

# Veryl で作る CPU

— 基本編 (の第 1 部) —

[著] kanataso

技術書典 17 (2024 年秋) 新刊

2024 年 11 月 3 日 ver 1.0

## ■免責

本書は情報の提供のみを目的としています。

本書の内容を実行・適用・運用したことで何が起きようとも、それは実行・適用・運用した人自身の責任であり、著者や関係者はいかなる責任も負いません。

## ■商標

本書に登場するシステム名や製品名は、関係各社の商標または登録商標です。

また本書では、™、®、©などのマークは省略しています。

# まえがき / はじめに

本書を手に取っていただき、ありがとうございます。

本書は、Veryl という言語で **CPU** を自作する方法について解説した本です。

## 本書の目的 / 読むとわかること

本書を読むと、こんなことが分かります。

- CPU の仕組み、動作、実装
- Veryl の基本文法
- Veryl での CPU の実装方法
- RISC-V の基本整数命令セット

**CPU を作りたいですか？ 今すぐ始めましょう！**

## 本書の対象読者

本書はコンピュータアーキテクチャに興味があり、何らかのプログラミング言語を習得している人を対象としています。

## 前提とする知識

次の要件を満たしていると良いです。

- C, C++, C#, JavaScript, Python, Ruby, Rust のような一般的なプログラミング言語をある程度使いこなすことができる
- 論理演算を知っている

## 問い合わせ先

本書に関する質問やお問い合わせは、以下の GitHub のリポジトリに issue を立てて行ってください。

- <https://github.com/nananapo/veryl-riscv-book>

サポートページも用意しています。

- <https://github.com/nananapo/veryl-riscv-book/wiki/techbookfest17-support-page>

## 謝辞

TODO

## 注意

本書は「Veryl で作る CPU 基本編」の第 I 部のみを発行したものです。そのため、本文に「後の章」と書かれても、本書には含まれない場合があります。本書の pdf, web 版は無料で配布されており、<https://github.com/nananapo/veryl-riscv-book> で入手することができます。

## Intro

こんにちは! あなたは CPU を作成したことがありますか? 作成したことがあっても大歓迎、この本は CPU 自作の面白さと Veriy を世に広めるために執筆されました。実装を始める前に、まずは RISC-V や使用する言語、本書の構成について簡単に解説します。RISC-V や Veriy のことを知っているという方は、本書の構成だけ読んでいただければ OK です。それでは始めましょう。

### CPU の自作

CPU って自作できるのでしょうか? そもそも CPU の自作って何でしょうか? CPU の自作について一般的な定義はありませんが、筆者は「命令セットアーキテクチャの設計」「論理設計」「物理的に製造する」に分類できると考えています。

命令セットアーキテクチャ (Instruction Set Architecture, ISA) とは、CPU がどのような命令を実行することができるかを定めたもの (仕様) です。ISA の設計は考えるだけなので、紙とペンさえあればできます。論理設計とは、簡単に言うと、仕様の動作を実現する論理回路を設計することです。CPU は論理回路で構成されているため、CPU の設計には論理設計が必要になります。最近の CPU は、物理的には VLSI (Very Large Scale Integration, 超大規模集積回路) によって実装されています。VLSI の製造には莫大なお金が必要です<sup>\*1</sup>。

ISA の設計は簡単<sup>\*2</sup>なので、CPU の自作を難しくしているのは、論理設計と物理的な製造です。論理設計については、最近では、論理設計に使う言語やシミュレータ、回路に落とし込むツールなどがオープンに公開されており、昔よりは自作のハードルが下がっています<sup>\*3</sup>。物理的な製造のハードルは高いですが、FPGA を使うことで簡単にお試しすることができます。FPGA (Field Programmable Gate Array) とは、任意の論理回路を実現できる集積回路のことです [1]。最近は安価に FPGA を入手することができます。

本書は、ISA の設計は行わず、論理設計は無料でオープンなツールを利用し、安価 (数千 ~ 数万円) な FPGA を利用して CPU を実装します。

CPU のテストはシミュレータと FPGA で行います。本書では、TangMega 138K と PYNQ-Z1 という FPGA を利用します。ただし、実機がなくても実装を進めることができますので所有していくなくても構いません。

