lógicos. Tal reconfiguração é bastante dispendiosa, visto que maior parte das alterações realizadas são incrementais e dizem respeito à apenas uma pequena parte do dispositivo. Apesar disto, todos os FPGAs dão suporte a este tipo de reconfiguração.

2.1.1.2 Reconfiguração Parcial

A reconfiguração parcial, ao contrário da reconfiguração total, diz respeito à programação de apenas parte de um dispositivo reconfigurável (HAUCK; DEHON, 2007). Para tal, faz-se necessário a divisão do dispositivo nas chamadas partições, cada uma com sua configuração individual. Desta forma, mudanças feitas em uma partição não afetam as outras, acelerando o processo de síntese e programação. Outro processo que é acelerado é o de roteamento, uma vez que o particionamento introduz limitações no mapeamento das funções. Nem todos os FPGAs dão suporte a este tipo de reconfiguração, que pode ser realizado

tanto de forma dinâmica (2.1.1.4) quando estática (2.1.1.3).

2.1.1.3 Reconfiguração Estática

O termo reconfiguração estática se refere a programação de um dispositivo reconfigurável enquanto ele não estiver executando. No caso em que alguma programação já tenha sido transferida para ele e ele a esteja executando, esta é parada para que o dispositivo seja configurado novamente. Por ser mais fácil de ser implementada e não necessita de circuitos adicionais, todos os FPGAs dão suporte a este tipo de reconfiguração.

2.1.1.4 Reconfiguração Dinâmica

A reconfiguração dinâmica acontece frente à necessidade de reprogramação parcial do dispositivo sem que ele pare de funcionar. As funcionalidades modificadas são interrompidas e substituídas sem afetar o funcionamento do todo. Normalmente este processo, quando não associado a autorreconfiguração, é realizado através de um circuito externo à FPGA, tal como um controlador, um microcontrolador, ou mesmo um computador, como apresentado na figura 2.1. Quase todos os FPGAs modernos dão suporte a esta tecnologia.

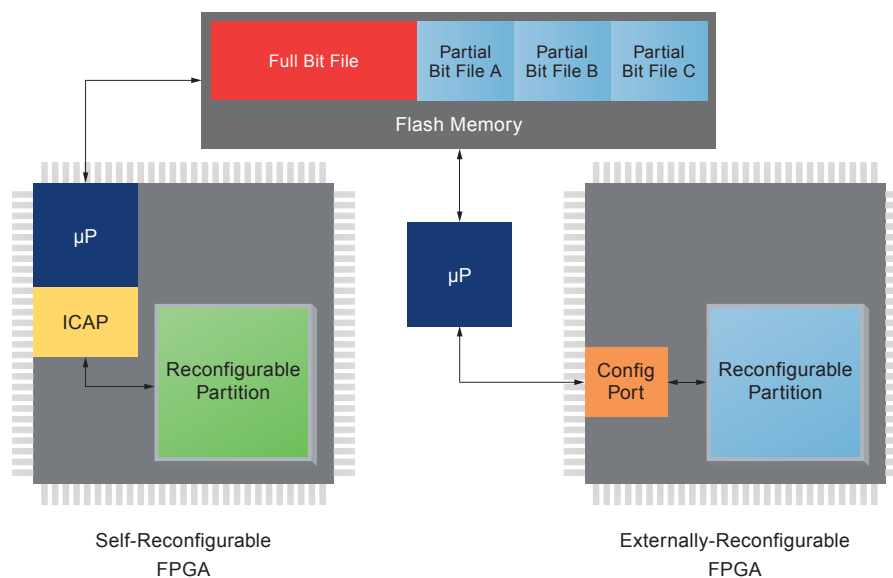


Figura 2.1: Imagem ilustrativa para diferenciação entre autorreconfiguração e reconfiguração externa, extraído de (??).

É implícito o uso da reconfiguração parcial com a reconfiguração dinâmica, uma vez que faz pouco sentido reconfigurar todo o FPGA enquanto ela ainda está em execução. Note que este tipo de reconfiguração em geral também necessita de uma parte permanentemente estática, para interfacear com o circuito controlador. Esta partição estática é responsável pelo menos por controlar a comunicação com o circuito controlador.

Vale lembrar que a este tipo de reconfiguração, apesar de abrir muitas possibilidades, introduz uma

necessidade de preocupação com *overheads* de reconfiguração (HAUCK; DEHON, 2007). Este *overhead* é proporcional ao tamanho da partição que se deseja modificar e inversamente proporcional às velocidades das interfaces de reconfiguração. Tal fator pode se tornar crucial na escolha entre o uso desta tecnologia ou alguma outra alternativa, possivelmente multiplexada. Note que existem outros fatores que influenciam na opção por reconfiguração dinâmica, tais como preço, capacidade e potência, dentre outros, que não serão considerados aqui.

2.1.1.5 Autorreconfiguração

Modalidade de reconfiguração dinâmica parcial onde a reconfiguração do dispositivo é decidida por uma lógica pertencente a ele mesmo. Normalmente usa-se um microcontrolador ou uma máquina de estados finitos para controlar a mudança de configurações. Esta tecnologia é nova e ainda representa uma forte área de pesquisa. Por isso não são todos os FPGAs que dão suporte a este tipo de reconfiguração.

Para que a autorreconfiguração aconteça, os *bitstreams*, resultado da sintetização, devem ser passados para uma memória acessível ao FPGA durante a execução do mesmo. O circuito controlador identifica então um padrão que defina a necessidade de reconfiguração e transfere o *bitstream* correspondente a esta nova necessidade para a partição destino, que assim muda seu comportamento. Note que para tal, as entradas e saídas das partições tem que ser fixas, para que a mudança nas configurações das partições não danifique o FPGA em si.

2.2 Ferramentas

2.3 Componentes

2.3.1 Intellectual Property

2.3.2 Interfaces

Capítulo 3

Desenvolvimento

Este capítulo trata da concepção dos experimentos realizados. Nele serão descritos com detalhes cada um dos experimentos, ficando a parte de análise reservada ao capítulo 4.

3.1 Introdução

Devido ao caráter experimental e exploratório do objetivo proposto na seção 1.3, decidiu-se dividir o projeto em vários experimentos menores. Desta forma, além de garantir algum material mesmo que tudo dê errado, consegue-se simplificar o processo de pesquisa e desenvolvimento através dos pequenos passos e análises frequentes.

Como o objetivo final do projeto é a familiarização com as ferramentas e processos envolvidos na autoreconfiguração, decidiu-se começar estudando os elementos necessários para se realizar a reconfiguração dinâmica. O passo seguinte mais lógico é o de estudar como funciona as memórias dos sistema e de que jeito elas seriam melhor utilizadas. O último passo seria entender como funciona a autoreconfiguração em baixo nível, ou seja, como os dados devem ser entregues aos devidos componentes para que ela aconteça. Para cada um destes experimentos foi proposto um teste que validasse o completo entendimento do mesmo.



Figura 3.1: Foto ilustrativa do kit de desenvolvimento Kintex-7 KC705 extraída do site da Xilinx.

Para o desenvolvimento desse projeto, escolheu-se utilizar o kit de desenvolvimento da Xilinx® chamado Kintex-7 KC705. O único critério utilizado foi a disponibilidade dos equipamentos no início do projeto e a capacidade do dispositivo de realizar a reconfiguração parcial dinâmica. Este kit possui FPGA modelo XC7K325T-2FFG900C, leitor de cartão de memória, conector PCIe®, memória DDR3, visor de 7-segmentos e porta ethernet, dentre outros.

Escolheu-se ainda, de forma arbitrária, o uso da linguagem VHDL para a descrição de *hardware* ao invés da Verilog.

3.2 Experimento 1 - Reconfiguração Dinâmica

De forma a dar validade a todo o projeto, foi preciso desenvolver um experimento para se entender o processo de desenvolvimento de sistemas reconfiguráveis dinamicamente e algumas peculiaridades do kit de desenvolvimento.

