

Arquitectura de Computadoras

# Maquinas de Estado Finitas

## TP: UART

# Temario

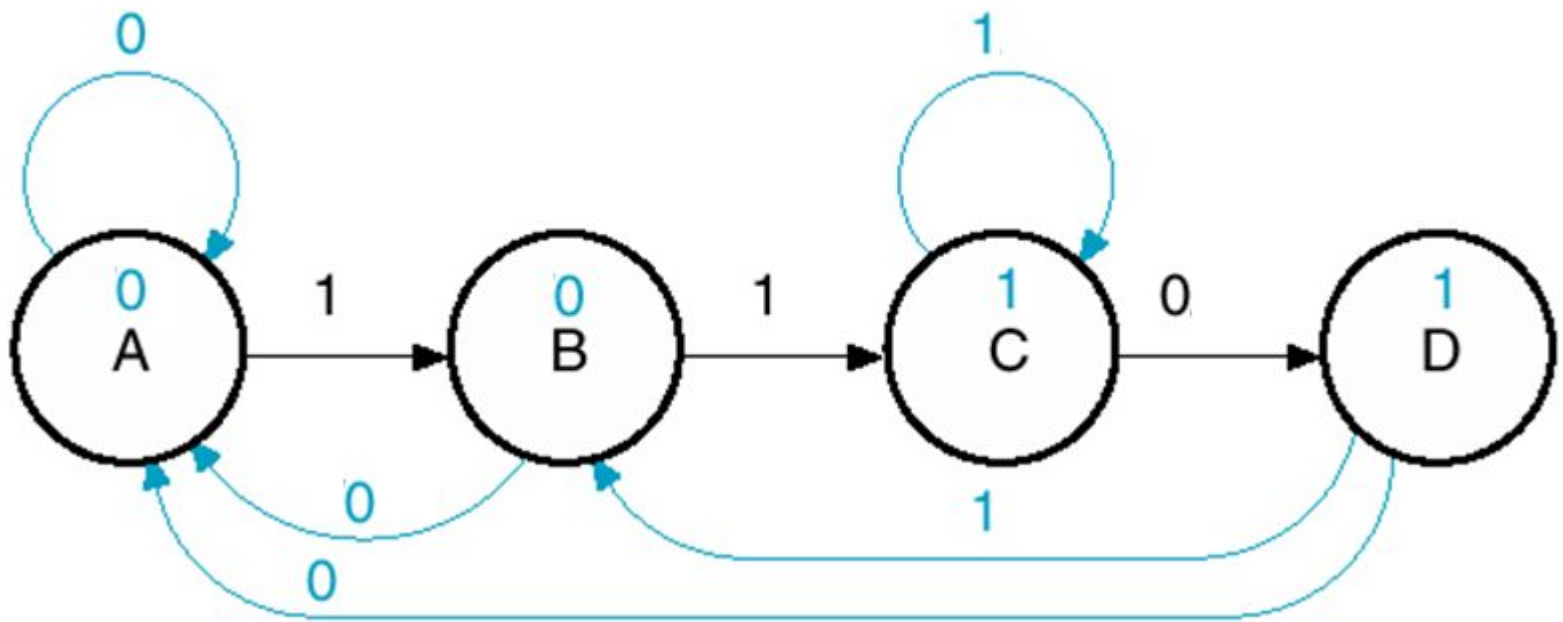
- Repaso de Máquinas de Estado
  - Definiciones
  - Representacion
  - Ejemplo
  - Consideraciones de Diseño
- Trabajo Práctico
  - UART

