

Rapport de TP FPGA

FPGA 1 Systèmes programmables

Ayrault Maxime 3203694 - Nguyen Gabriel 3200625

Introduction

Lors de ces différents TP nous avons commencé par prendre en main le logiciel **Vivado** ainsi que la carte **FPGA Nexys 4DDR**.

Puis nous avons réalisé différents scénarios pour mettre en place ce que nous avons vu en cours. Nous avons ensuite, continué sur la prise en main du *microcontrôleur* **MicroBlaze** et la gestion des interruptions.

Une fois tous ces *TPs* réalisés nous avons les connaissances nécessaires nous permettant de mener à terme le projet.

TP 1

Synthèse VHDL sur FPGA

Le double objectif de ce TP est de :

- Prendre en main la chaîne de conception **Xilinx Vivado** ainsi que la carte FPGA **Nexys 4 DDR** sur laquelle nous travaillerons.
- De comprendre comment fonctionne l'outil de synthèse de *Vivado* et de quelle façon il va interpréter un code **VHDL** imprécis ou erroné.

I. prise en main du modèle

3) Création d'un module VHDL

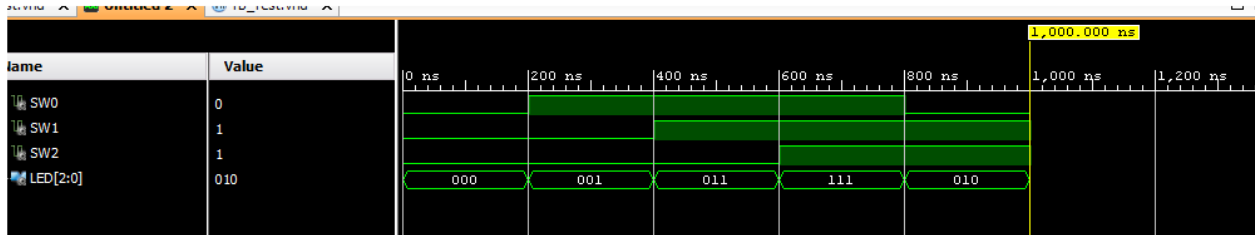
Dans cette première partie nous allons créer un module permettant d'allumer des **LEDS** selon la valeur des *interrupteurs* se trouvant sur la carte.

```
entity TEST is
  Port ( -- input signal, switch 0
        SW0 : in STD_LOGIC;
        -- input signal, switch 1
        SW1 : in STD_LOGIC;
        -- input signal, switch 2
        SW2 : in STD_LOGIC;
        -- output signal the first 3 leds of the board
        LED : out STD_LOGIC_VECTOR (2 downto 0)
  );
end TEST;

architecture Behavioral of TEST is
begin
  -- when switch 0 is on - led 0 is on
  LED(0) <= SW0;
  -- when switch 1 is on - led 1 is on
  LED(1) <= SW1;
  -- when the three switchs are all on - all the led are on too
  LED(2) <= SW0 and SW1 and SW2;
end Behavioral;
```

4) Testbench et simulation avec Modelsim

Voici le *chronogramme* de la simulation de notre programme précédent.



On peut remarquer que les bits de sortie (*LED*) correspondent bien à ce que l'on cherchait à obtenir.

II. Cas d'études-Synthèse VHDL

Nous avons séparé cette étude en **4 parties** distinctes, les 3 premières parties sont composées d'un petit système permettant de réaliser une fonction simple.

Dans la dernière partie de cette étude nous avons tout regroupé en un seul bloc ce qui nous a permis d'effectuer toutes les actions demandées.

1) Compteurs imbriqués

Le fichier `Test_CPT` permet d'instancier une petite structure comprenant deux *compteurs* et une gestion de l'affichage des 4 premières **LEDS**.

Un Premier compteur *Cpt* inverse la valeur du signal `start` une fois tous les 20000000 *cycles*, il est initialisé à '0'.

A chaque fois que le signal `start` vaut '1' le compteur *Cpt2* (sur 28 bits) est incrémenté.

Il y a deux modes pour l'affichage sur les LEDS

- Le *bouton gauche* est appuyé -> Les 4 **LEDS** de gauche de la carte sont allumées.
- Le *bouton gauche* est relâché -> Affichage des 4 MSB de CPT2 sur les 4 premières **LEDS**.