### RISC-V

RISC-V は、カリフォルニア大学バークレー校で開発された ISA です。仕様書の初版は 2011 年に公開されました。ISA としての歴史はまだ浅いですが、仕様がオープンでカスタマイズ可能であるという特徴もあって、研究で利用されたり既に何種類も CPU が市販されているなど、着実に広まっていっています。

---

\*1 小さいチップなら安く (※安くない) 製造することができます。efabless や TinyTapeout, OpenMPW で検索してください

\*2 簡単ではない。論理設計より難しいかもしれない

\*3 筆者は最近に CPU の自作を始めたので最近のことしか知りません。嘘だったらごめん

インターネット上には多くの RISC-V の実装が公開されています。例として、RocketChip<sup>\*4</sup>(Chisel による実装), Shakti<sup>\*5</sup>(Bluespec SV による実装), RSD<sup>\*6</sup>(SystemVerilog による実装) が挙げられます。

本書では、RISC-V のバージョン RISC-V ISA Manual, version 20240411 を利用します。RISC-V の最新の仕様は、GitHub の [riscv/riscv-isa-manual](https://github.com/riscv/riscv-isa-manual)<sup>\*7</sup> で確認することができます。

RISC-V には、基本整数命令セットとして RV32I, RV64I, RV32E, RV64E<sup>\*8</sup>が定義されています。RV の後ろにつく数字はレジスタの長さ (XLEN) が何ビットかです。数字の後ろにつく文字が I の場合、XLEN ビットのレジスタが 32 個存在します。E の場合はレジスタの数が 16 個になります。

基本整数命令セットには最低限の命令しか定義されていません。それ以外のかけ算や割り算, 不可分操作, CSR などの追加の命令や機能は拡張として定義されています。CPU が何を実装しているかを示す表現に ISA String というものがあり、例えばかけ算と割り算, 不可分操作ができる RV32I の CPU は **RV32IMA** と表現されます。

本書では、まず、**RV32I** の CPU を実装します。これを、OS を実行できる程度までに進化させることを目標に実装を進めます。

## 使用する言語

CPU の論理設計にはハードウェア記述言語を使用します。ハードウェア記述言語とは、文字通り、ハードウェアを記述するための言語です。ハードウェアとは論理回路のこと、ハードウェア記述言語を使うと論理回路を記述、生成することができます。これ以降、ハードウェア記述言語のことを HDL (Hardware Description Language) と書くことがあります。

有名な HDL としては Verilog HDL, SystemVerilog, VHDL が挙げられますが、本書では、CPU の実装に Veriyel という HDL を使用します。Veriyel は SystemVerilog の構文を書きやすくしたような言語で、Veriyel のソースコードは SystemVerilog に変換することができます。そのため、SystemVerilog を利用できる環境で Veriyel を使用することができます。

Veriyel の構文や機能は SystemVerilog と似通っており、SystemVerilog が分かる人は殆ど時間をかけずに Veriyel を書けるようになると思います。本書は SystemVerilog を知らない人を対象にしているため、SystemVerilog を知っている必要はありません。HDL や Veriyel の記法は第 2 章「ハードウェア記述言語 Veriyel」で解説します。

他には、回路のシミュレーションやテストのために C++, Python を利用します。プログラムがどのような意味や機能を持つかについては解説しますが、言語の仕様や書き方、ライブラリなどについては説明しません。

---

<sup>\*4</sup> <https://github.com/chipsalliance/rocket-chip>

<sup>\*5</sup> <https://shakti.org.in/>

<sup>\*6</sup> <https://github.com/rsd-devel/rsd>

<sup>\*7</sup> [https://github.com/riscv/riscv-isa-manual/](https://github.com/riscv/riscv-isa-manual)

<sup>\*8</sup> RV128I もありますが、まだ Draft 段階です

## 本書の構成

本シリーズ (基本編) では、次のように CPU を実装していきます。

1. RV32I の CPU を実装する (第 3 章)
2. Zicsr 拡張を実装する (第 4 章)
3. CPU をテストする (第 5 章)
4. RV64I を実装する (第 6 章)
5. パイプライン処理化する (第 7 章)
6. 実機でテストする (第 8 章)
7. M, A, C 拡張を実装する
8. UART と割り込みを実装する
9. OS を実行するために必要な CSR を実装する
10. OS を実行する