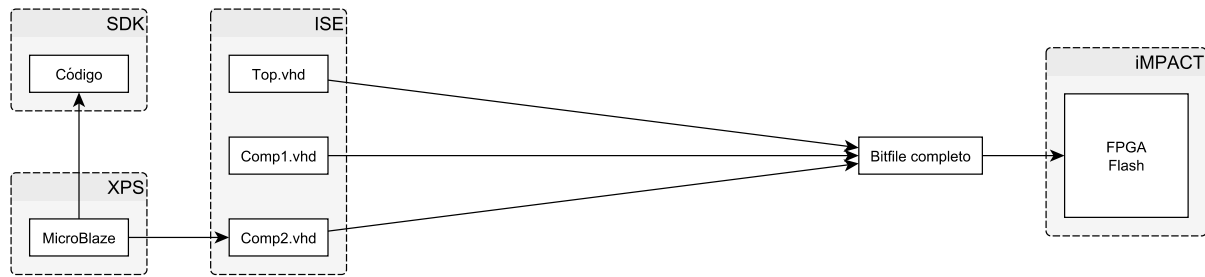
3.2.1 Fluxo de Ferramentas

A primeira coisa que se destaca no desenvolvimento de dispositivos dinamicamente reconfiguráveis é a diferença no fluxo de ferramentas, também conhecido como *software tools flow*, em relação ao fluxo tradicional (Xilinx Inc., 2013b). Esta diferença é motivada pela necessidade de construção de diversos *bitfiles* parciais. Como pode-se ver da figura 3.2a, o fluxo tradicional requer apenas o uso do programa ISE, e opcionalmente do XPS e do SDK, para a construção de um projeto de *hardware* e o iMPACT para a programação da FPGA. No fluxo para reconfiguração dinâmica mostrado na figura 3.2b, além das ferramentas do fluxo tradicional, faz-se necessário o uso da ferramenta XST para a síntese do *netlist* e do PlanAhead para a definição de partições e configurações. Note que estes fluxos não apresentam as únicas opções de fluxo de ferramentas, mas as que foram utilizadas neste projeto.

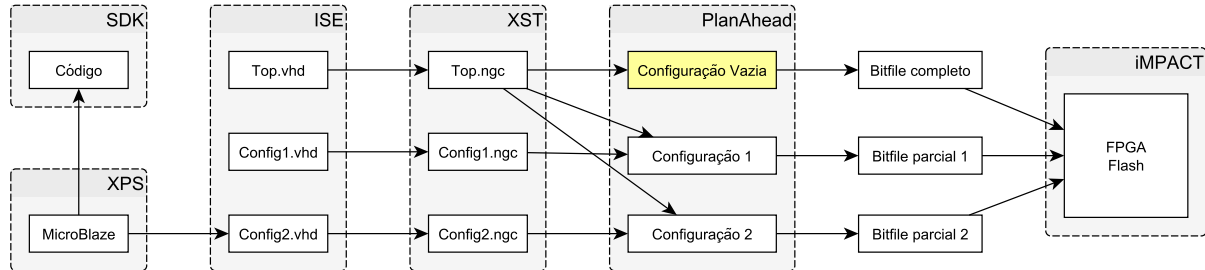
Reconfiguração parcial pede uma síntese utilizando o método “de baixo para cima” (*bottom-up*), mas uma implementação “de cima para baixo” (*top-down*) (Xilinx Inc., 2013b), ou seja, a implementação acontece construindo primeiro a interface com o sistema e depois os componentes auxiliares, mas a síntese precisa ser realizada no sentido oposto. Esta implementação é equivalente a se construir diversos projetos tradicionais com alguma lógica em comum, onde a síntese deve garantir que esta lógica em comum seja implementada da mesma forma para as diferentes configurações (Xilinx Inc., 2013a).

3.2.2 Peculiaridades

O kit de desenvolvimento utilizada apresenta algumas peculiaridades com relação aos kits comuns. A seguir serão apresentadas algumas destas peculiaridades.



(a) Foto ilustrativa do fluxo de ferramentas tradicional. Note que o uso do microcontrolador MicroBlaze é opcional, tornando os primeiros blocos, SDK e XPS, também opcionais.



(b) Foto ilustrativa do fluxo de ferramentas para a reconfiguração dinâmica. Assim como no caso tradicional, o uso do SDK e do XPS são opcionais. Note que o bloco em amarelo indica a configuração padrão, que será programada inicialmente. A escolha da configuração padrão é arbitrária.

Figura 3.2: Comparação dos fluxos de ferramentas. Note que estes fluxos não apresentam as únicas opções de fluxo de ferramentas, mas as que foram utilizadas neste projeto.

3.2.2.1 Relógios

Diferentemente das FPGAs comuns, a que está presente neste kit contém um relógio diferencial, ou seja, dois sinais compoem tal relógio. A razão para tal é a presença de circuitos sensíveis a interferência, tais como *transceivers*, que são muito menores em sinais diferenciais. O kit disponibiliza duas opções de relógio: o SYSCLK e o USER_CLOCK. O primeiro possui uma frequência fixa de oscilação de 200 MHz. O segundo possui uma frequência original de 156,250 MHz, mas pode ser programado através de uma interface I²C para ter frequências entre 10 MHz e 810 MHz. Por motivos de simplicidade, utilizou-se o SYSCLK. Para poder se trabalhar com o sinal diferencial, construiu-se, utilizando as ferramentas do ISE, um componente para tratamento do sinal de relógio. Este componente recebe o sinal diferencial, reduz sua frequência para 20 MHz, que corresponde ao menor valor suportado pelas PLLs da placa, e emite um sinal convencional.

3.2.3 Teste

Para se entender mais a fundo o fluxo de projeto, nada melhor que construir um projeto. Para isso, implementou-se o sistema esquematizado na figura 3.3. Este sistema contém o “Top” para interfaceamento com a FPGA, o “Clocks” para tratamento do sinal de relógio, a “Static”, que possui um lógica estática para demonstrar que a reconfiguração de uma partição não interfere com outra, e a “Dynamic”, que possui a lógica a ser alterada dinamicamente.

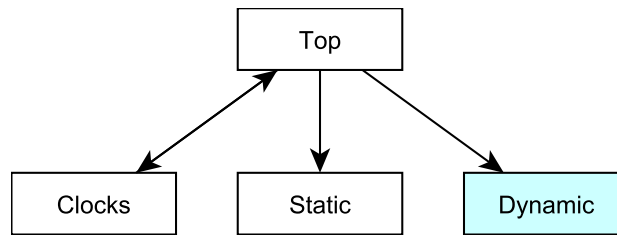


Figura 3.3: Foto ilustrativa do sistema desenvolvido para o teste de validação do experimento 1. Ele é composto por uma parte estática e uma parte dinâmica. Os elementos em branco são estáticos e os em azul são dinâmicos.

Estrutura de Pastas A questão da organização do projeto em pastas bem específicas é sempre bem mencionada na literatura (Xilinx Inc., 2013a; Xilinx Inc., 2013b; Xilinx Inc., 2013c). Os manuais recomendam a seguinte estrutura de pastas.

```

Projeto /
  Source /           // codigos-fonte organizados segundo particao
  Implementation /  // contem pastas para cada config. dinamica gerada
  Synth /           // contem pastas com os arquivos .xst e .prj
  Tools /           // ferramentas para automacao da sintese
  PlanAhead /       // pasta para o projeto do PlanAhead
  
```

Esta estrutura de pastas foi obedecida por ajudar a manter o ambiente de desenvolvimento limpo.

3.2.3.1 Comportamento

Como explicado anteriormente, o projeto de um sistema parcialmente reconfigurável pode ser visto como vários projetos completos com partes em comum. Seguindo essa lógica, dois projetos com comportamentos diferentes foram construídos usando como base a figura 3.3. O comportamento individual de cada módulo ou componente será descrito a seguir. Este passo está ilustrado no fluxo de ferramentas da figura 3.2b como ISE.

O componente “Static” possui uma entrada para um relógio pulsando a 2 Hz e uma saída para um LED. Seu comportamento apenas faz com que o LED pisque a uma frequência de 2 Hz, o que permite observar seu funcionamento durante a reconfiguração do componente “Dynamic”.

O componente “Dynamic” possui dois comportamentos distintos. O primeiro deles é o de um simples contador crescente de 4 bits. O segundo é uma máquina de estados que alterna os 4 bits de saída entre "1100" e "0011" a cada pulso de relógio. Este componente possui uma entrada para um relógio pulsando a 1 Hz e uma palavra de 4 bits de saída. A frequência de operação deste componente foi escolhida para ser a metade da frequência da “Static” para poder ser visualmente comprovado que “Static” não para de funcionar quando “Dynamic” está sendo reconfigurado.

O componente “Clocks” recebe os sinais diferenciais de relógio e o transformam em um sinal comum. O bloco lógico utilizado para isso foi construído usando ferramentas presentes no ISE. Uma vez que a ferramenta permitia a construção de um relógio com divisor de frequência, a frequência do relógio da

placa, que nesse caso é de 200 MHz, foi reduzida para 20 MHz.

O módulo “Top” instancia os componentes descritos acima e faz a interface dos mesmos com a FPGA. O componente dinâmico precisa de uma declaração de protótipo para ser instanciado corretamente. Utilizou-se o código abaixo para esta finalidade.

```
component dynamic
    port ( clk : in std_logic;
          leds : out std_logic_vector (3 downto 0));
end component;
```

O módulo “Top” possui também um divisor de frequência para reduzir a frequência devolvida por “Clocks” para 1 e 2 Hz.