# Maquinas de Estado Finitas (FSM)

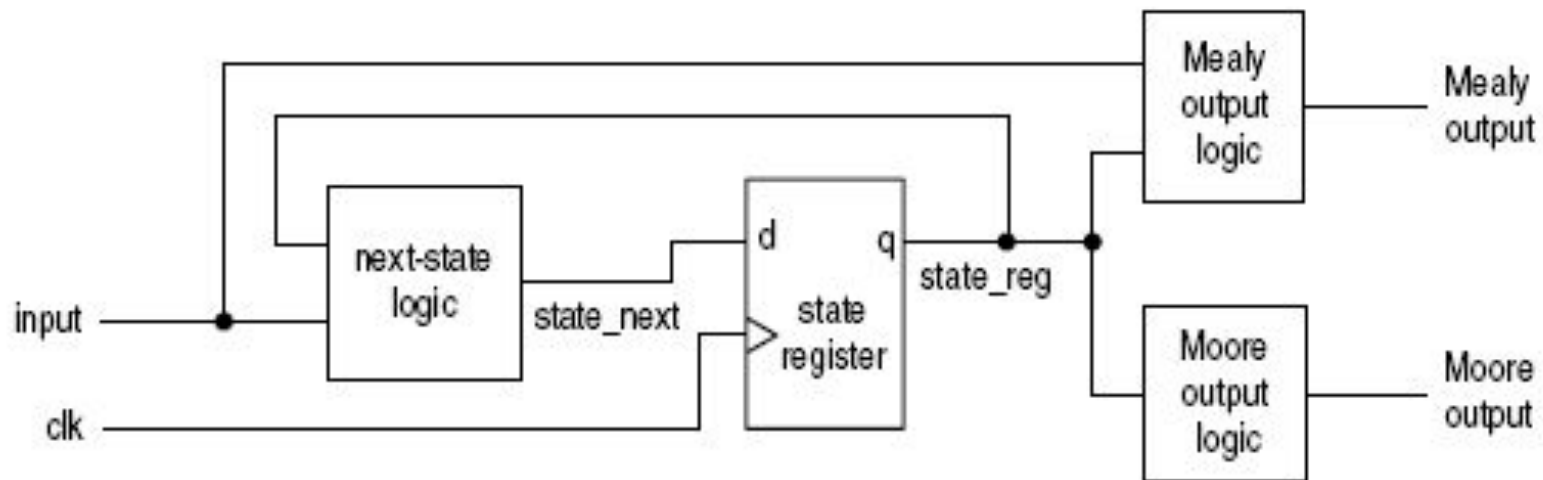
- Las FSM se utilizan para *modelar* problemas que derivan en el diseño de *lógica secuencial*.
- Modelan sistemas abstractos que pueden estar en un *único* estado de un conjunto de estados *finitos*.
- Son usadas para modelar problemas en los que una *secuencia de acciones* depende de una *secuencia de eventos*.

# Maquinas de Estado Finitas (FSM)

## ■ Representación



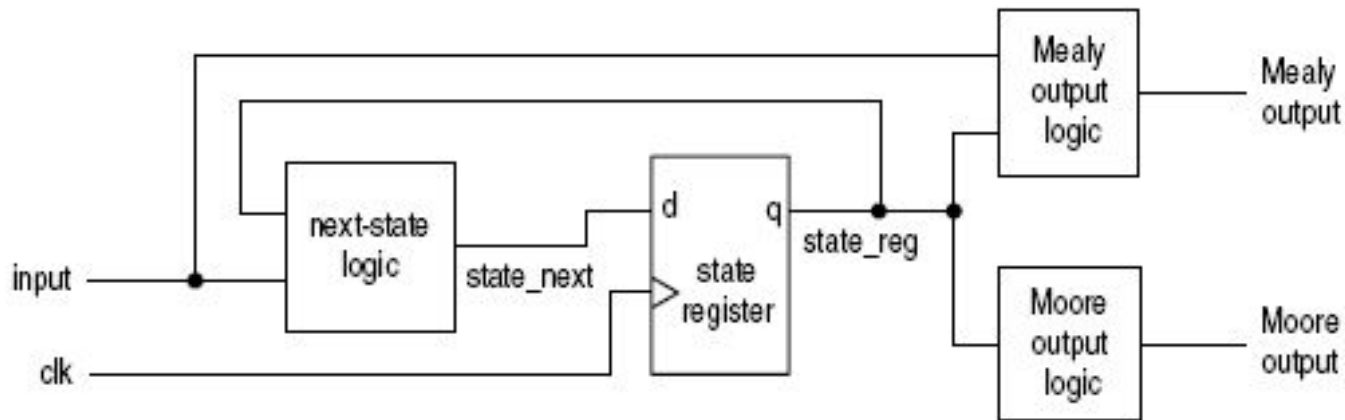
# FSM: Representacion en HW



**Figure 5.1** Block diagram of a synchronous FSM.

# Tipos de FSM

- Se identifican dos tipos de máquinas de estados, dependiendo de la lógica de salida:
  - Máquina de Moore: La salida sólo depende del estado actual del circuito;
  - Máquina de Mealy: La salida es función del estado actual del circuito Y de la entrada.