本書 (基本編の第 I 部) では、上の 1 から 6 までを実装、解説します。

## 凡例

本書では、プログラムコードを次のように表示します。太字は強調を表します。

```
print("Hello, world!\n");
```

プログラムコードの差分を表示する場合は、追加されたコードを太字で、削除されたコードを取り消し線で表します。ただし、リスト内のコードが全て新しく追加されるときは太字を利用しません。コードを置き換えるときは太字で示し、削除されたコードを示さない場合もあります。

```
print("Hello, world!\n");           ←取り消し線は削除したコード  
print("Hello, "+name+"!\n");          ←太字は追加したコード
```

長い行が右端で折り返されると、折り返されたことを表す小さな記号がつきます。

ターミナル画面は、次のように表示します。行頭の「\$」はプロンプトを表し、ユーザが入力するコマンドには薄い下線を引いています。

\$ echo Hello ←行頭の「\$」はプロンプト、それ以降がユーザ入力

プログラムコードやターミナル画面は、...などの複数の点で省略することがあります。本文に対する補足情報や注意・警告は、次のようなノートを開き枠で表示します。

## ノートタイトル

ノートは本文に対する補足情報です。



## 名イトル

本文に対する補足情報です。



## タイトル

本文に対する注意・警告です。

# 目次

まえがき / はじめに	i
<b>第1部 RV32I/RV64I の実装</b>	<b>1</b>
<b>第1章 環境構築</b>	<b>2</b>
1.1 Vervl . . . . .	2
1.2 Verilator . . . . .	4
1.3 riscv-gnu-toolchain . . . . .	4
<b>第2章 ハードウェア記述言語 Vervl</b>	<b>5</b>
2.1 ハードウェア記述言語 . . . . .	5
2.1.1 論理回路の構成 . . . . .	5
2.1.2 ハードウェア記述言語 . . . . .	6
2.1.3 Vervl . . . . .	7
2.2 Vervl の基本文法, 機能 . . . . .	8
2.2.1 コメント, 空白 . . . . .	8
2.2.2 値, リテラル . . . . .	9
2.2.3 module . . . . .	10
2.2.4 ユーザー定義型 . . . . .	15
2.2.5 式, 文, 宣言 . . . . .	17
2.2.6 interface . . . . .	23
2.2.7 package . . . . .	25
2.2.8 ジェネリクス . . . . .	26
2.2.9 その他の機能, 文 . . . . .	27
<b>第3章 RV32I の実装</b>	<b>30</b>
3.1 CPU は何をやっているのか? . . . . .	30
3.2 プロジェクトの作成 . . . . .	32
3.3 定数の定義 . . . . .	33
3.4 メモリ . . . . .	34
3.4.1 メモリのインターフェースを定義する . . . . .	34
3.4.2 メモリモジュールを実装する . . . . .	35
3.5 最上位モジュールの作成 . . . . .	37
3.6 命令フェッチ . . . . .	38
3.6.1 命令フェッチを実装する . . . . .	38

---

3.6.2	memory モジュールと core モジュールを接続する	39
3.6.3	命令フェッチをテストする	41
3.6.4	フェッチした命令を FIFO に格納する	45
3.7	命令のデコードと即値の生成	50
3.7.1	定数と型を定義する	52
3.7.2	制御フラグと即値を生成する	53
3.7.3	デコーダをインスタンス化する	55
3.8	レジスタの定義と読み込み	56
3.8.1	レジスタファイルを定義する	56
3.8.2	レジスタの値を読み込む	56
3.9	ALU を作り、計算する	58
3.9.1	ALU モジュールを作成する	58
3.9.2	ALU モジュールをインスタンス化する	60
3.9.3	ALU モジュールをテストする	62
3.10	レジスタに結果を書き込む	64
3.10.1	ライトバック処理を実装する	64
3.10.2	ライトバック処理をテストする	64
3.11	ロード命令とストア命令の実装	66
3.11.1	LW, SW 命令を実装する	66
3.11.2	LB, LBU, LH, LHU 命令を実装する	75
3.11.3	SB, SH 命令を実装する	76
3.11.4	LB, LBU, LH, LHU, SB, SH 命令をテストする	80
3.12	ジャンプ命令、分岐命令の実装	81
3.12.1	JAL, JALR 命令を実装する	81
3.12.2	条件分岐命令を実装する	85
<b>第 4 章</b>	<b>Zicsr 拡張の実装</b>	<b>89</b>
4.1	CSR とは何か?	89
4.2	CSR 命令のデコード	90
4.3	csrunit モジュールの実装	91
4.3.1	csrunit モジュールを作成する	91
4.3.2	mtvec レジスタを実装する	93
4.3.3	csrunit モジュールをテストする	95
4.4	ECALL 命令の実装	96
4.4.1	ECALL 命令とは何か?	96
4.4.2	トラップを実装する	97
4.4.3	ECALL 命令をテストする	101
4.5	MRET 命令の実装	103
4.5.1	MRET 命令を実装する	103
4.5.2	MRET 命令をテストする	104

