Projet

Modalités de rendu

- **Par qui : groupes de 3 ou 4.**
- **Quand : avant le 18/12 à 23h59.**
- **Quoi : une archive `Nom1Nom2Nom3(Nom4).zip` contenant le fichier Logisim, un assembleur, et tout autre fichier que vous jugerez nécessaire (ex : un rapport, un mode d'emploi, des programmes asm de test...).**
- **Comment : par mail `theo.pierron@univ-lyon1.fr`.**
- **Pas de soutenance.**

0 Présentation

Le but du projet est d'implémenter un circuit modélisant un processeur, qui pourra effectuer les instructions suivantes :

- ADD, SUB, AND, OR, XOR, SL, SR (et leurs variantes immédiates)
- STR, LD
- JMP, JEQU, JNEQ, JSUP, JINF
- CALL, RET

L'architecture générale du processeur est déjà partiellement construite dans le fichier `https://perso.liris.cnrs.fr/tpierron/archi2022/projet_etu.circ`. Votre objectif consiste à compléter chacun des sous-circuits rouges pour obtenir un processeur fonctionnel. Ceci nécessitera parfois de modifier le circuit global.

Le processeur a les caractéristiques suivantes :

- Mémoire 16×32, i.e. qui stocke 2^{16} mots de 32 bits.
- 8 registres 16 bits de travail $R_0, \ldots, R_7$.
- Deux registres spéciaux : IR (32 bits) et PC (16 bits).
- Chaque cycle d'instruction est divisé en deux phases : `Fetch` et `Exec` (cf. cours). Chacune de ces phases dure un cycle d'horloge.

Le fonctionnement d'un processeur sera détaillé dans le cours du 7/11. En attendant, vous pouvez déjà implémenter les composants des deux premières sections.

1 Composant Registres

Le composant `Registres` prend en entrée :

- Write (1 bit) : active l'écriture dans les registres
- IN (16 bits) : l'information à stocker dans un registre lorsque Write est à 1
- SR1, SR2, DR (3 bits chacun) : les adresses des registres source et destination

- Clock
- Reset

et a pour sortie le contenu des registres source et destination (16 bits chacun). Si Write est à 1, l'entrée IN doit en plus écraser le contenu du registre de destination.

2 Composant ALU

Le module UAL vise à effectuer une opération UAL. Il prend en entrée le code `op` d'une opération sur 3 bits, une entrée `Imm` valant 1 lors des opérations immédiates, et trois arguments `Input1`, `Input2` et `Cst` sur 16 bits. Il retourne en sortie le résultat de l'opération `op` entre `Input1` et `Input2` si `Imm` = 0, et entre `Input1` et `Cst` sinon.

Votre UAL doit implémenter les 7 opérations arithmétiques et logiques :

- addition et soustraction (ADD, SUB)
- et, ou, xor bit à bit (AND, OR, XOR)
- décalage à gauche/à droite (SL, SR)
- une huitième opération (intéréssante) de votre choix

3 Decode IR

Les instructions sont encodées sur 32 bits selon un modèle similaire à celui proposé en cours :

- Bits 0-1 : 00 pour une instruction UAL, 01 pour MEM, 11 pour CTRL.
- Bits 2-4 : code de l'opération
- Bit 5 : 1 si opération immédiate
- Bits 6-8 : adresse du registre de destination
- Bits 9-11 : adresse du premier registre source
- Bits 12-14 : adresse du deuxième registre source
- Bits 16-31 : constante (sur 16 bits) dans le cas d'une instruction immédiate.

Le composant DecodeIR permet de décoder l'instruction stockée dans RegIR, en activant différentes sorties selon le type d'instruction. En parallèle de l'implémentation de ce composant, écrire un assembleur dans le langage de votre choix, c'est-à-dire un programme permettant de traduire un code assembleur (avec la syntaxe du cours) en un code machine (le contenu de la mémoire).

Attention : Dans Logisim, la mémoire stocke les instructions avec le bit 0 à droite (c'est-à-dire le symétrique de l'encodage vu en cours). Il faudra donc faire attention en remplissant la mémoire avec vos programmes.

1. Quel comportement doivent avoir les composants `RegPC` et `GetAddr` dans le cas d'un programme sans instruction mémoire ni de contrôle ?
2. Implémenter ces composants dans ce cas.
3. Tester votre processeur avec des programmes qui n'utilisent pas encore les instructions mémoire ou de contrôle, afin de vérifier que l'UAL et `Registres` fonctionnent.

4 Instructions MEM

1. Quel est le rôle des composants `RegPC` et `GetAddr` ?
2. Pour implémenter les instructions MEM, il faut adapter le composant `GetAddr`. Que doit valoir sa sortie lors des phases `Fetch` et `Exec` ?
3. Proposer un encodage des instructions LD et STR. Implémenter `DecodeIR` en conséquence.
4. Implémenter l'instruction LD en modifiant le composant `GetAddr` (et éventuellement le reste du circuit principal si besoin).
5. Traiter ensuite le cas STR.
6. Tester avec un programme qui n'utilise pas d'instruction de contrôle.

5 Sauts

7. Choisir (intelligemment [1]) un encodage et actualiser `DecodeIR` et votre assembleur en conséquence.
8. Pour commencer, on considère uniquement l'instruction JMP. Implémenter le traitement de cette instruction dans `RegPC`.
9. Gérer ensuite les instructions JEQU, JNEQ, JSUP et JINF. On pourra ajouter un sous-circuit permettant de tester les conditions recherchées.
10. Tester avec un programme sans CALL ni RET.

6 Appel de fonction

Il reste à implémenter les instructions CALL et RET.

11. Créer un composant `Pile` contenant une mémoire sur laquelle on peut empiler ou dépiler des informations. La sortie de ce composant sera toujours le contenu en haut de la pile.
12. En utilisant `Pile`, modifier `RegPC` pour implémenter CALL et RET.
13. Tester

1. Réfléchissez à comment vous allez implémenter chaque opération !