# Representación de Estados

- **Binaria:** Mínima cantidad de Flip-Flops
  - 000, 001, 010, 011...
- **One-Hot, One-Cold:** Mas usadas en FPGA
  - 0001, 0010, 0100, 1000
  - 1110, 1101, 1011, 0111.
- **Código Gray:** Imposible en FSM con transiciones complejas.
  - 000, 100, 110, 111...
- **Output-Equals-State:** Elimina lógica de salida

# Consideraciones de Diseño

- Máquinas de Estado Seguras
  - Ante una entrada desconocida o ingreso a un estado inválido, en el siguiente ciclo se pasa a un estado de recuperación.
- Máquinas de Estado Rápidas
  - Utilizan menos lógica debido a la ausencia de un estado de recuperación.



# Consideraciones de Diseño

- **Máxima Frecuencia:** One-Hot o One-Cold
- **Área:** Binaria
- **Min. Clock-To-Output delay:**  
Output-Equals-State o Output con registro
- **Glitch-Free Output:** Output-Equals-State o  
Output con registro
- **Mínimo Consumo:** Estados con código Gray

# Maquinas de estado en Verilog

- Usar un módulo para definir la máquina de estado.
- Usar una variable para representar el estado de la FSM llamada **state**
- Usar una variable para representar el posible próximo estado de la máquina, llamada **next\_state**.
- Usar **parameter** o **localparam** para definir los estados.

# Maquinas de estado en Verilog

- Para codificar los estados se pueden usar parámetros:

```
parameter <state1> = 4'b0001;  
parameter <state2> = 4'b0010;  
parameter <state3> = 4'b0100;  
parameter <state4> = 4'b1000;
```

- Para representar las variables de estado actual y siguiente:

```
reg [3:0] state = <state1>;  
reg [3:0] next_state = <state2>;
```

# Lógica de cambio de estado

```
always @(posedge <clock>) //Memory
  if (reset)      state <= <state1>;
  else           state <= next_state;

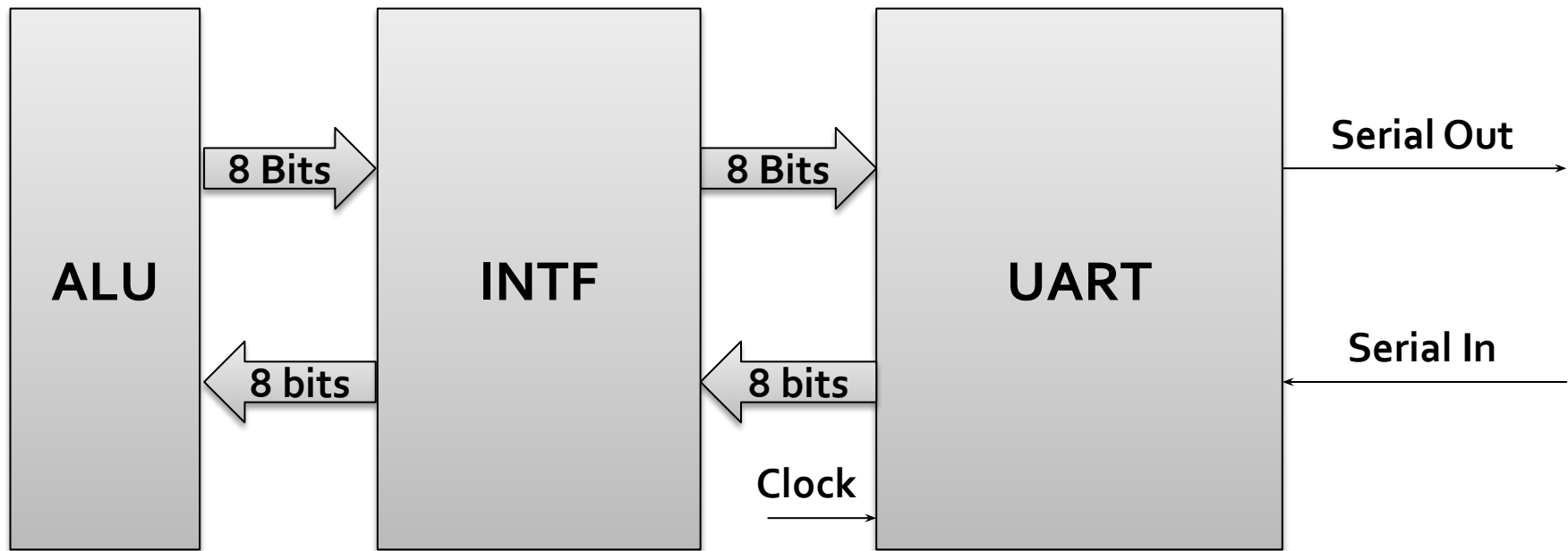
always @* // Next-state logic
  case (state)
    <state1>: begin
      if (<condition>)
        next_state = <state1>;
      else
        next_state = <state2>;
      end
    <state2>:
      .
      .
      .
    default: next_state = <state1>; // Fault Recovery
  endcase
```