3.2.3.2 Síntese

Com o comportamento do projeto definido, o próximo passo segundo o fluxo de ferramentas é a síntese. Este passo é necessário uma vez que o próximo passo, referente ao PlanAhead, não aceita como entrada códigos-fonte. Os códigos-fonte precisam passar por uma etapa de síntese separada para poderem ser importados no PlanAhead. Este passo está ilustrado no fluxo de ferramentas da figura 3.2b como XST.

O comando XST recebe tipicamente um *script* contendo o endereço dos códigos-fonte, o nome do arquivo de saída, o tipo do arquivo de saída, o modelo da FPGA utilizada e uma indicação do código-fonte principal. O comando para iniciar o processo é o seguinte.

```
xst.exe -ifn Top.xst
```

O arquivo “Top.xst” contém os seguintes comandos.

```
run
-ifn Top.prj
-ofn Top
-ofmt NGC
-p xc7k325t-2-ffg900
-top top
```

O arquivo “Top.prj” contém os endereços dos arquivos, conforme a seguir.

```
vhdl work "../Sources/static/top.vhd"
vhdl work "../Sources/static/static.vhd"
vhdl work "../Sources/static/clocks.vhd"
```

Note que estes comandos e arquivos indicados acima são para síntese dos componentes estáticos. Uma vez que não existe nenhuma restrição especial para tais componentes, eles podem ser sintetizados para um único arquivo de saída. O mesmo não pode ser dito para os elementos dinâmicos. Cada componente dinâmico precisa ser sintetizado em separado para depois ser incluído no projeto através do PlanAhead.

A síntese de componentes dinâmicos precisa ser realizada com um *script* “.xst” ligeiramente diferente. Como mostrado a seguir, faz-se necessária a inclusão do argumento “-iobuf NO”, que desabilita a inserção de componentes de Entrada/Saída (Xilinx Inc., 2013b; Xilinx Inc., 2013d).


```
run
-ifn DynFSM.prj
-ofn DynFSM
-ofmt NGC
-p xc7k325t-2-ffg900
-top dynamic
-iobuf NO
```

Note que o arquivo “DynFSM.prj” contém informações sobre o código-fonte do componente dinâmico, como mostrado a seguir.

```
| vhdl work "../Sources/dynamic_fsm/dynamic.vhd"
```

Existe também a possibilidade de construção de um *script* para a síntese automática de todos os arquivos. Utilizou-se aqui uma adaptação do arquivo em linguagem TCL usado pela Xilinx em seus manuais (Xilinx Inc., 2013a; Xilinx Inc., 2013b; Xilinx Inc., 2013c). A única coisa que se faz neste *script* é a construção dinâmica dos comandos com base em listas de arquivos pré-informados.

3.2.3.3 PlanAhead

Com os arquivos sintetizados, pode-se começar a etapa referente ao PlanAhead. Nela, importaremos os arquivos da etapa anterior, criaremos a partição reconfigurável, mapearemos esta partição no dispositivo, criaremos configurações alternativas, promoveremos tais configurações e geraremos os *bitfiles* para a programação do dispositivo. Note que é preciso uma licença do ISE que permita o uso do PlanAhead e de reconfiguração parcial.

O primeiro passo necessário no PlanAhead é a criação do projeto. Para isso, após a abertura do programa, clica-se no ícone superior esquerdo mostrado na figura 3.4, onde se lê “Create New Project”. Na janela que aparece, indicamos o nome do projeto e seu caminho, lembrando que foi criada uma pasta anteriormente especificamente para conter este projeto. Indicamos também que o projeto é do tipo “*Post-synthesis Project*” e que desejamos habilitar a reconfiguração parcial, indicamos quais *netlists* compõe o comportamento do projeto e qual corresponde ao arquivo principal, qual é o arquivo de restrições (*constraints*) e qual é o modelo da FPGA.

Após a criação do projeto, carregam-se os arquivos sintetizados abrindo “*Open Synthesized Design*”, mostrado na figura 3.5. Duas janelas de avisos aparecem, informando que existe uma partição não implementada e aviso sobre alguns pinos.

Pode-se agora definir a partição que armazenará o componente dinâmico. Isso é feito através do painel “*Netlist*”, selecionando a opção “*Set Partition*” do menu que aparece ao se clicar em “dynamic_i” com o botão direito. Na janela que aparece, selecionamos a opção referente à partição reconfigurável, nomeamos o módulo reconfigurável de acordo com o componente que será carregado e indicamos o arquivo que corresponde ao arquivo sintetizado do componente reconfigurável. Não é necessário informar restrições, visto que o componente, seguindo recomendações, não acessa os pinos de entrada e saída diretamente. Note ainda que é recomendado que o primeiro módulo a ser incluído seja o mais complexo e suscetível a falhas, permitindo que erros e falhas na definição da região a seguir sejam identificados mais cedo.

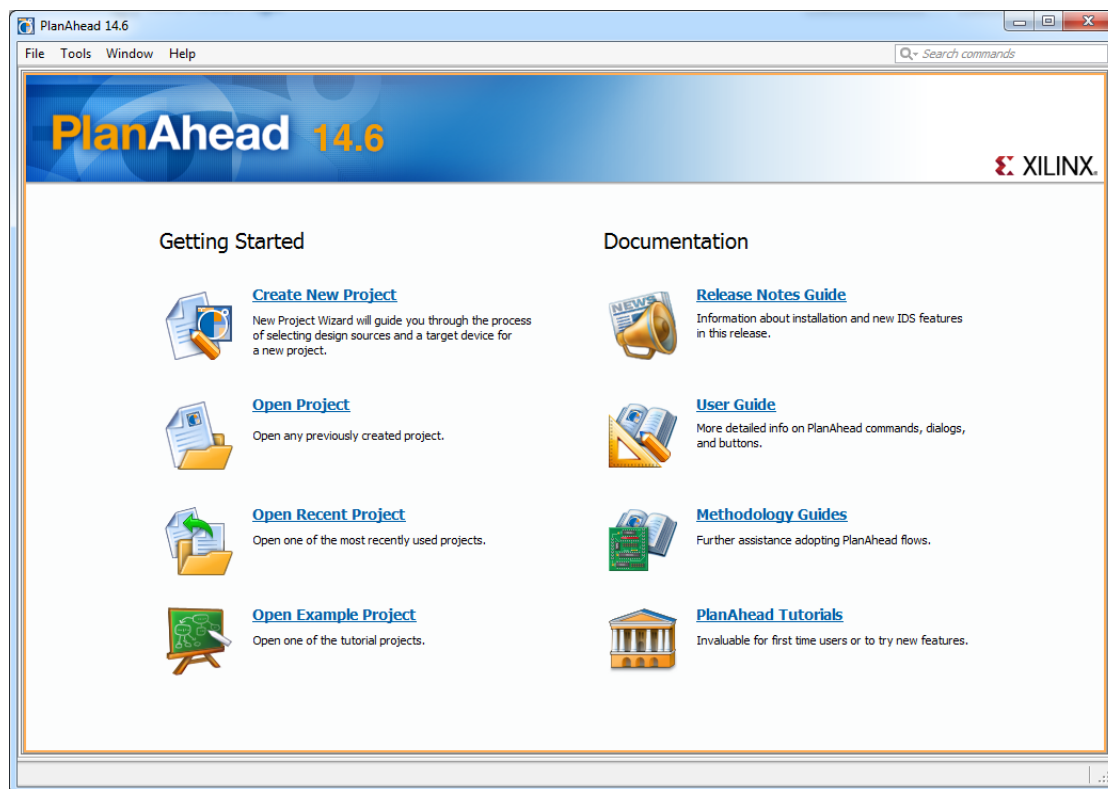


Figura 3.4: Imagem do PlanAhead logo que aberto.

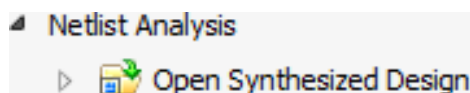


Figura 3.5: Imagem do menu “Open Synthesized Design”.

Precisa-se definir também uma região para a partição recém definida. Isto pode ser feito pelo mesmo painel “Netlist”, selecionando a opção “Set Pblock Size” do menu que aparece ao se clicar em “dynamic_i” com o botão direito. Nesse momento, precisa-se selecionar na aba “Device” uma região do dispositivo que contenha uma quantidade de recursos maior que a requerida pelo projeto. Note que o processo de escolha dessa região não é bem definido, o que abre espaço para diversos erros de alocação. Para testar se a região foi bem alocada, abre-se a aba “Design Runs” do painel inferior, clica-se com o botão direito na única configuração disponível no momento e seleciona-se “Run Launch”. Este processo pode demorar. Em tentativas subsequentes, seleciona-se a opção de recomençar todo o processo do zero, evitando erros gerados nos estágios iniciais. Uma região possível, que foi utilizada nesse projeto, foi a que contém as células (*slice*) de X80Y244 a X139Y205. Os nomes das células ficam visíveis através da ampliação do dispositivo.