Il y avait plusieurs *erreurs* dans le code qui l'empêchaient de fonctionner normalement :

- Le compteur *CPT* était borné a 20000000 et la valeur de seuil pour déclencher le signal `start` était de 70000000, *CPT* ne l'atteignait jamais.

Code corrigé:

```
entity Test_CPT is
  Port ( -- Clock
        Clk : in  STD_LOGIC;
        -- Asynchronous Reset
        Reset : in  STD_LOGIC;
        -- Left Button
        Button_L : in  STD_LOGIC;
        -- The 4 output for the LED
        LED : out  STD_LOGIC_VECTOR (3 downto 0));  -- LED de sortie
end Test_CPT;

architecture Behavioral of Test_CPT is

  -- modulo N counter
  signal Cpt: integer range 0 to 20000000;
  -- 28 bits counter
  signal Cpt2: std_logic_vector(27 downto 0);
  -- start signal
  signal start: std_logic;

begin
  -----
  -- Gestion Cpt et Start --
  -----

  process(Clk,Reset)
  begin

    if Reset = '1' then
      -- Asynchronous Reset
      Cpt <= 0;
      start <= '0';

    if rising_edge(Clk) then

      -- increment Cpt
      Cpt <= Cpt + 1;

      -- if the bound limit is reach
      if Cpt = 20000000 then -- *** Correction de 20000000 au lieu de 70000000 ***
        -- invert start level
        start <= not start;
        -- Reset Cpt
        Cpt <= 0;
      end if;

    end if;

  end process;
```

```

-----
-- Gestion CPT2
-----
process(Clk,Reset)
begin

    -- Asynchronous Reset
    if Reset = '1' then
        Cpt2 <= (others => '0');
    end if;

    if rising_edge(Clk) then

        if start = '1' then
            -- increment Cpt2 when start signal equal '1'
            Cpt2 <= Cpt2 + 1;
        end if;

    end if;
end process;

```

```

-----
-- Gestion LED
-----
-- Bouton Relâché --> Affichage des 4 MSB de CPT2
-- Bouton Appuyé --> Les 4 LED sont Allumées

LED <= Cpt2(27 downto 24) when Button_L='0' else "1111";

end Behavioral;

```

2) Compteur d'impulsion

Le fichier `Test_Impulse` permet d'instancier une petite structure permettant d'utiliser deux boutons. le *bouton de gauche* sert à incrémenter la valeur de notre compteur, celui du *centre* sert à le décrémenter.

Le compteur est un compteur sur **4 bits** dont la valeur est affichée en binaire sur les 4 premières **LEDS** de la carte. Il y a aussi la **LED 15** qui s'allume une fois que la valeur définie comme seuil est dépassée.

Lors de l'implémentation, nous avons remarqué que la fonction écrite dans le fichier VHDL ne pouvait pas fonctionner car la synchronisation était faite par 2 signaux (*Button_L* et *Button_C*) ce qui n'est pas possible.

Nous avons aussi rencontré un problème de fréquence. En effet la carte tournant à *100MHz* nous ne pouvions pas gérer notre compteur seulement par l'appui que nous faisons sur celui ci. Nous avons donc introduit des *stamps* pour gérer le temps entre deux appuis. Chaque stamp a servi à limiter le temps entre deux appuis consécutifs reconnus dans l'implémentation. La vitesse d'incrémentation du compteur est donc bloquée à 1 appui toutes les secondes.