---

<b>第 5 章 riscv-tests によるテスト</b>	<b>105</b>
5.1 riscv-tests とは何か? . . . . .	105
5.2 riscv-tests のビルド . . . . .	105
5.2.1 riscv-tests をビルドする . . . . .	105
5.2.2 成果物を\$readmemh で読み込める形式に変換する . . . . .	106
5.3 テスト内容の確認 . . . . .	108
5.4 テストの終了検知 . . . . .	110
5.5 テストの実行 . . . . .	110
5.6 複数のテストの自動実行 . . . . .	111
<b>第 6 章 RV64I の実装</b>	<b>115</b>
6.1 XLEN の変更 . . . . .	116
6.1.1 SLL[I], SRL[I], SRA[I] 命令を変更する . . . . .	116
6.1.2 LUI, AUIPC 命令を変更する . . . . .	116
6.1.3 CSR を変更する . . . . .	116
6.1.4 LW 命令を変更する . . . . .	117
6.1.5 riscv-tests でテストする . . . . .	117
6.2 ADD[I]W, SUBW 命令の実装 . . . . .	119
6.2.1 ADD[I]W, SUBW 命令をデコードする . . . . .	119
6.2.2 ALU に ADDW, SUBW を実装する . . . . .	120
6.2.3 ADD[I]W, SUBW 命令をテストする . . . . .	121
6.3 SLL[I]W, SRL[I]W, SRA[I]W 命令の実装 . . . . .	122
6.3.1 SLL[I]W, SRL[I]W, SRA[I]W 命令をテストする . . . . .	123
6.4 LWU 命令の実装 . . . . .	123
6.4.1 LWU 命令をテストする . . . . .	124
6.5 LD, SD 命令の実装 . . . . .	124
6.5.1 メモリの幅を広げる . . . . .	124
6.5.2 命令フェッチ処理を修正する . . . . .	124
6.5.3 SD 命令を実装する . . . . .	125
6.5.4 LD 命令を実装する . . . . .	126
6.5.5 LD, SD 命令をテストする . . . . .	127
<b>第 7 章 CPU のパイプライン処理化</b>	<b>128</b>
7.1 CPU の速度 . . . . .	128
7.1.1 CPU の性能を考える . . . . .	128
7.1.2 実行速度を上げる方法を考える . . . . .	129
7.1.3 パイプライン処理のステージについて考える . . . . .	130
7.2 パイプライン処理の実装 . . . . .	132
7.2.1 ステージに分割する準備をする . . . . .	132

7.2.2	FIFO を作成する	133
7.2.3	IF ステージを実装する	136
7.2.4	ID ステージを実装する	136
7.2.5	EX ステージを実装する	137
7.2.6	MEM ステージを実装する	139
7.2.7	WB ステージを実装する	142
7.2.8	デバッグ用に情報を表示する	143
7.2.9	パイプライン処理をテストする	144
7.3	データ依存の対処	144
7.3.1	正しく動かないプログラムを確認する	144
7.3.2	データ依存とは何か？	145
7.3.3	データ依存に対処する	146
7.3.4	パイプライン処理をテストする	146
<b>第 8 章 CPU を合成する</b>		<b>149</b>
<b>あとがき / おわりに</b>		<b>150</b>
<b>参考文献</b>		<b>151</b>

## 第Ⅰ部

# RV32I/RV64I の実装

# 第 1 章

## 環境構築

本書で使用するソフトウェアをインストールします。

次のいずれかの環境を用意してください。筆者は Windows を利用しています。

- WSL が使える Windows
- Mac
- Linux

### 1.1 Veryl

#### Veryl のインストール

本書では Veryl という言語で CPU を記述します。まず、Veryl のトランスペイラをインストールします。Veryl には、Verylup というインストーラが用意されており、これを利用することで Veryl をインストールすることができます。