Uma vez terminado o “Design Run”, adiciona-se duas novas possibilidades de módulos reconfiguráveis para esta partição: um com comportamento definido e outro vazia. Para isso, clica-se em “Synthesized Design” novamente e seleciona-se a opção “Add reconfigurable module” do menu que aparece ao se clicar em “dynamic_i” no painel “Netlist” com o botão direito. O processo é o mesmo da definição da partição, sendo a única mudança na seleção do arquivo sintetizado e do nome do módulo. Um módulo vazio pode ser criado usando esta mesma opção, mas selecionando a opção que indica a inclusão de uma *blackbox*

sem o uso de uma *netlist*.

Com as possibilidades de módulos reconfiguráveis definidas, pode-se construir várias configurações. Isso é feito através do clique com botão direito na “*Design Runs*” do painel inferior e selecionando-se a opção “*Create Runs...*”. A janela que abre possui um painel chamado “*Create Implementation Runs*”. Nesse painel, na coluna “*Partition Action*”, define-se, na coluna “*Module Variant*” da nova janela que aparece, o módulo desejado. Voltando para a primeira janela, clica-se em “*More*” para adicionar a última configuração desejada. Em seguida, as duas novas configurações serão criadas através de “*Design Runs*”. É necessário promover neste momento a primeira configuração implementada. O processo de promoção será comentado a seguir. Note que os avisos que aparecerem podem ser ignorados.

Ao final dos “*Design Runs*”, recomenda-se fazer a verificação das configurações através do painel “*Configurations*”. Clicando-se com o botão direito, encontra-se a opção “*Verify Configuration...*”, que faz com que uma janela seja aberta. Selecionado-se todos os itens e clicando em “*OK*”, a verificação se inicia. Nenhum erro deve ser encontrado.

Devemos agora promover as configurações. No menu de quando se clica com o botão direito sobre as configurações já existentes do painel “*Configurations*”, seleciona-se “*Promote Configuration...*”. A promoção de uma configuração é o equivalente a sua exportação (Xilinx Inc., 2013d). Promover a primeira configuração antes de implementar novas contribui para manter a parte estática, compartilhada, igual em todas as configurações, uma vez que elas não mais são sintetizadas e sim importadas.

O último passo necessário para a criação dos *bitfiles* é o “*Generate Bitstream*”, localizado no menu a esquerda. Este passo recebe o resultado das sínteses e implementações e transforma-os em *bitfiles*. Esta etapa precisa ser realizada com cada uma das configurações realizadas, ou alguma delas não terá seus *bitfiles* gerados. Tais *bitfiles* podem ser encontrados na pasta do projeto, dentro das pastas com nome de cada configuração que ficam dentro de da pasta *.runs. Existem dois arquivos *bitfile* dentro de cada pasta, um maior, que contém a configuração completa, e outro menor que possui a configuração parcial.

3.2.3.4 iMPACT

Com os *bitfiles* em mãos, usa-se-os para programar a FPGA através auxílio da ferramenta iMPACT. A primeira coisa a se fazer após abrir o programa é permitir que o sistema automaticamente crie um projeto. Na janela que se abre, escolhe-se a opção “*Automatically connect to a cable and identify Boundary-Scan chain*” do item “*Configure devices using Boundary-Scan (JTAG)*”. Quando pergunta-se se deseja-se atribuir uma nova configuração, pode-se clicar que sim e escolher um arquivo binário completo gerado na etapa anterior. Normalmente escolhe-se a configuração vazia como configuração inicial para poupar energia.

Quando a configuração for completamente transmitida e implementada, observa-se que um LED está piscando com uma frequência de 2 Hz e todos os outros (acionados) estão acesos. Isto acontece uma vez que o sistema atribui sinal ativo para os elementos desconectados.

Para realizar a reconfiguração parcial dinâmica, clica-se com o botão direito no símbolo do dispositivo que aparece no iMPACT e seleciona-se a opção “*Assign New Configuration File...*”. Procura-se então pelos arquivos binários parciais localizados na pasta *PlanAhead* > *PlanAhead.runs* > “nome da configuração”. Este arquivo possui “partial” em seu nome, o que o diferencia do arquivo binário completo. Note que

utilizar os arquivos binários completos não gera erro, mas constitui reconfiguração total, não parcial. Após a seleção da configuração desejada, o último passo necessário é a programação, que pode ser realizada clicando-se com o botão direito no dispositivo e selecionando-se a opção “*Program*”.

3.2.4 Possíveis Erros

Erros no código-fonte Este é um dos erros mais comuns. A melhor forma de preveni-lo é através da construção dos diversos comportamentos/configurações individuais utilizando o ISE. Para acelerar o processo, realiza-se apenas a síntese.

Erros na alocação de partições Um erro bastante comum que aparece no PlanAhead é o de erro de alocação¹. Existem duas possíveis formas de corrigi-lo: modificando-se o arquivo de restrições UCF ou alterando a região da partição. A primeira forma, que ajuda a garantir que todos os recursos reconfiguráveis estão incluídas na região da partição, é a inclusão de “INCLUSIVE=ROUTE” na linha que contém “INST “dynamic_i” AREA_GROUP = “pblock_dynamic_i””. A segunda forma é simplesmente mudando a posição da região da partição para a direita, para a esquerda ou sua largura, de acordo com a mensagem de erro retornada. Este método não é determinístico e pode ser necessárias várias tentativas antes de se conseguir uma partição mapeável.

Esquecer de promover a partição A promoção da primeira configuração antes de se implementar as seguintes contribui para a implementação de configurações compatíveis. Esquecer de promover esta partição pode fazer com que erros sejam gerados na etapa de verificação das partições.

O PlanAhead pode travar enquanto implementando uma configuração Apesar de mais raro, o PlanAhead pode travar quando implementando uma configuração. A melhor solução é o reinício do computador, visto que o programa bloqueia alguns arquivos durante a implementação e não os desbloqueia quando fechado forçadamente.

Erros na detecção da placa Note que algum programa aberto pode interferir com a varredura realizada pelo iMPACT, fazendo-a falhar. Para prevenir este erro, deve-se fechar o XPS, o SDK e qualquer outro programa que possa se utilizar das interfaces USB. Note ainda que a placa deve estar ligada para poder ser detectada.

3.2.5 Conclusão

O processo de desenvolvimento de partições reconfiguráveis e sua programação foi explorado com sucesso. Observou-se os pontos críticos do desenvolvimento e o fluxo mais adequado para a construção deste tipo de projeto.

¹AR# 53290: *Partial Reconfiguration - 7 series device layout of tiles (CLB, DSP, BRAM, INT) and a shared clocking structure of vertical clock spines between interconnect (routing) tiles*. Disponível em <<http://www.xilinx.com/support/answers/53290.htm>>

3.3 Experimento 2 - Teste de Memórias

Seguindo o raciocínio apresentado no início do capítulo, o próximo passo natural no desenvolvimento deste projeto é o entendimento do funcionamento das memórias. Esta etapa abre caminho para que se armazene os *bitfiles* de configurações parciais em uma memória embarcada, removendo a necessidade do computador para tal.

3.3.1 Tipos de Memória

No kit utilizado existem vários tipos de memórias que poderiam ser usados, cada um com suas peculiaridades (Xilinx Inc., 2013e). Este experimento foi dedicado à compreensão do funcionamento dos diversos tipos de memórias e à escolha da solução mais adequada.

3.3.1.1 Memória *Block RAM*

A memória do tipo *Block RAM* é construída usando-se os blocos de memória RAM restantes da FPGA. Esta memória consegue alcançar velocidades de leitura na ordem de várias centenas de hertz, mas possui uma capacidade de armazenamento bem reduzida, de apenas 445 blocos de 36 Kb para este kit, totalizando um máximo de aproximadamente 2 MB (????). Note que a configuração total da FPGA necessita de aproximadamente 11 MB, ou exatamente 91.548.896 bits, para sua programação total (?). Pode-se programá-la através do iMPACT, dentre outras formas ².

3.3.1.2 Memória *Distributed RAM*

A memória *Distributed RAM* é construída utilizando-se das LUTs disponíveis nas células lógicas (????). Também são muito rápidas, apesar de síncronas, e também possuem pouca capacidade de armazenamento. Pode-se programá-la através do iMPACT, dentre outras formas.

3.3.1.3 Memória *Linear BPI Flash*

A memória *Linear BPI Flash* disponibiliza 128 Mb de memória não-volátil (Xilinx Inc., 2013e), acessadas em palavras de 16 bits. Apesar disso, sua velocidade de leitura máxima é de 33 MHz. Convertendo tal velocidade para a leitura de 32 bits, tem-se uma velocidade de leitura de aproximadamente 16 MHz. Pode-se programá-la através do iMPACT.