Code corrigé:

```
entity IMPULSE_COUNT is
  Port ( -- clock
        Clk      : in STD_LOGIC;
        -- Reset Asynchrone
        Reset    : in  STD_LOGIC;
        -- Leds Values
        Count     : out  STD_LOGIC_VECTOR (3 downto 0);
        -- Indicateur Valeur Seuil
        Sup       : out  STD_LOGIC;
        -- Center Button
        Button_C  : in  STD_LOGIC;
        -- Left Button
        Button_L  : in  STD_LOGIC);
end IMPULSE_COUNT;

architecture Behavioral of IMPULSE_COUNT is

  -- Impulse counter
  signal cpt : std_logic_vector(3 downto 0);
  -- Signal to avoid bounce for left button
  signal stamp1 : integer range 0 to 100000000;
  -- Signal to avoid bounce for center button
  signal stamp2 : integer range 0 to 100000000;

begin

  -- put the cpt value as led value
  count <= cpt;

  process(reset, clk)
  begin

    -- Asynchrnous Reset
    if reset='1' then
      cpt<="0000";
    end if;

    if rising_edge (clk) then
      -- Increment stamp1
      stamp1 <= stamp1 + 1;
      -- Increment stamp2
      stamp2 <= stamp2 + 1;

      -- if left button is hit and at the right timming
      if Button_L = '1' and stamp1 > 20000000 then
        -- Reset stamp1
        stamp1 <= 0;
        -- increment cpt value

```

```

        cpt<=cpt+1;
    end if;

    -- if center button is hit and at the right timing
    if Button_C = '1' and stamp2 > 20000000 then
        -- Reset stamp1
        stamp2 <= 0;
        -- decrement cpt value
        cpt<=cpt-1;
    end if;

end if;
end process;

process(Cpt)
begin

    -- if cpt is greater than 9 then sup output is equal to 1
    if (cpt > 9) then
        Sup<='1';
    else
        Sup<='0';
    end if;
end process;

end Behavioral;

```

3) Décodeur

Le fichier `Selector` permet d'instancier un décodeur qui prend en entrée les signaux de sortie (*sup* et *cout*) du fichier `impulse_Count`, et initialise le signal *Limit* qui affichera différents motifs sur les 16 **LEDS** en fonction de ces deux signaux.

Il y a eu des erreurs de compilation car dans le fichier initial toutes les conditions du `case` n'étaient pas déclarées. Il a fallu retirer le commentaire indiquant `when others => NULL` pour résoudre ce problème. Il a aussi fallu rajouter au niveau de l'initialisation des valeurs du signal *Decode*, la ligne suivante `else "00"`.

Code corrigé:

```

entity Selector is
Port (-- Clock
      Clk : in STD_LOGIC;
      -- Asynchronous Reset
      Reset : in STD_LOGIC;
      -- Right Button
      Button_R: in STD_LOGIC;
      -- Compteur d'entrée
      Count : in STD_LOGIC_VECTOR (3 downto 0);
      -- Valeur Seuil

```

```

    Sup : in STD_LOGIC;
    -- Bound Value
    Limit : out STD_LOGIC_VECTOR (27 downto 0));
end Selector;

architecture Behavioral of Selector is

    -- Commande du Decodeur
    signal Decode: std_logic_vector(1 downto 0);

begin

    -----
    -- Gestion du Décodeur
    -----

    process(Clk,Reset)
    begin

        -- Reset Asynchrone
        if Reset = '1' then
            Limit <= (others => '0');

        -- Si On A un Front d'Horloge
        elsif rising_edge (Clk) then

            -- Si On Appuie sur le Bouton Right
            if Button_R = '1' then

                -- Signification de Limit (Pour la Machine à États de la Suite du TP)
                -- Les 2 MSB définissent le Mode de Clignotement
                -- 00 -->    **LEDS** Toujours Éteintes
                -- 10 -->    Clignotement des **LEDS**
                --                La Fréquence de Clignotement
                --                Dépend des LSB de Limit
                --                24 Millions --> 1 fois par Seconde
                --                8 Millions --> 3 fois par Seconde
                -- 11 -->    **LEDS** Toujours Allumées

                case (Decode) is

                    when "00" => Limit <= (others => '0');
                    when "01" => Limit <= X"96E3600";-- 24 000 000 en Décimal
                    when "10" => Limit <= X"87A1200";-- 8 000 000 en Décimal
                    when "11" => Limit <= (others => '1');
                    when others => NULL;

                end case;
            end if;
        end if;
    end process;
end process;

```



```

        -- Si Count > 9          --> Decode = 11
Decode <= "11" when Sup = '1'
        -- Si Count = 6,7,8,9 --> Decode =10
        else "10" when Count > 5
        -- Si Count = 3,4,5    --> Decode = 01
        else "01" when Count > 2
        -- Si Count = 0,1,2    --> Decode = 00
        else "00";

end Behavioral;

```

4) FSM

Dans cette étape le but est d'implémenter une **machine à état** qui va permettre de gérer les différents états des **LEDS** (éteintes, allumées ou clignotement).