Verylup は GitHub の Release ページから入手することができます。veryl-lang/verylup<sup>\*1</sup> で入手方法を確認してください<sup>\*2</sup>。Verylup を入手したら、次のように Veryl の最新版をインストールします (リスト 1.1)。

##### ▼ リスト 1.1: Veryl のインストール

```
$ verylup setup
[INFO ]  downloading toolchain: latest
[INFO ]  installing toolchain: latest
[INFO ]    creating hardlink: veryl
[INFO ]    creating hardlink: veryl-ls
```

#### Veryl の更新

veryl はまだ開発途上の言語であり、頻繁にバージョンが更新されます。最新の Veryl に更新す

<sup>\*1</sup> <https://github.com/veryl-lang/verylup>

<sup>\*2</sup> cargo が入っている方は、 cargo install verylup でもインストールできます。

るには、次のようなコマンドを実行します（リスト 1.2）。

▼リスト 1.2: Veryl の更新

```
$ verylup update
```

### インストールするバージョンの指定

特定のバージョンの Veryl をインストールするには、次のようなコマンドを実行します（リスト 1.3）。

▼リスト 1.3: Veryl のバージョン 0.13.1 をインストールする

```
$ verylup install 0.13.1
```

インストールされているバージョン一覧は次のように確認できます（リスト 1.4）。

▼リスト 1.4: インストール済みの Veryl のバージョン一覧を表示する

```
$ verylup show
installed toolchains
-----
0.13.1
0.13.2
latest (default)
```

### 使用するバージョンの指定

バージョンを指定しない場合は、最新版の Veryl が使用されます（リスト 1.5）。

▼リスト 1.5: veryl のバージョン確認

```
$ veryl --version
veryl 0.13.2
```

特定のバージョンの Veryl を使用するには、次のように veryl コマンドを実行します（リスト 1.6）。

▼リスト 1.6: Veryl のバージョン 0.13.2 を使用する

```
$ veryl +0.13.2 ← +でバージョンを指定する
```



#### 本書で利用する Veryl のバージョン

本書ではバージョン 0.13.2 を利用しますが、Veryl 側の問題によりソースコードをビルドできない可能性があります。対処方法についてはサポートページを確認してください。

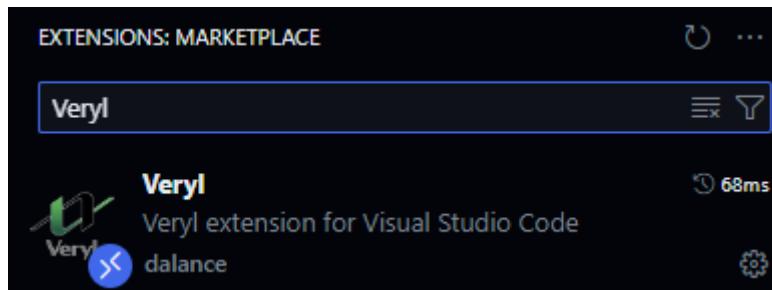
- <https://github.com/nananapo/veryl-riscv-book/wiki/techbookfest17-support-page>

## Vim, VSCode の拡張のインストール

エディタに Vim を利用している方は、GitHub の [veryl-lang/veryl.vim](https://github.com/veryl-lang/veryl.vim)<sup>\*3</sup> でプラグインを入手することができます。

エディタに VSCode を利用している方は、図 1.1 の拡張をインストールするとシンタックスハイライトなどの機能を利用することができます。

- <https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=dalance.vscode-veryl>



▲図 1.1: Veryl の VSCode 拡張

## 1.2

## Verilator

Verilator<sup>\*4</sup>は、SystemVerilog のシミュレータを生成するためのソフトウェアです。

apt、または brew を利用してインストールすることができます。パッケージマネージャが入っていない場合は、以下のページを参考にインストールしてください。

- <https://verilator.org/guide/latest/install.html>

## 1.3

## riscv-gnu-toolchain

riscv-gnu-toolchain は、RISC-V 向けのコンパイラなどが含まれる toolchain です。

riscv-collab/riscv-gnu-toolchain<sup>\*5</sup> の README にインストール方法が書かれています。 README の `Installation (Newlib)` を参考にインストールしてください。