3.3.1.4 Memória *SPI Flash*

A memória SPI Flash é diferente na sua forma de acesso, que acontece através da interface SPI. Esta memória fornece 128 Mb de memória não volátil (Xilinx Inc., 2013e). Ela aceita três modos de operação,

²*Memory Initialization Methods*, escrito por Jim Wu em 31 de dezembro de 2011. Disponível em <<http://myfpgablog.blogspot.com.br/2011/12/memory-initialization-methods.html>>

x1, x2 e x4, que corresponde a largura da palavra lida/escrita a cada pulso de relógio (N25Q128...). A frequência de operação é de no máximo 50 MHz (??). Pode-se programá-la através do iMPACT.

3.3.1.5 Cartão de Memória SD

O cartão de memória SD dá acesso a uma memória não-volátil de tamanho arbitrário. Esta interface permite o uso de cartões de alto desempenho, lendo palavras de 4 bits a frequências de até 50 MHz (Xilinx Inc., 2013e). A limitação desta interface é a dificuldade de leitura e escrita devido ao sistema de arquivos inerente ao cartão. Note que também não existe a possibilidade de programação do cartão através do iMPACT, o que resolveria o problema do sistema de arquivos.

CompactFlash e o System ACE *SystemAce* é um sistema que permite a programação de FPGAs e memórias voláteis a partir de um cartão *CompactFlash* (????). Este é bem robusto e popular em séries que possuem um leitor deste tipo de cartão.

3.3.1.6 Memória DDR3

A memória DDR3 é uma memória volátil com 1 GB de capacidade de armazenamento e possui uma frequência de operação da ordem dos 800 MHz (DDR3..., 2010). Só pode ser programada apenas em tempo de execução, fazendo-se necessário o uso de um *bootloader*.

3.3.2 Teste

Notou-se no primeiro experimento que os *bitfiles* parciais gerados possuem 645 KB, totalizando 1935 KB, ou 1,89 MB. Com isso o uso das memórias que se utilizam de recursos internos da FPGA fica comprometido. Caso se escolha esta opção, apenas os *bitfiles* parciais poderiam ser armazenados, necessitando da ajuda do computador para a programação inicial. Este tipo de memória é mais útil como memória de dados e de programa em microcontroladores embarcados na FPGA, devido a sua altíssima velocidade de acesso e capacidade de acesso de vários canais em paralelo.

Observa-se que a interface de reprogramação dinâmica, ICAPE2, opera a uma frequência de até 100 MHz e pode receber palavras de até 32 bits, ou seja, 3200 Mb/s. Por causa disso, todas as interfaces não-voláteis apresentadas acima acabariam por ser o gargalo do tempo da programação. Uma solução é a implementação de um sistema que carregue as informações de uma memória não-volátil, tanto a Linear Flash quanto a SPI Flash seriam suficientes, para a memória DDR3 em um momento inicial, e depois permita que a memória DDR3 seja acessada para a reconfiguração dinâmica. A forma mais fácil de implementar tal funcionalidade é através do uso de um microcontrolador MicroBlaze funcionando como *bootloader*.

Antes de implementar o *bootloader*, precisamos entender como funcionam as memórias do escolhidas. Este teste, então, tem por objetivo entender o fluxo de projeto para o uso do MicroBlaze, o funcionamento deste microcontrolador e as formas corretas de se acessar as memórias do sistema.

3.3.2.1 Fluxo de Projeto

O procedimento para a construção de um projeto com MicroBlaze segue o fluxo descrito na figura 3.2a, no que diz respeito ao XPS e ao SDK. A figura 3.6 apresenta o fluxo de ferramentas para este caso específico. Em outras palavras, o fluxo espera que primeiro se desenvolva o microprocessador com todos os seus periféricos para depois se desenvolver o programa que será embarcado. Tanto o programa quando o processador gerarão arquivos binários que serão carregados pelo iMPACT através do SDK.

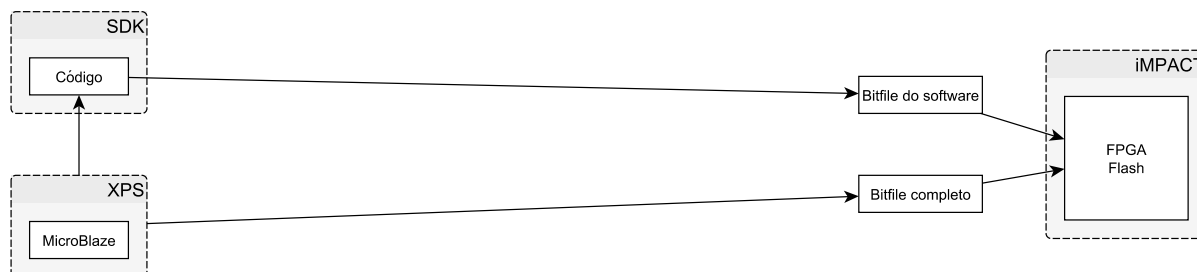


Figura 3.6: Foto ilustrativa do fluxo de ferramentas para o desenvolvimento de sistemas com MicroBlaze, extraído de (??).

3.3.2.2 MicroBlaze

O MicroBlaze é um microprocessador otimizado para implementação em FPGAs da Xilinx (??). Ele possui 32 registradores genéricos de 32 bits, instruções de 32 bits e endereços de 32 bits. Seu *pipeline* possui 3 ou 5 estágios e é construído em torno da arquitetura Harvard, como pode ser observado na figura 3.7. Todas as outras configurações, tais como o uso de *Big Endian* ou *Little Endian*, por exemplo, são opcionais (??).

O MicroBlaze permite o uso de diversas interfaces para comunicação com seus diversos periféricos, dentre elas a PLB, a LMB, a AXI e a ACE (??). A interface mais atual suportada, e que foi utilizada neste experimento, é a Advanced eXtensible Interface 4 (AXI4) (????). A AXI4 é uma interface mapeada em memória que oferece produtividade, flexibilidade e disponibilidade. Ela possui três tipos de interfaces, a AXI4, a AXI4-Lite e a AXI4-Stream, onde as duas primeiras são compostas de 5 canais de comunicação: de leitura de endereço, de escrita de endereço, de leitura de dados, de escrita de dados e de escrita de resposta.

3.3.2.3 XPS

Para começar, deve-se abrir o programa e criar um novo projeto usando o *Base System Builder* (BSB), opção que corresponde ao item superior esquerdo do menu da tela inicial. Na janela que aparece, escolheu-se a placa de desenvolvimento *Kintex-7 KC705 Evaluation Platform, Board Revision C*, e a opção de um só processador no sistema, para simplificar o projeto. Dando prosseguimento, escolheu-se os periféricos desejados segundo a figura 3.8 e o tamanho das memórias local, de instrução e de dados, quíça 64 KB. Modificou-se ainda, como pode-se ver na figura 3.8, o *Baud Rate* da interface UART para 115200 bits/s.

Antes de concluir o a construção do sistema, precisa-se ajustar os tamanhos das memórias e seus

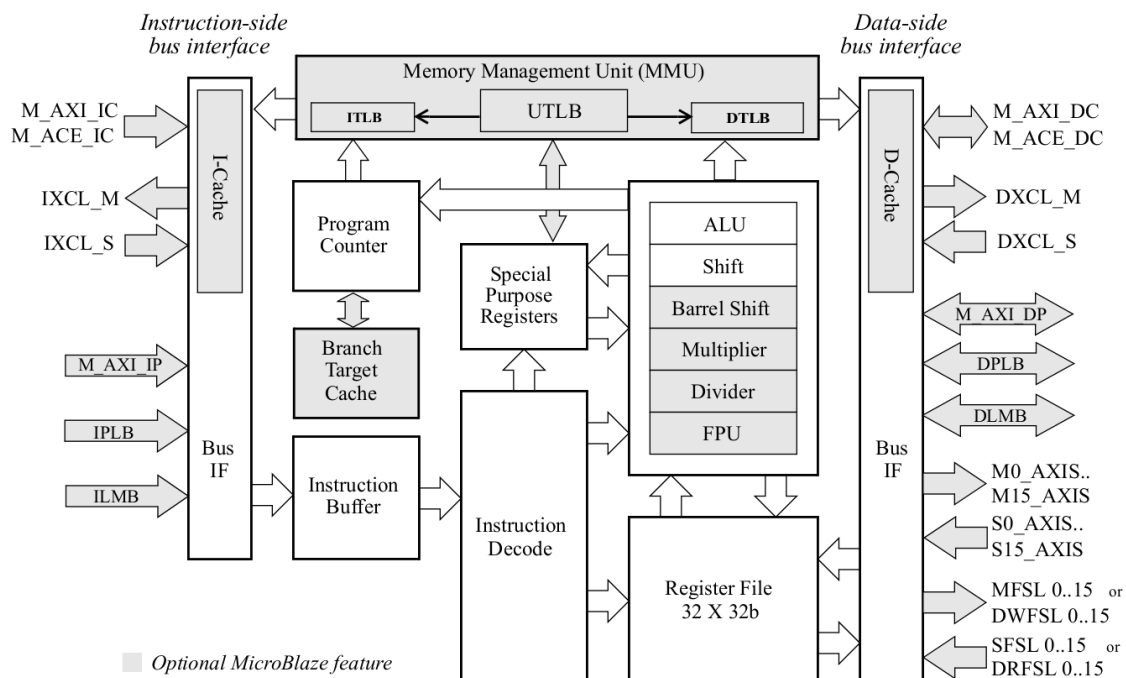


Figura 3.7: Diagrama de blocos do MicroBlaze.

