

Laboratorio 10

Ejercicio 1

En este ejercicio se unió el program counter, la program ROM y el fetch, para realizar un bloque del Nibbler. El funcionamiento del bloque es que el program counter va contando e incrementando un bit cada flanco de reloj, también se le puede ingresar un valor de 12 bits y mientras la variable “load” este en 1, el valor de la salida del program counter será igual a la entrada de 12 bits. Este valor de 12 bits se envía directamente a la ROM la cual usando \$readmemh accede a la lista donde, por medio de los 12 bits de dirección que tiene como input, regresa el valor de 8 bits en la lista. Estos 8 bits son el program byte, que se colocó como salida del bloque y también es la entrada del fetch. El fetch es un flipflop D, que tiene como salida la instrucción (4 bits más significativos del program byte) y el operando (4 bits menos significativos del program byte). Debido a que el fetch es un flipflop, la salida de instrucción y operando es igual a los nibblers del program byte pero con un atraso de 1 flanco de reloj.

El fetch y program counter, ambos cuentan con su propio bit de Enable y usan el mismo bit de Clock y reset.

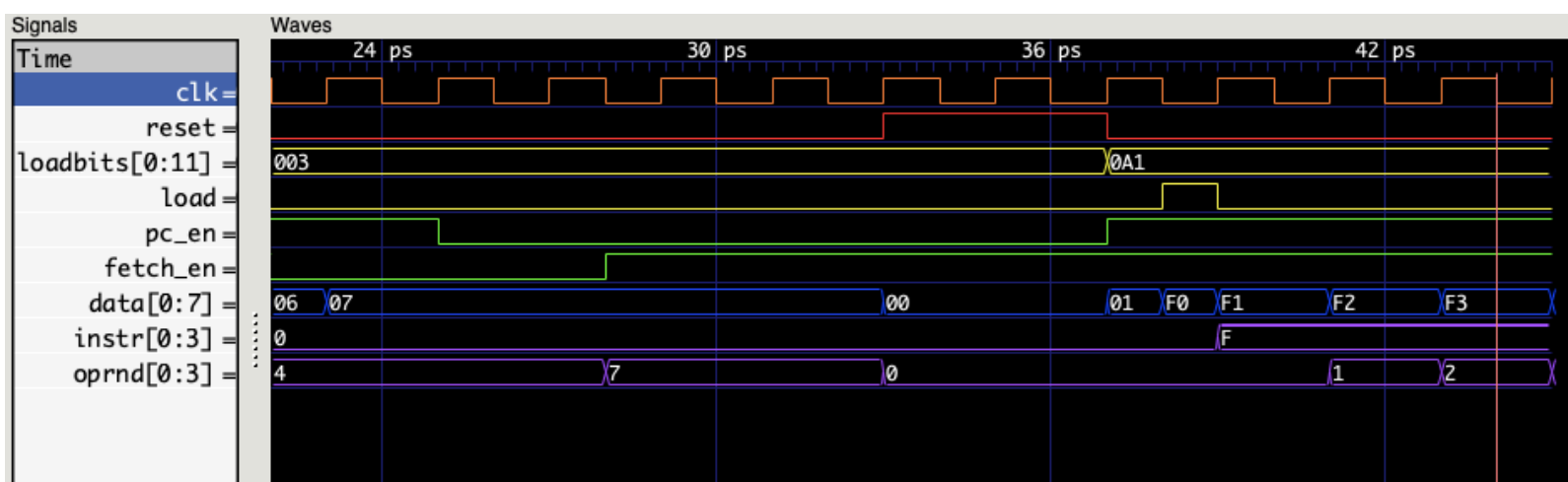
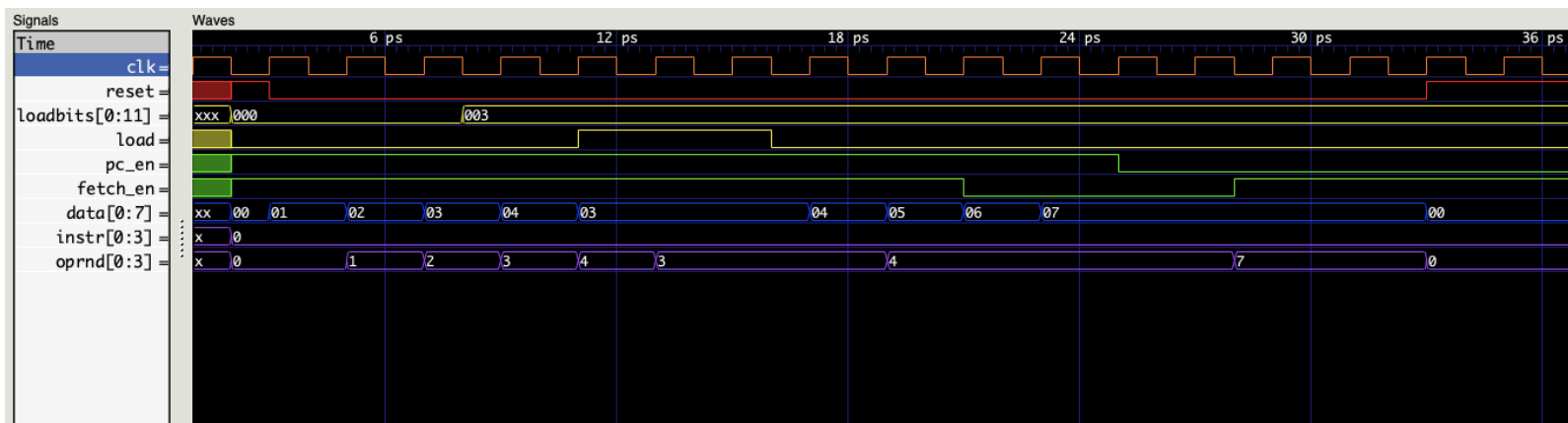
En la tabla a continuación se observa el funcionamiento del bloque, que inicia en 0 la variable data, que es el program byte y cada flanco de reloj incrementa 1. Se puede observar que también cada flanco de reloj, mientras el Enable del fetch este en 1, el valor del program byte pasa a instr y oprnd.