<sup>\*3</sup> <https://github.com/veryl-lang/veryl.vim>

<sup>\*4</sup> <https://github.com/verilator/verilator>

<sup>\*5</sup> <https://github.com/riscv-collab/riscv-gnu-toolchain>

## 第 2 章

# ハードウェア記述言語 Veril

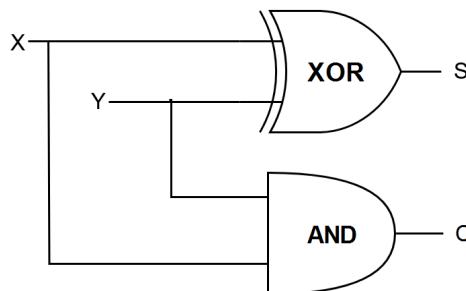
### 2.1 ハードウェア記述言語

CPU を記述するといっても、いったいどうやって記述するのでしょうか？ まずは、論理回路を構成する方法から考えます。

#### 2.1.1 論理回路の構成

論理回路とは、デジタル（例えば 0 と 1 だけ）なデータを利用して、データを加工、保持する回路のことです。論理回路は、組み合わせ回路と順序回路に分類することができます。

組み合わせ回路とは、入力に対して、一意に出力の決まる回路 [2] のことです。例えば、図 2.1 は半加算器です。半加算器とは 1 ビットの加算を行う回路で、入力 X, Y が決まると、出力 C, S が一意に決まります（表 2.1）。



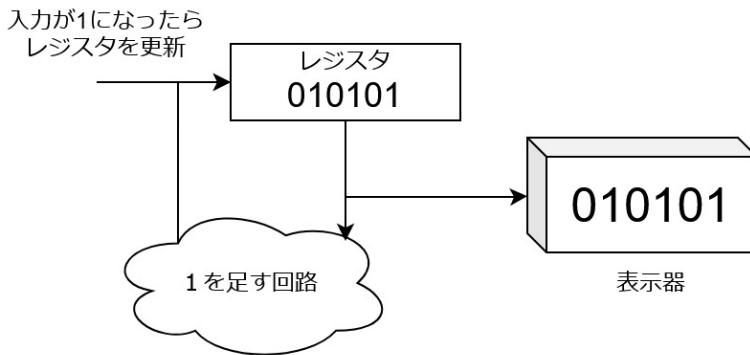
▲ 図 2.1: 半加算器 (MIL 記法)

順序回路とは、入力と回路自身の状態によって一意に出力の決まる回路 [2] です。例えば、入力が 1 になるたびにカウントアップして値を表示するカウンタを考えます（図 2.2）。カウントアップするためには、今のカウンタの値（状態）を保持する必要があります。よって、このカウンタは入力と状態によって一意に出力の決まる順序回路です。

▼表 2.1: 半加算器 (真理値表)

X	Y	C	S
0	0	0	0
0	1	0	1
1	0	0	1
1	1	1	0

1 ビットの値はフリップフロップ (flip-flop, FF) という回路によって保持することができます。フリップフロップを N 個並列に並べると、N ビットの値を保持することができます。フリップフロップを並列に並べた記憶装置のことを、レジスタ (register, 置数器) と呼びます。基本的に、レジスタの値はリセット信号 (reset signal, reset) によって初期化し、クロック信号 (clock signal, clock) に同期したタイミングで変更します。



▲図 2.2: カウンタ (順序回路の例)

論理回路を設計するには、真理値表を作成し、それを実現する論理演算を構成します。入力数や状態数が数十個ならどうにか人力で設計できるかもしれません、数千、数万の入力や状態があるとき、手作業で設計するのはほとんど不可能です。これを設計するために、ハードウェア記述言語を利用します。

## 2.1.2 ハードウェア記述言語

ハードウェア記述言語 (Hardware Description Language, HDL) とは、デジタル回路を設計するための言語です。

例えば HDL である SystemVerilog を利用すると、半加算器はリスト 2.1 のように記述することができます。

### ▼リスト 2.1: SystemVerilog による半加算器の記述

```
module HalfAdder(
    input logic x,           // 入力値x
```

```

input logic y,          // 入力値Y
output logic c,         // 出力値C
output logic s          // 出力値S
);
assign c = x & y; // &はAND演算
assign s = x ^ y; // ^はXOR演算
endmodule

```

半加算器 (HalfAdder) モジュールは、入力として  $x, y$  を受け取り、出力  $c, s$  に  $x, y$  を使った演算を割り当てます。