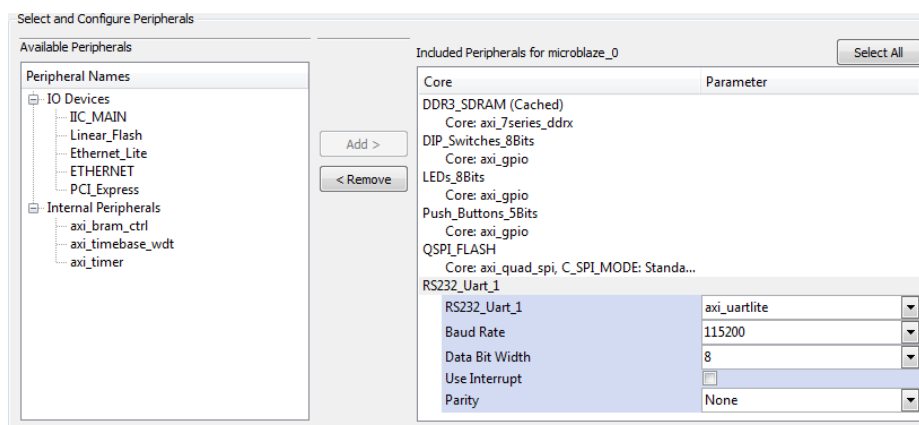


Figura 3.8: Escolha dos periféricos no BSB do XPS.

endereços, de forma que estes novos tamanhos possam ser corretamente acessados. Isto pode ser feito na aba *Addresses* do painel *System Assembly View*. Muda-se então o tamanho da memória SPI Flash para 128M, seu endereço base para 0x80000000, o tamanho da memória DDR3 para 1G e seu endereço base para 0xC0000000, conforme a figura 3.9. Note que o endereço-base da memória SPI Flash tem como única restrição de os 28 bits menos significativos iguais a zero e que o endereço-base da memória DDR3 tem esta mesma restrição para os 30 bits menos significativos. Estas restrições são devido aos tamanhos das memórias e o alinhamento dos espaços de dados na memória.

Precisa-se agora modificar as posições de memória cobertas pela memória *cache*. Isto é feito clicando-se duas vezes sobre “microblaze_0” na aba “*Bus Interfaces*” do painel “*System Assembly View*”. Na janela que se abre, clica-se “*Next*” 3 vezes para chegar página sobre *caches*. Modifique os endereços da primeira coluna para 0xc0000000 e 0xffffffff e os da segunda para 0x80000000 e 0xffffffff, indicando que a memória

Addresses				
Instance	Base Name	Base Address	High Address	Size
microblaze_0's Address Map				
microblaze_0_d_bram_ctrl	C_BASEADDR	0x00000000	0x0000FFFF	64K
microblaze_0_i_bram_ctrl	C_BASEADDR	0x00000000	0x0000FFFF	64K
LEDs_8Bits	C_BASEADDR	0x40000000	0x4000FFFF	64K
RS232_Uart_1	C_BASEADDR	0x40600000	0x4060FFFF	64K
debug_module	C_BASEADDR	0x41400000	0x4140FFFF	64K
QSPI_FLASH	C_BASEADDR	0x80000000	0x87FFFFFF	128M
DDR3_SDRAM	C_S_AXI_BASEA...	0xC0000000	0xFFFFFFFF	1G

Figura 3.9: Aba *Addresses* do *System Assembly View* indicando os ajustes dos endereços e tamanhos das memórias.

de instruções pode acessar apenas os endereços da memória DDR3, mas que a memória de dados pode acessar toda a faixa de endereços entre 0x80000000 e 0xffffffff, que engloba as memórias SPI Flash e DDR3. Apenas os endereços contidos neste intervalo da memória de dados podem ser escritos. Note que o sistema reserva para uso próprio os primeiros 64K endereços das memórias, que correspondem às posições com finais entre 0x0000 a 0x3fff. A tentativa de uso destes endereços comprometerá o correto funcionamento do sistema.

O projeto pode ser sintetizado através do botão “*Generate Netlist*” localizado no menu a esquerda e no menu “*Hardware*” da barra de menus. Este processo é demorado. Quando terminado, pode-se exportar o projeto através do botão “*Export Design*” para abrir o SDK com as informações deste processador. Na janela que aparecer, marque “*Include bitstream and BMM file*” e clique em “*Export & Launch SDK*”. Após a implementação do arquivo binário, a ferramenta SDK será aberta.

3.3.2.4 SDK

Quando a janela do SDK aparecer, ela perguntará onde se quer colocar o *workspace*. Uma boa opção é a pasta SDK criada dentro da pasta do projeto do sistema durante sua exportação, apesar desta escolha ser completamente arbitrária. Escolhida a pasta, o ambiente de trabalho é aberto.

Começa-se o processo criando um projeto do tipo “*Board Support Package*”. Este projeto compila automaticamente os drivers disponíveis para o projeto segundo as características do microcontrolador. Em seguida, pode-se criar os projetos dos *softwares* que irão embarcados. Para isto, cria-se um projeto do tipo “*Application Project*”. Na janela que se abre, nomeie o projeto e selecione a “*Board Support Package*” no *dropdown* do item “*Board Support Package*”. Na página seguinte, escolhe-se “*Empty Project*”.

Adiciona-se arquivos ao projeto tanto arrastando os códigos para ele quanto selecionando a opção “*New/Source File*” do menu que aparece quando se clica no projeto com o botão direito. Note que o acesso a memória é feito simplesmente dereferenciando um ponteiro para a posição de memória desejada. A escrita é feita do mesmo modo. Encontra-se exemplo códigos-exemplo para o teste das memórias DDR3 e SPI Flash.

Antes de executar o programa, é interessante habilitar a opção de debugação. Isto é feito através do menu “*Run*”, na opção “*Run Configurations...*”. Na janela que aparece, na aba “*STDIO Connection*”, habilita-se a conexão do STDIO com o console e modifica-se o “*Baud Rate*” para 115200. Clica-se então em “*Apply*” e em seguida “*Close*”.

A programação do FPGA pode ser feita através do menu “Xilinx Tools”, na opção “Program FPGA”. Na janela que se abre, é padrão que as informações já estejam pré-preenchidas, mas caso isto não aconteça, procura-se pelos arquivos “system.bit” e “system_bd.bmm” na pasta “implementations” na raiz do projeto do processador. Clica-se em “Program” para iniciar a programação.

Para se transferir o programa criado com o auxílio do SDK, seleciona-se o projeto deste programa, clica-se com o botão direito, seleciona-se o submenu “Run As...” e escolhe-se a opção “Launch on Hardware (GDB)”. No caso dos códigos-exemplo, algumas informações são imprimidas no console caso tudo tenha ocorrido conforme o esperado.

3.3.3 Conclusão

Conclui-se assim o experimento para o teste de programação das memórias. Notou-se que existe muita pouca literatura no assunto, forçando o programador a fazer uso dos fóruns de discussão e conhecimentos gerais de programação embarcada. Apesar disso, o objetivo do experimento, quíça conseguir ler/escrever de/em endereços das memória DDR3 e SPI Flash específicos, foi atingido com sucesso.

3.4 Experimento 3 - Teste do *Bootloader*

O *bootloader*, como mencionado acima, é um sistema que carrega as informações de uma memória lenta, a SPI Flash foi escolhida, para uma memória rápida, a memória DDR3. Usou-se um microcontrolador MicroBlaze com interfaces para as memórias SPI Flash e DDR3. O experimento 2 foi dedicado a aprender a utilizar estas memórias. Neste experimento, espera-se entender como é formado o arquivo binário para assim carregá-lo e interpretá-lo enquanto o transferindo para a memória DDR3.