Code corrigé:

```

entity FSM is
Port ( --Horloge
      Clk : in  STD_LOGIC;
      --Reset Asynchrone
      Reset : in  STD_LOGIC;
      --Mode d'Affichage des **LEDS**
      Mode : in  STD_LOGIC_VECTOR (1 downto 0);
      --Seuil du Compteur pour Vitesse
      Seuil : in  STD_LOGIC_VECTOR (25 downto 0);
      --Commande des **LEDS**
      LED : out STD_LOGIC_VECTOR (3 downto 0));
end FSM;

architecture Behavioral of FSM is

    -- Compteur de Temporisation
    signal cpt: integer range 0 to 24000000;

    -- FSM States
    type etat is (LED_OFF, CLIGN_OFF, LED_ON, CLIGN_ON);
    -- État Présent, État Futur
    signal EP,EF: etat;

begin

    -----
    -- Gestion du Compteur de Temporisation
    -----

```

```

process(Clk,Reset)
begin

    -- Reset Asynchrone
    if Reset='1' then
        Cpt <= 0;

    -- Si on a un Front d'Horloge...
    elsif rising_edge(Clk) then

        -- Si On Est en Mode Clignotement, le Compteur s'incrmente
        if (EP = CLIGN_OFF) or (EP = CLIGN_ON) then
            Cpt <= Cpt + 1;
        -- Sinon, on Remet le Compteur à 0
        else
            Cpt <= 0;
        end if;
    end if;
end process;

```

 -- MAE - Registre d'État

```

process(Clk,Reset)
begin

    -- Reset Asynchrone
    if Reset = '1' then
        EP <= LED_OFF;

    -- Si on a un Front d'Horloge
    elsif rising_edge (Clk) then
        -- Mise à Jour du Registre d'Etat
        EP <= EF;
    end if;
end process;

```

 -- MAE - Évolution des États et des Sorties

```

process(Cpt,EP,Mode,Seuil)
begin

    -- Par Défaut les **LEDS** sont Éteintes
    LED <= "0000";

```

 -- Modes de Fonctionnement
 -- Mode = 00 --> **LEDS** Éteintes
 -- Mode = 10 --> **LEDS** Clignotent
 -- Mode = 11 --> **LEDS** Allumées

```

case (EP) is

```

```

-- **LEDS** Éteintes
-- On Reste dans cet État Tant que Mode est à 00
-- Si Mode Passe à 10, On Passe en **LEDS** Clignotement
-- Si Mode Passe à 11, On Passe en **LEDS** Allumées

when LED_OFF => LED <= "0000";
--Rajout de la valeur en sortie
    if Mode = "10" then
        EF <= CLIGN_OFF;
    elsif Mode = "11" then
        EF <= LED_ON;
    else
        EF <= LED_OFF;
    end if;

-- **LEDS** Clignotement - (Eteint)
-- Le Compteur Compte Jusqu'au Seuil puis on Passe à l'Etat Suivant
when CLIGN_OFF => LED <= "0000";
--Rajout de la valeur de sortie
    if Mode = "00" then
        EF <= LED_OFF;
    elsif Mode = "11" then
        EF <= LED_ON;
    else
        EF <= CLIGN_OFF;
    end if;
    if Cpt = Seuil then
        EF <= LED_ON;
    end if;

-- **LEDS** Allumées
-- On Reste dans cet état tant que Mode est à 11
-- Si Mode Passe à 10, On Passe en **LEDS** Clignotement
-- Si Mode Passe à 00, On Passe en **LEDS** Éteintes
when LED_ON => LED <= "1111";
    if Mode = "10" then
        EF <= CLIGN_ON;
    elsif Mode = "00" then
        EF <= LED_OFF;
    else
        EF <= LED_ON;
    end if;

-- **LEDS** Clignotement - (Allumé)
-- Le Compteur Compte Jusqu'au Seuil puis on Passe à l'état Suivant
when CLIGN_ON => LED <= "1111";
    if Mode = "00" then
        EF <= LED_OFF;
    elsif Mode = "11" then
        EF <= LED_ON;
    else
        EF <= CLIGN_ON;
    end if;
    if Cpt = Seuil then

```

```

        EF <= LED_OFF;
    end if;

end case;
end process;

end Behavioral;

```

Conclusion

Nous avons durant ce TP été confrontés à plusieurs problèmes, ce qui nous a obligé à entrer dans le code pour en comprendre le fonctionnement. Nous avons réussi à implémenter une machine à état gérant des Leds.