# Lógica de las salidas

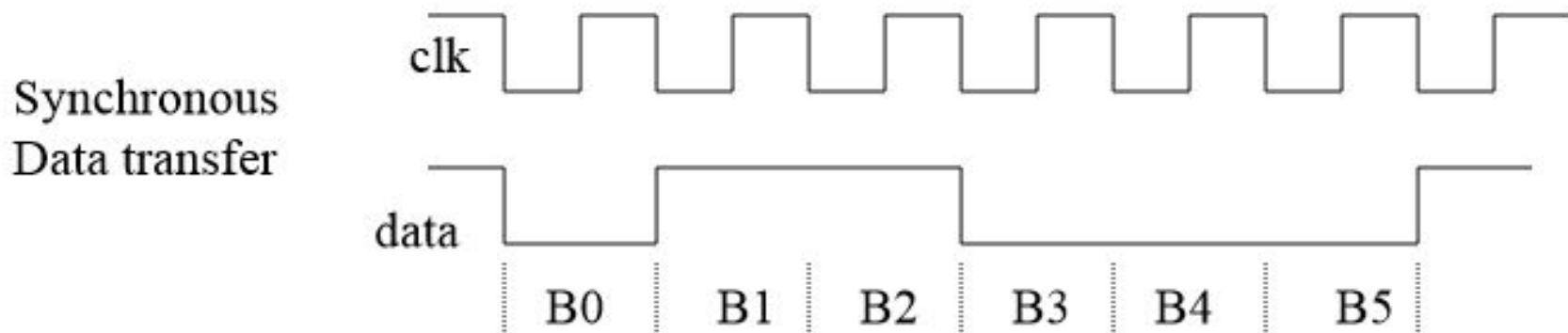
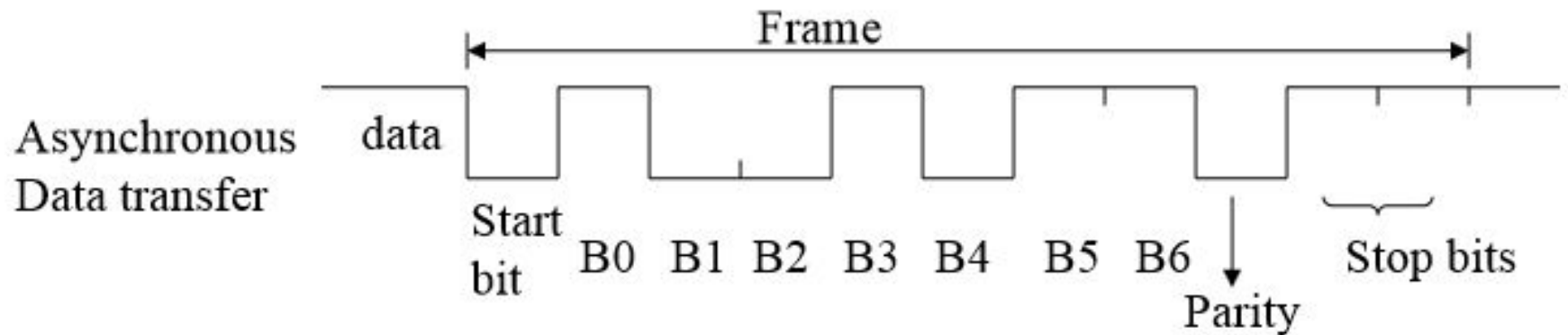
```
always @* // Output logic  
  case (state)  
    <state1>:  
      <outputs> = <values>;  
    <state2>:  
      .  
      .  
      .  
    default:  
      <outputs> = <values>; // Fault Recovery  
  endcase
```