Utilizará-se também o GPIO, que dá acesso aos pinos da placa, visto que é interessante que este subsistema possa sinalizar para os demais que o carregamento foi completado e informar algumas informações dos elementos transferidos, tais como tamanhos e posições iniciais.

00000	00 09 0f f0 0f f0 0f f0 0f f0 00 00 01 61 00 23	...ð.ð.ð.ð...a.#
00010	42 6c 61 6e 6b 5f 72 6f 75 74 65 64 2e 6e 63 64	Blank_routed.ncd
00020	3b 55 73 65 72 49 44 3d 30 78 46 46 46 46 46 46	;UserID=0xFFFFFFFF
00030	46 46 00 62 00 0d 37 6b 33 32 35 74 66 66 67 39	FF.b..7k325tffg9
00040	30 30 00 63 00 0b 32 30 31 33 2f 31 31 2f 32 36	00.c..2013/11/26
00050	00 64 00 09 30 38 3a 35 34 3a 31 31 00 65 00 0a	.d..08:54:11.e..
00060	16 c4 ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff	.Ayyyyyyyyyyyyyy

Figura 3.10: Cabeçalho do arquivo binário gerado no primeiro experimento para a configuração vazia.

3.4.1 Arquivo Binário

O arquivo binário é formado por três partes: um cabeçalho, uma palavra para sincronia e a configuração propriamente dita (????). O cabeçalho é formado por chaves e tamanhos, indicando diversos campos deste. Na tabela 3.1 pode-se observar os tamanhos e campos apresentados na figura 3.10. A figura 3.10 possui os primeiros 112 bytes, dos quais os primeiros 98 estão selecionados, da configuração parcial vazia construída

no experimento 1. O primeiro conjunto tamanho/chave indica, através da sequência de palavras 0x0f, que a configuração é válida. Se estas palavras fossem 0x00 indicariam que a configuração não é mais válida, e se contivessem 0xff indicariam que a configuração está vazia.

O cabeçalho descrito na tabela 3.1 contém pelo menos duas informações muito interessantes: o identificador do dispositivo alvo, que permite verificar a compatibilidade entre a configuração e o dispositivo que a está recebendo, e o tamanho da configuração, que permite que ela seja carregada de forma dinâmica sem necessidade de mais informações.

Tamanho	Chave	Significado
2 bytes	9 (0x00 09)	Tamanho em bytes do próximo campo
9 bytes	0x0f f0 0f f0 0f f0 0f f0 00	Indica que a configuração a seguir é válida.
2 bytes	1 (0x00 01)	Tamanho em bytes do próximo campo
1 byte	"a"(0x61)	Indica que os próximos campos conterão informações sobre o projeto e sobre a configuração.
2 bytes	35 (0x00 23)	Tamanho em bytes do próximo campo
35 bytes	Blank_routed.ncd; UserID=0xFFFFFFFF	Apresenta o nome do <i>netlist</i> e o identificador do usuário. 0x00 ao final indica o final da string.
1 byte	"b"(0x62)	Indica que o próximo campo é um identificador do dispositivo-alvo.
2 bytes	13 (0x00 0d)	Tamanho em bytes do próximo campo
13 bytes	7k325tffg900	Identificador do dispositivo-alvo. 0x00 ao final indica o final da string.
1 byte	"c"(0x63)	Indica que o próximo campo é a data de síntese da configuração.
2 bytes	11 bytes (0x00 0b)	Tamanho em bytes do próximo campo
11 bytes	2013/11/26	Data da síntese da configuração.
1 byte	"d"(0x64)	Indica que o próximo campo é a hora de síntese da configuração.
2 bytes	9 bytes (0x00 09)	Tamanho em bytes do próximo campo
9 bytes	08:54:11	Hora de síntese da configuração.
1 byte	"e"(0x65)	Indica que os próximos 8 bytes contém o tamanho da configuração.
4 bytes	661188 (0x00 0a 16 c4)	Tamanho em bytes da configuração a partir desta posição.

Tabela 3.1: Descrição do cabeçalho dos arquivos binários.

Ainda no cabeçalho, tem-se um 32 bytes de espaçamento preenchidos por com "0xff". Em seguida, tem-se os bytes para autodeteção de largura de banda (????). Estes bytes ("0x00 00 00 bb 11 22 00 44") são usados no modo de configuração paralelo para detectar automaticamente a largura de banda do arquivo de configuração. O modo serial ignora todos os bits anteriores a palavra de sincronia (??). Estes bits são então usados apenas para pré-processamento do arquivo binário.

A palavra de sincronia ("0xaa 99 ff 66"), encontrada a seguida, serve para indicar o início da configuração propriamente dita e para alinhar o fluxo de dados nos registradores internos.

Inversão dos bytes A interface ICAP e a ICAPE2, similares a interface SelectMAP (??), precisa de uma inversão na ordem dos bits nos bytes da configuração, incluindo a palavra de sincronia (??). Esta inversão é necessária apenas no uso destas três interfaces. Note que alguns tipos de arquivos sintetizados, como o MCS e o HEX, já podem ter estes bytes invertidos não sendo necessário invertê-los novamente (??).

3.4.2 Inicialização da Memória SPI Flash e a interface UART

A memória SPI Flash, assim como todas as outras, precisa de um procedimento especial para poder ser inicializada com informações arbitrárias (??). Em geral, as únicas informações que podem ser gravadas nas memórias não-voláteis são configurações para a FPGA e programas para algum MicroBlaze embarcado (??). Este processo custoso (??) é pouco documentado e achou-se de difícil implementação. A solução encontrada mais interessante para se contornar este problema é o uso da interface UART para transmissão de dados entre o computador, do MicroBlaze e das característica não-voláteis desta memória para sua programação em um estágio preliminar de preparação da memória Flash.

A interface UART (*Universal Asynchronous Receiver/Transmitter*) é normalmente utilizada para a transmissão de informações de debugação do programa em execução e para a implementação das funções de leitura/escrita no MicroBlaze. Apesar disto, ela é aberta para ser utilizada de qualquer forma que se achar conveniente. Neste caso, pretende-se realizar a transmissão dos arquivos de configuração parciais para escrita em memória não-volátil. Em uma situação ideal, esta interface pode transferir os arquivos binários parciais do primeiro experimento em 46 segundos ($661284 \text{ bytes} \cdot \frac{8 \text{ bit}}{\text{byte}} \div 115200 \frac{\text{bits}}{\text{segundo}}$). Note que a transmissão de dados através da porta serial do computador pode ser filtrada para evitar o envio de pacotes vazios³, poupando o canal de transmissão. Para solucionar este problema, deve-se modificar os pacotes enviados para que não sejam nulos, mas sem modificar o conteúdo do mesmo. Pode-se alcançar este objetivo introduzindo um bit alto no início de cada palavra enviada. Uma vez que a interface UART permite o envio de palavra de até 8 bits, pode-se, com esta modificação, enviar 7 bits de dados por pacote, aumentando o tempo de envio em aproximadamente 14%. O algoritmo proposto captura 7 bytes por vez e constrói 8 pacotes de dados com 1 na posição mais significativa (MSB) e 7 bits de dados nos seguintes, como mostrado na figura 3.11.

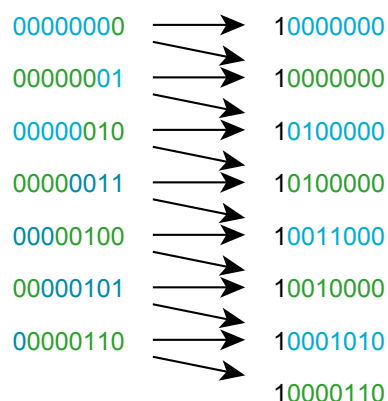


Figura 3.11: Transformação nos bytes do arquivo binário para que possam ser transmitidos. À esquerda tem-se os bytes originais e à direita tem-se os bytes transformados.

³Re: UART Problem, <<http://forums.xilinx.com/t5/New-Users-Forum/UART-Problem/m-p/383265/highlight/true#M6901>>

Após o recebimento de cada pacote da configuração parcial, o programa embarcado o processa fazendo a transformação inversa dos dados e os salva na memória SPI Flash. Assim como na transformação direta, este processamento é realizado em blocos de 8 bytes, gerando vetores de 7 bytes de dados.

3.4.3 Teste

O teste deste experimento compreende a construção de um sistema microprocessado que carregue os arquivos binários da memória SPI Flash para a memória DDR3, capture as informações relevantes e indique através de GPIO o final do processo. Este experimento contribuirá para a compreensão do processo de inicialização de memórias não-voláteis e do tratamento do cabeçalho dos arquivos binários. Usará-se os programas XPS e SDK, que fazem parte do Embedded Development Kit (EDK).

3.4.3.1 MicroBlaze

Utilizou-se o mesmo microcontrolador MicroBlaze construído no experimento passado, não sendo necessária nenhuma modificação.