TP 2

Codesign Matériel/Logiciel

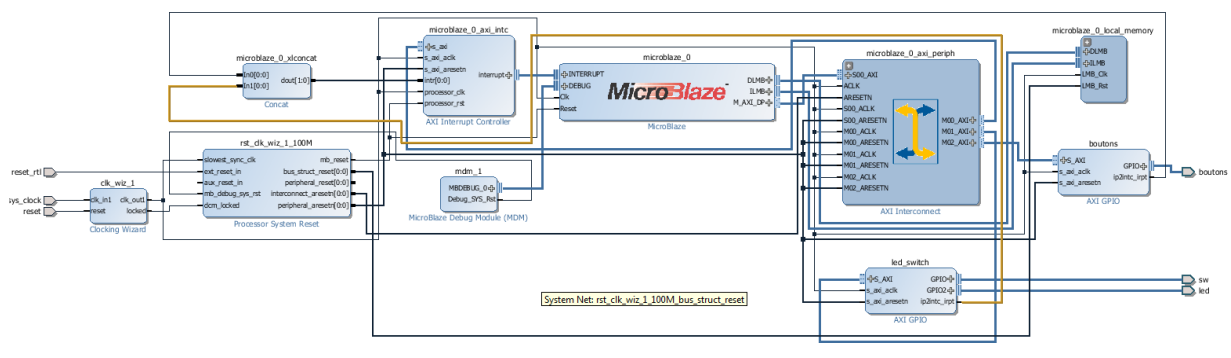
L'objectif de ce TP est d'implémenter puis de programmer un système mixte matériel/logiciel sur le **FPGA**. Ce système sera basé sur le processeur embarqué *Microblaze* de *Xilinx*.

Le développement sera réalisé grâce aux outils suivants :

- Le mode **IP Integrator** de *Vivado* pour la génération de la plate-forme matérielle.
- **SDK (Software Development Kit)** pour le développement et l'exécution de l'application logicielle.

II. Spécification de la plate-forme matérielle

Voici l'architecture que nous avons créée et que nous allons utiliser lors de ce TP.



V. Développement de l'application logicielle

Dans cet exercice nous devons écrire un *programme C* qui devait être exécuté sur le microcontrôleur *Microblaze* afin d'allumer les **LEDS** en actionnant les interrupteurs.

Code écrit:

```
#include "xgpio.h"
#include "xparameters.h"

int main (int argc, char **argv ) {

    /* déclarer GPIO */
    XGpio led, button;
    /* registre lecture écriture sur 32 bits */
    u32 lecture = 0;
    /* initialiser la struct XGPIO */
    XGpio_Initialize (&led, 1);
    /* fixer la direction des switch */
    XGpio_SetDataDirection (&led, 1, 1);
    /* fixer la direction des led */
    XGpio_SetDataDirection (&led, 2, 0);

    while (1) {
        /* lire la valeur des 4 switchs */
        lecture = XGpio_DiscreteRead (&led, 1);
        /* écrire la valeur lu */
        XGpio_DiscreteWrite (&led, 2, lecture);
    }
    return 0;
}
```

Une fois cette partie réalisée nous devons modifier notre programme pour que :

- Les **LED** clignent si l'**interrupteur 0** est relevé, sinon elles affichent un motif fixe .
- Si l'**interrupteur 1** est relevé alors :
 - Si on appuie sur le **bouton Left**, les 4 **LEDS** de gauche s'allument.
 - Si on appuie sur le **bouton Right**, les 4 **LEDS** de gauche s'éteignent.
 - Si on appuie sur le **bouton Center**, on incrémente un compteur modulo 16 qui s'affiche sur les 4 **LEDS** de droite. Nous avons réfléchi notamment à la gestion des rebonds des boutons.