# TP: UART

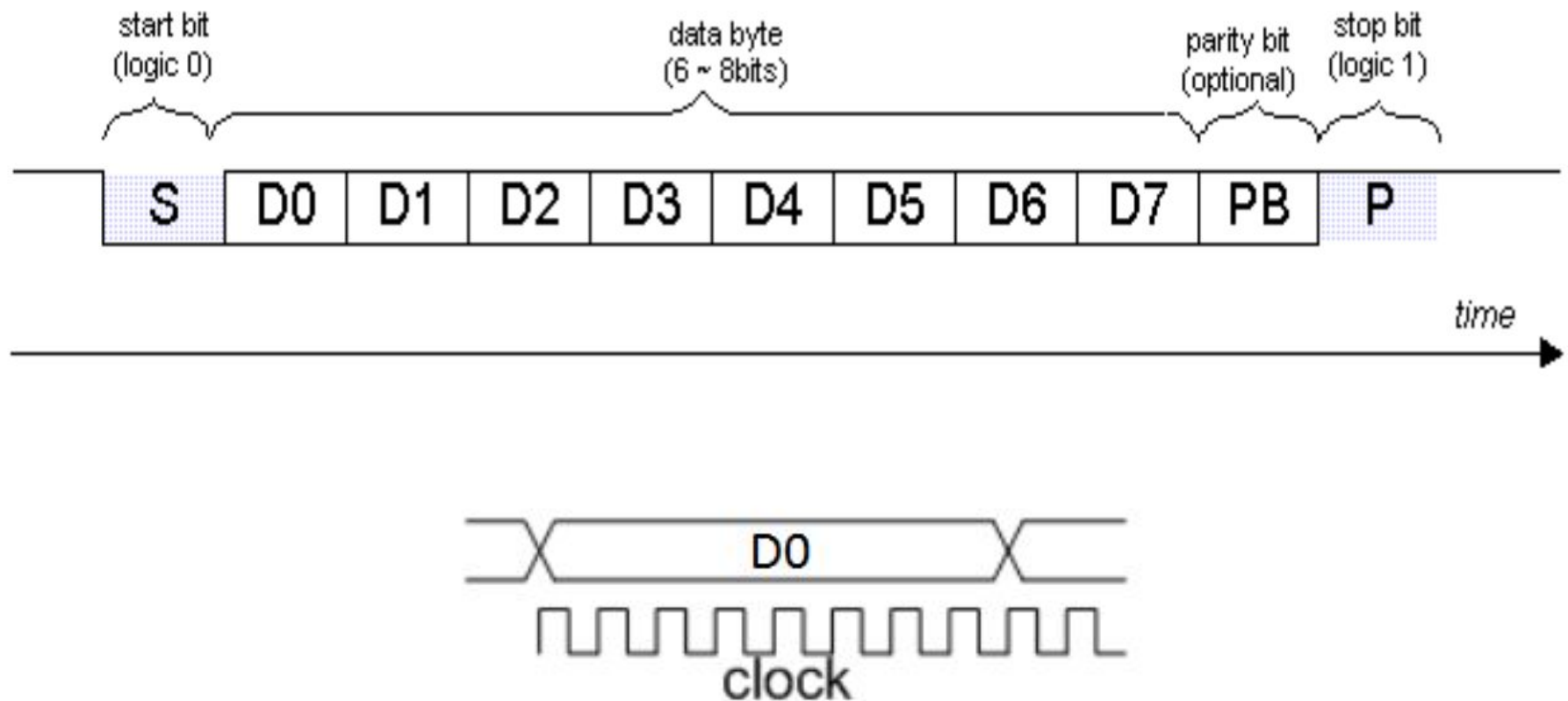
- Universal Asynchronous Receiver and Transmitter