3.4.3.2 SDK

3.4.4 Conclusão

3.5 Experimento 4 - Teste da Autoreconfiguração com *Bootloader* Dedicado

3.5.0.1 Registrador de *Status*

Este registrador, acessado através de uma sequência predefinida de comandos pela interface ICAPE2 (??), informa

3.6 Experimento 5 - Teste da Autoreconfiguração

Capítulo 4

Resultados Experimentais

Resumo opcional.

4.1 Introdução

Na introdução deverá ser feita uma descrição geral dos experimentos realizados.

Para cada experimentação apresentada, descrever as condições de experimentação (e.g., instrumentos, ligações específicas, configurações dos programas), os resultados obtidos na forma de tabelas, curvas ou gráficos. Por fim, tão importante quando ter os resultados é a análise que se faz deles. Quando os resultados obtidos não forem como esperados, procurar justificar e/ou propor alteração na teoria de forma a justificá-los.

4.2 Avaliação do algoritmo de resolução da equação algébrica de Riccati

O algoritmo proposto para solução da equação algébrica de Riccati foi avaliado em diferentes máquinas. Os tempos de execução são mostrados na Tabela 4.1. Nesta tabela, os algoritmos propostos receberam a denominação *CH* para Chandrasekhar e *CH + LYAP* para Chandrasekhar com Lyapunov. As implementações foram feitas em linguagem *script* MATLAB.

Observa-se que o algoritmo *CH + LYAP* apresenta tempos de execução superiores com relação ao algoritmo *CH*. Entretanto, era esperado que o algoritmo *CH* fosse mais rápido. Este resultado se justifica pelo fato de o algoritmo *CH* fazer uso de funções embutidas do MATLAB. Já o algoritmo *CH + LYAP* faz uso também de funções *script* externas, aumentando bastante seu tempo computacional.

Tabela 4.1: Tempos de execução em segundos para diferentes máquinas

Algoritmo	Laptop 1.8 GHz	Desktop PIII 850 MHz	Desktop MMX 233	Laptop 600 MHz
Matlab ARE	649,96	1.857,5	7.450,5	9.063,9
<i>CH</i>	259,44	606,4	2.436,5	2.588,5
<i>CH + LYAP</i>	357,86	952,9	3.689,2	3.875,0

Capítulo 5

Conclusões

Este capítulo é em geral formado por: um breve resumo do que foi apresentado, conclusões mais pertinentes e propostas de trabalhos futuros.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASHENDEN, P. J. Book. *Digital design: an embedded systems approach using Verilog*. Morgan Kaufmann Publishers Amsterdam ; Boston, 2008. xx, 557 p. : p. ISBN 9780123695277 0123695279. Disponível em: <<http://www.loc.gov/catdir/toc/ecip0719/2007023242.html>>.

BACKUS, J. Can programming be liberated from the von neumann style?: a functional style and its algebra of programs. *Commun. ACM*, ACM, New York, NY, USA, v. 21, n. 8, p. 613–641, ago. 1978. ISSN 0001-0782. Disponível em: <<http://doi.acm.org/10.1145/359576.359579>>.

CHEN, W. *The Electrical Engineering Handbook*. Elsevier Science, 2004. ISBN 9780080477480. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?id=qhHsSlazGrQC>>.

CULLINAN, C. et al. *Computing Performance Benchmarks among CPU, GPU, and FPGA*. 2012. Disponível em: <http://m.wpi.edu/Pubs/E-project/Available/E-project-030212-123508/unrestricted/Benchmarking_Final.pdf>.

DDR3 SDRAM SODIMM. [S.l.], 2010.

EL-GHAZAWI, T. A. et al. The promise of high-performance reconfigurable computing. *IEEE Computer*, v. 41, n. 2, p. 69–76, 2008.

ESTRIN, G. Reconfigurable computer origins: the ucla fixed-plus-variable (f+v) structure computer. *IEEE Ann. Hist. Comput.*, IEEE Educational Activities Department, Piscataway, NJ, USA, v. 24, n. 4, p. 3–9, out. 2002. ISSN 1058-6180. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1109/MAHC.2002.1114865>>.

FEDELI, R.; POLLONI, E.; PERES, F. *Introdução à Ciência da Computação*. 1. ed. [S.l.]: Thomson, 2003.

HAREL, D.; FELDMAN, Y. *Algorithmics: The Spirit of Computing*. 3rd. ed. [S.l.]: Addison Wesley, 2004.

HARTENSTEIN, R. A decade of reconfigurable computing: a visionary retrospective. In: *Proceedings of the conference on Design, automation and test in Europe*. Piscataway, NJ, USA: IEEE Press, 2001. (DATE '01), p. 642–649. ISBN 0-7695-0993-2. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=367072.367839>>.

HARTENSTEIN, R. W.; KRESS, R. A datapath synthesis system for the reconfigurable datapath architecture. In: *Proceedings of the 1995 Asia and South Pacific Design Automation Conference*. New York, NY, USA: ACM, 1995. (ASP-DAC '95). ISBN 0-89791-766-9. Disponível em: <<http://doi.acm.org/10.1145/224818.224959>>.

HAUCK, S.; DEHON, A. *Reconfigurable Computing: The Theory and Practice of FPGA-Based Computation*. San Francisco, CA, USA: Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2007. ISBN 0123705223, 9780080556017, 9780123705228.

HENNESSY, J. L.; PATTERSON, D. A. *Computer Architecture, Fifth Edition: A Quantitative Approach*. 5th. ed. San Francisco, CA, USA: Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2011. ISBN 012383872X, 9780123838728.

MAXXPI. *MaxxPI's TOP15 Flops List*. 2013. <<http://www.maxxpi.net/pages/result-browser/top15---flops.php>>. [Online; acessado em 16 de julho de 2013].

MOORE, G. E. Cramming More Components onto Integrated Circuits. *Electronics*, IEEE, v. 38, n. 8, p. 114–117, abr. 1965. ISSN 0018-9219. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1109/jproc.1998.658762>>.

N25Q128: 128-Mbit 3 V, multiple I/O, 4-Kbyte subsector erase on boot sectors, XiP enabled, serial flash memory with 108 MHz SPI bus interface. [S.l.].

PATTERSON, D.; HENNESSY, J. *Computer Organization and Design: The Hardware/software Interface*. [S.l.]: Morgan Kaufmann, 2005.

THOMAS, D. E.; MOORBY, P. R. *The VERILOG Hardware Description Language*. 3rd. ed. Norwell, MA, USA: Kluwer Academic Publishers, 1996. ISBN 0792397231.

TOP500. *June 2013's Supercomputer Sites*. 2013. <<http://www.top500.org/lists/2013/06/>>. [Online; acessado em 16 de julho de 2013].

VAJDA, A. *Programming Many-Core Chips*. Dordrecht: Springer, 2011.

VASSILIADIS, S.; SOUDRIS, D. *Fine- and Coarse-Grain Reconfigurable Computing*. Springer London, Limited, 2007. ISBN 9781402065057. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?id=2Vsvwyq7BREC>>.

WILLIAMS, A. *C++ Concurrency in Action: Practical Multithreading ; [for the New C++ 11 Standard]*. Manning Publications Company, 2012. (Manning Pubs Co Series). ISBN 9781933988771. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?id=EttPPgAACAAJ>>.

WOODS, R. et al. *FPGA-based Implementation of Signal Processing Systems*. [S.l.]: Wiley Publishing, 2008. ISBN 0470030097, 9780470030097.

Xilinx Inc. *UG702: Partial Reconfiguration User Guide*. [S.l.], 2013. Disponível em: <http://www.xilinx.com/support/documentation/sw_manuals/xilinx14_6/ug702.pdf>.

Xilinx Inc. *UG743: Partial Reconfiguration Tutorial*. [S.l.], 2013. Disponível em: <http://www.xilinx.com/support/documentation/sw_manuals/xilinx14_6/PlanAhead_Tutorial_Partial_Reconfiguration.pdf>.

Xilinx Inc. *UG744: Partial Reconfiguration of a Processor Peripheral Tutorial*. [S.l.], 2013. Disponível em: <http://www.xilinx.com/support/documentation/sw_manuals/xilinx14_6/PlanAhead_Tutorial_Reconfigurable_Processor.pdf>.

Xilinx Inc. *UG748: Hierarchical Design Methodology Guide*. [S.l.], 2013. Disponível em: <http://www.xilinx.com/support/documentation/sw_manuals/xilinx14_6/Hierarchical_Design_Methodology_Guide.pdf>.

Xilinx Inc. *UG810: KC705 Evaluation Board for the Kintex-7 FPGA*. [S.l.], 2013. Disponível em: <http://www.xilinx.com/support/documentation/boards_and_kits/kc705/ug810_KC705_Eval_Bd.pdf>.