Code écrit:

```
int i = 0;
int cpt;

/* declarer GPIO */
XGpio led, button;
/* registre lecture ecriture */
u32 lecture = 0, ecriture = 0;

/* initiliser la struct XGPIO led/switch */
XGpio_Initialize (&led, 1);

/* initiliser la struct XGPIO boutons */
XGpio_Initialize (&button, 0);

/* fixer la direction des switch (entrée) */
XGpio_SetDataDirection (&led, 1, 1);

/* fixer la direction des led (sortie) */
XGpio_SetDataDirection (&led, 2, 0);

/* fixer la direction des bouton (entrée) */
XGpio_SetDataDirection (&button, 1, 1);

while (1) {

    /* lire la valeur des 4 switches */
    lecture = XGpio_DiscreteRead (&led, 1);

    if ( (lecture & 0x1) == 1) {
        /* si interrupteur 0 est levé */

        /* ecrire un motif sur led */
        XGpio_DiscreteWrite (&led, 2, 0xF);

        for ( i = 0 ; i < 5000000000 ; i++) {}

        /* ecrire un motif sur led */
        XGpio_DiscreteWrite (&led, 2, 0x0);

    } else if ( ((lecture>>1) & 0x1) == 1 ) {
        /* si interrupteur 1 est levé*/

        /* lire la valeur des 4 switches */
        lecture = XGpio_DiscreteRead (&button, 1);

        /* si bouton droit appuyé */
        if (lecture & 0x1 == 1) {
            /* eteindre les led */
            XGpio_DiscreteWrite (&led, 2, 0x1);
        }
    }
}
```

```

    }

    /* si bouton gauche appuyé */
    else if ( ((lecture >> 1) & 0x1 == 1) ) {
        /* allumer les led */
        XGpio_DiscreteWrite (&led, 2, 0xF);
    }

    /* si bouton du centre appuyé */
    else if ( ((lecture >> 2) & 0x1 == 1) ) {
        /* incrementer cpt */
        cpt = (cpt + 1) % 16;
        XGpio_DiscreteWrite (&led, 2, cpt);
    }

} else {
    /* le reste */
    /* ecrire un motif sur led */
    XGpio_DiscreteWrite (&led, 2, 0x3);
}
}
return 0;
}

```

VI. Utilisation du contrôleur d'interruption

Nous allons à présent utiliser les **boutons poussoirs** en mode **interruption**.
Voici le code que nous avons écrit pour cela :

```

int main (int argc, char **argv ) {

    int cpt = 0;

    /* registre lecture ecriture */
    u32 ecriture = 0;

    /* Initialize the interuption */
    XIntc_Initialize (&Intc, INTERRUPT_ID);

    /* initiliser la struct XGPIO led/switch */
    XGpio_Initialize (&led, 1);

    /* initiliser la struct XGPIO boutons */
    XGpio_Initialize (&button, BUTTON_ID);

    /* fixer la direction des switch (entrée) */
    XGpio_SetDataDirection (&led, 1, 1);

    /* fixer la direction des led (sortie) */
    XGpio_SetDataDirection (&led, 2, 0);
}

```

```

/* fixer la direction des bouton (entrée) */
XGpio_SetDataDirection (&button, 1, 1);

GpioIntrExample (&Intc, &button, BUTTON_ID, INTERRUPT_CHANNEL, INTERRUPT_CHANNEL);

while (1) {

    /* lire la valeur des leds */
    lecture = XGpio_DiscreteRead (&led, 1);

    if ( (lecture & 0x1) == 1) {
        /* si interrupteur 0 est levé */

        /* ecrire un motif sur led */
        XGpio_DiscreteWrite (&led, 2, 0xF);

        delay(led);

        /* ecrire un motif sur led */
        XGpio_DiscreteWrite (&led, 2, 0x0);

        delay(led);

    } else if ( ((lecture>>1) & 0x1) == 1 ) {
        /* si intterrupteur 1 est levé*/

        /* si bouton droit appuyé */
        if (IntrFlag == 1) {
            IntrFlag = 0;
            /* eteindre les led */
            XGpio_DiscreteWrite (&led, 2, 0x1);
        }

        /* si bouton gauche appuyé */
        else if ( (IntrFlag == 2) ) {
            IntrFlag = 0;
            /* allumer les led */
            XGpio_DiscreteWrite (&led, 2, 0xF);
        }

        /* si bouton du centre appuyé */
        else if ( IntrFlag == 3) {
            IntrFlag = 0;
            /* incrementer cpt */
            cpt = (cpt + 1) % 16;

            XGpio_DiscreteWrite (&led, 2, cpt);

            delay (led);
        }
    }
}