Cabe mencionar que en la lista el valor va incrementando de 00 a 18 y luego hace un salto a la posición A1 donde incrementa de f0 a fc. Por lo que el program byte, al estar el Enable del program counter en 1, incrementa 1 cada flanco y luego se observa que se pone en 0 porque se prende el reset. Pero al poner 0A1 en loadbits y prender el bit load, el valor del program byte es f0 y comienza nuevamente a incrementar porque en la lista el valor va incrementando.

ejercicio1

clk	e_pc	e_fetch	reset	loadbits	load	program byte	instr	oprnd
1	x	x	x	xxxxxxxxxxxx	x	xxxxxxx	xxxx	xxxx
0	1	1	1	000000000000	0	00000000	0000	0000
1	1	1	0	000000000000	0	00000001	0000	0000
0	1	1	0	000000000000	0	00000001	0000	0000
1	1	1	0	000000000000	0	00000010	0000	0001
0	1	1	0	000000000000	0	00000010	0000	0001
1	1	1	0	000000000000	0	00000011	0000	0010
0	1	1	0	000000000011	0	00000011	0000	0010
1	1	1	0	000000000011	0	00000100	0000	0011
0	1	1	0	000000000011	0	00000100	0000	0011
1	1	1	0	000000000011	1	00000011	0000	0100
0	1	1	0	000000000011	1	00000011	0000	0100
1	1	1	0	000000000011	1	00000011	0000	0011
0	1	1	0	000000000011	1	00000011	0000	0011
1	1	1	0	000000000011	1	00000011	0000	0011
0	1	1	0	000000000011	0	00000011	0000	0011
1	1	1	0	000000000011	0	00000100	0000	0011
0	1	1	0	000000000011	0	00000100	0000	0011
1	1	1	0	000000000011	0	00000101	0000	0100
0	1	1	0	000000000011	0	00000101	0000	0100
1	1	0	0	000000000011	0	00000110	0000	0100
0	1	0	0	000000000011	0	00000110	0000	0100
1	1	0	0	000000000011	0	00000111	0000	0100
0	1	0	0	000000000011	0	00000111	0000	0100
1	0	0	0	000000000011	0	00000111	0000	0100
0	0	0	0	000000000011	0	00000111	0000	0100
1	0	0	0	000000000011	0	00000111	0000	0100
0	0	1	0	000000000011	0	00000111	0000	0111
1	0	1	0	000000000011	0	00000111	0000	0111
0	0	1	0	000000000011	0	00000111	0000	0111
1	0	1	0	000000000011	0	00000111	0000	0111
0	0	1	0	000000000011	0	00000111	0000	0111
1	0	1	1	000000000011	0	00000000	0000	0000
0	0	1	1	000000000011	0	00000000	0000	0000
1	0	1	1	000000000011	0	00000000	0000	0000
0	0	1	1	000000000011	0	00000000	0000	0000
1	1	1	0	000010100001	0	00000001	0000	0000
0	1	1	0	000010100001	1	11110000	0000	0000
1	1	1	0	000010100001	0	11110001	1111	0000
0	1	1	0	000010100001	0	11110001	1111	0000
1	1	1	0	000010100001	0	11110010	1111	0001
0	1	1	0	000010100001	0	11110010	1111	0001
1	1	1	0	000010100001	0	11110011	1111	0010
0	1	1	0	000010100001	0	11110011	1111	0010
1	1	1	0	000010100001	0	11110100	1111	0011

gtkwave ejercicio1_tb.vcd ejercicio1_tb.gtkw



Ejercicio 2

Para el segundo ejercicio se debía de tener una entrada de 4 bits que fuera a un buffer triestado y la salida de esta compuerta fuera una de las entradas de la ALU. La ALU puede realizar 5 operaciones distintas:

- Dejar pasar a
- Dejar pasar b
- Restar a menos b
- Sumar a y b
- Nand entre a y b

La salida de la ALU va a la entrada del acumulador, que es un flipflop de 4 bits que su salida va a la entrada "a" de la alu. Al mismo tiempo, la salida de la alu va a la entrada de un segundo buffer triestado, y la salida de este componente ya son los outputs del bloque.