# Comunicacion Síncrona vs Asíncrona



# Trama UART





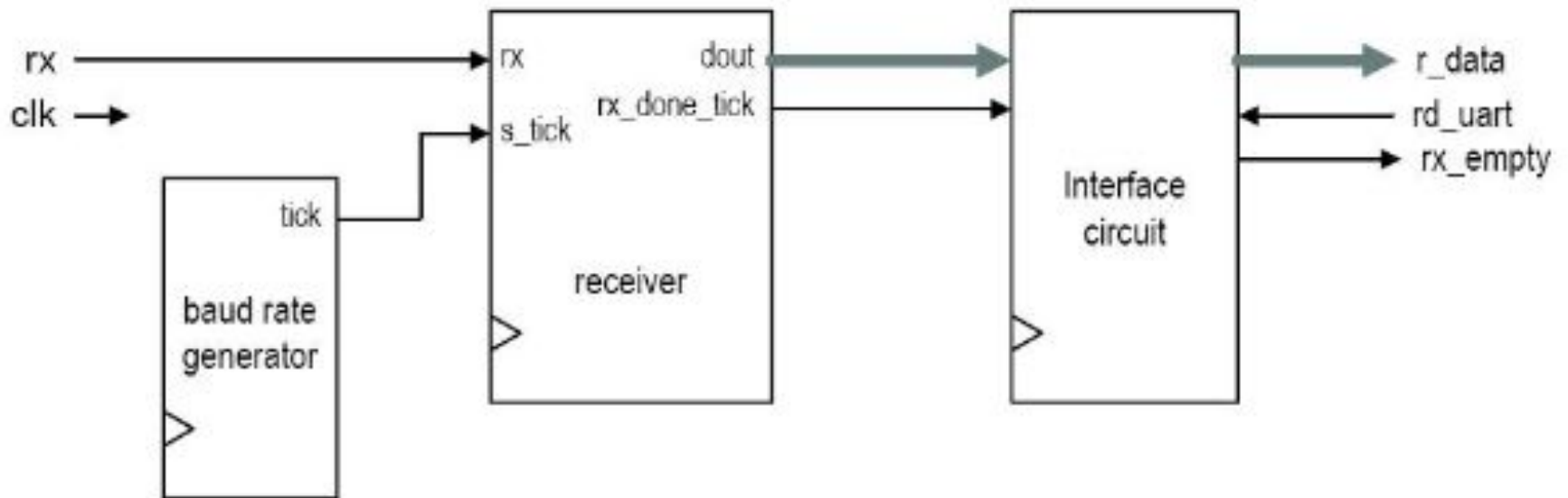
# Baud Rate Generator

- Genera un Tick 16 veces por Baud Rate
- Si baud rate es 19.200 ciclos por segundo, la frecuencia de muestreo debe ser  $19.200 * 16 = 307.200$  ticks por segundo. Si el clock de la placa es 50 Mhz, hay que generar un tick cada 163 ciclos de reloj.

$$\frac{Clock}{BaudRate * 16} \cong 163$$

- El Baud Rate Generator es un contador módulo 163.

# Receptor UART



# Secuencia de estados Rx

- Asumiendo N bits de datos, M bits de Stop.
  - 1) Esperar a que la señal de entrada sea 0, momento en el que inicia el bit de Start. Iniciar el Tick Counter.
  - 2) Cuando el contador llega a 7, la señal de entrada está en el punto medio del bit de Start. Reiniciar el contador.
  - 3) Cuando el contador llega a 15, la señal de entrada avanza 1 bit, y alcanza la mitad del primer bit de datos. Tomar este valor e ingresarlo en un shift register. Reiniciar el contador.
  - 4) Repetir el paso 3 N-1 veces para tomar los bits restantes.
  - 5) Si se usa bit de paridad, repetir el paso 3 una vez mas.
  - 6) Reperir el paso 3 M veces, para obtener los bits de Stop.

# TP: UART