```



```

    } else {
        /* le reste */
        /* ecrire un motif sur led */
        XGpio_DiscreteWrite (&led, 2, IntrFlag); //0x3);
    }

}

return 0;
}

```

TP 3

Conception d'IP pour le Microblaze

L'objectif de ce TP est de réaliser une **IP** destinée à être connectée au **Microblaze**, en remplacement du contrôleur de **LED**. Le système ainsi généré sera programmé pour réaliser quelques exemples d'applications.

Comme pour la partie précédente, le développement sera réalisé grâce aux outils **Xilinx** :

- **Vivado** pour le développement de l'IP et la génération de la plate-forme matérielle.
- **SDK (Software Development Kit)** pour le développement et l'exécution de l'application logicielle.

I. Création d'une IP contrôleur de LED

Nous avons commencé ce TP en créant une nouvelle **IP**, ceci pour nous permettre de gérer les différentes **LEDS**.

Voici le module **VHDL my_led.vhd** qui a été rajouté à notre **IP**, qui allume les **LEDS** 4 par 4 selon le(s) switch levé(s).

```

library IEEE;
use IEEE.STD_LOGIC_1164.ALL;

entity myip_led is
    port (
        sw_state : in Std_Logic_vector (3 downto 0);
        led : out Std_Logic_Vector (15 downto 0)
    );

```

```

end myip_led;

architecture behavioral of myip_led is
begin

    led (3 downto 0)    <= "1111" when sw_state(0) = '1' else "0000";
    led (7 downto 4)    <= "1111" when sw_state(1) = '1' else "0000";
    led (11 downto 8)   <= "1111" when sw_state(2) = '1' else "0000";
    led (15 downto 12) <= "1111" when sw_state(3) = '1' else "0000";

end behavioral;

```

Voici aussi les différentes parties des fichiers **my_led_v1_0.vhd** et **my_led_v1_0_S00_AXI.vhd** que nous avons modifiés.

my_led_v1_0.vhd

```

port (
    -- Users to add ports here

    led : out Std_Logic_Vector (15 downto 0);

    -- User ports ends
    -- Do not modify the ports beyond this line

```

```

-- component declaration
component myip_led_v1_0_S00_AXI is
generic (
    C_S_AXI_DATA_WIDTH : integer      := 32;
    C_S_AXI_ADDR_WIDTH : integer      := 4;
);
port (
    led          : out Std_Logic_Vector (15 downto 0);
    S_AXI_ACLK   : in std_logic;
    .
    .

```

```

port map (
    led          => led,
    S_AXI_ACLK   => s00_axi_aclk,
    S_AXI_ARESETN => s00_axi_aresetn,
    .
    .

```

my_led_v1_0_S00_AXI.vhd

```
port (  
    -- Users to add ports here  
  
    led : out Std_Logic_Vector (15 downto 0);  
  
    -- User ports ends  
    -- Do not modify the ports beyond this line
```

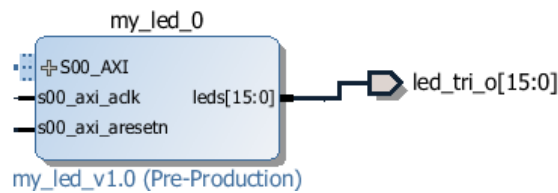
```
signal sw_state          : Std_Logic_vector (3 downto 0);  
  
begin  
    -- I/O Connections assignments
```

```
-- Add user logic here  
  
LO : entity work.myip_led port map (sw_state, led);  
  
sw_state (0) <= slv_reg0(0);  
sw_state (1) <= slv_reg0(1);  
sw_state (2) <= slv_reg1(0);  
sw_state (3) <= slv_reg1(1);  
  
-- User logic ends
```

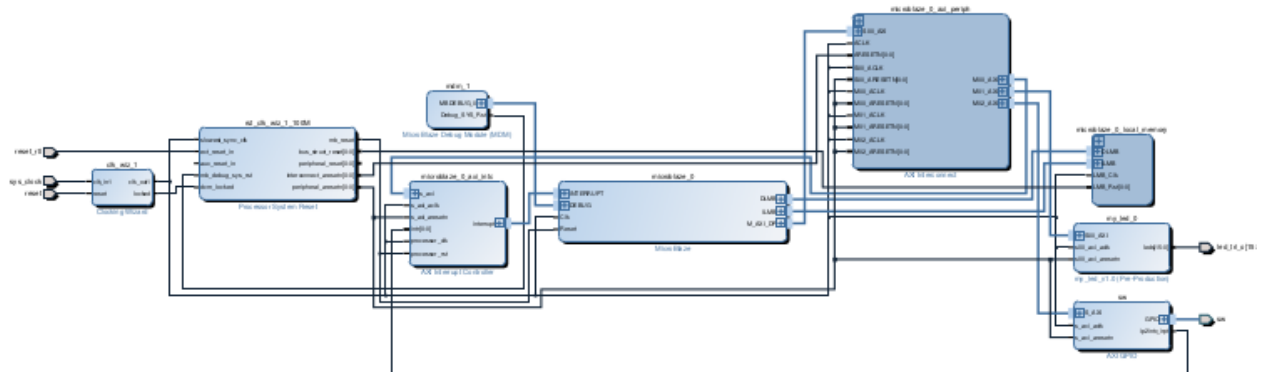
II. Intégration de l'IP au système Microblaze

Maintenant que notre nouvelle **IP** pour la gestion des ****LEDS**** est réalisée nous allons pouvoir l'intégrer à notre système pour pouvoir l'utiliser.

Voici une image de notre **IP** avec ces différentes *entrées/sorties*.



Et l' **IP** rajoutée à l'intérieur de notre système.



III. Développement logiciel

Nous avons ensuite créé un programme C qui utilise notre IP et le système décrit précédemment. Il va aller lire l'état des 4 premiers interrupteurs et va allumer les **LEDS** par bloc de 4 si les interrupteurs sont actifs.

```
#include "xgpio.h"
#include "myip_led.h"
#include "xparameters.h"

#define SW_ID XPAR_SW_DEVICE_ID
#define BASE_ADDR XPAR_MYIP_LED_0_S00_AXI_BASEADDR
```

```

int main () {
    XGpio sw;
    u32 lecture;
    u32 masque = 0;

    /* initialiser la struct XGPIO led/switch */
    XGpio_Initialize (&sw, SW_ID);

    /* fixer la direction des switch (entrée) */
    XGpio_SetDataDirection (&sw, 1, 1);

    while (1) {
        masque = 0x0;

        /* lire la valeur des leds */
        lecture = XGpio_DiscreteRead (&sw, 1);

        /* écriture dans le reg 0 */
        if ( (lecture & 0x1) == 1) {
            masque |= 0x1;
        }
        if ( (lecture>>1 & 0x1) == 0x1) {
            masque |= 0x2;
        }
        MYIP_LED_mWriteReg (BASE_ADDR, MYIP_LED_S00_AXI_SLV_REG0_OFFSET, masque);

        masque = 0;

        /* écriture dans le reg 1 */
        if ( (lecture>>2 & 0x1) == 1) {
            masque |= 0x1;
        }
        if ( (lecture>>3 & 0x1) == 0x1) {
            masque |= 0x2;
        }
        MYIP_LED_mWriteReg (BASE_ADDR, MYIP_LED_S00_AXI_SLV_REG1_OFFSET, masque);

    }
    return 0;
}

```

Conclusion

Nous avons réussi à programmer notre gestion automatique des **LEDS** en apprenant à nous servir de l'outil de synthèse *Vivado*, à *débogger* un programme, et à ajouter les morceaux de programme C permettant de mettre en place notre gestion de **LEDS**.