また、レジスタを利用した回路をリスト 2.2 のように記述することができます。レジスタの値を、リセット信号 `rst` が `0` になったタイミングで `0` に初期化し、クロック信号 `clk` が `1` になったタイミングでカウントアップします。

#### ▼リスト 2.2: SystemVerilog によるカウンタの記述

```

module Counter(
  input logic clk, // クロック信号
  input logic rst // リセット信号
);
  // 32ビットのレジスタの定義
  logic [31:0] count;

  always_ff @(posedge clk, negedge rst) begin
    if (!rst) begin
      // rstが0になったとき、countを0に初期化する
      count <= 0;
    end else begin
      // clkが1になったとき、countの値をcount + 1にする
      count <= count + 1;
    end
  end
endmodule

```

HDL を使用すると、論理回路の設計を、レジスタの値と入力値を使った組み合わせ回路と、その結果をレジスタに値を格納する操作の記述によって行うことができます。このような、レジスタからレジスタに、組み合わせ回路を通したデータを転送する抽象度のことをレジスタ転送レベル (Register Transfer Level, RTL) と呼びます。

HDL で記述された論理回路は、合成系によって、RTL から実際の回路のデータに変換 (合成) されます。

### 2.1.3 Veril

メジャーな HDL といえば、Verilog HDL, SystemVerilog などが挙げられます<sup>\*1</sup>。

Verilog HDL (Verilog) は 1980 年代に開発された言語であり、最近のプログラミング言語と比べると機能が少なく、冗長な記述が必要です。SystemVerilog は Verilog のスーパーセットです。言

<sup>\*1</sup> VHDL が無いじゃないかと思った方、すみません。VHDL のことを私はよく知らないので無いことにしました。

語機能が増えて便利になっていますが、スーパーセットであることから、あまり推奨されない古い書き方が可能だったり、(バグの原因となるような) 良くない仕様<sup>\*2</sup>を受け継いでいます。

本書では、CPU の実装に Veryl という HDL を使用します。Veryl は 2022 年 12 月に公開された言語です。Veryl の抽象度は、Verilog と同じくレジスタ転送レベルです。Veryl の文法や機能は、Verilog, SystemVerilog に似通ったものになっています。しかし、if 式や case 式、クロックとリセットの抽象化、ジェネリクスなど、痒い所に手が届く機能が提供されており、高い生産性を発揮します。

Veryl のソースコードは、コンパイラ (トランスペイラ) によって、自然で読みやすい SystemVerilog のソースコードに変換されます。よって、Veryl は旧来の SystemVerilog の環境と共存することができ、SystemVerilog の資産を利用することができます。



### 注意

本書は 2024/11/3 時点の Veryl(バージョン 0.13.2) について、本書で利用する範囲の文法、機能を解説しています。Veryl はまだ開発途上 (正式版、安定版がリリースされていない) 状態の言語です。破壊的変更が入り、記載しているコードが使えなくなる可能性があります。

本書に記載しているコードの中には、バージョン 0.13.2 では不具合によって実行できないものがある可能性があります。不具合の回避手段についてはサポートページ<sup>\*3</sup>をご覧ください。また、最新の Veryl に対応した解説は web 版、pdf 版を確認してください。

## 2.2 Veryl の基本文法, 機能

それでは、Veryl の書き方を簡単に学んでいきましょう。Veryl のドキュメントは <https://doc.veryl-lang.org/book/ja/> に存在します。また、Veryl Playground<sup>\*4</sup> では、Veryl の SystemVerilog へのトランスペイルをウェブブラウザ上で試すことができます。

### 2.2.1 コメント, 空白

Veryl では次のようにコメントを記述することができます (リスト 2.3)。

#### ▼ リスト 2.3: コメント

```
// 1行のコメント
/* 範囲コメント */
/*
    範囲コメントは改行してもOK
*/
```

<sup>\*2</sup> 例えば、未定義の変数が 1 ビット幅の信号線として解釈される仕様があります。ヤバすぎる

<sup>\*4</sup> <https://doc.veryl-lang.org/playground/>

## 2.2.2 値, リテラル

論理回路では、デジタルな値を扱います。デジタルな値は `0` と `1` の二値 (2-state) で表現されますが、一般的なハードウェア記述言語では、`0` と `1` に `x`, `z` を加えた四値 (4-state) が利用されます (表 2.2)。

▼表 2.2: 4-state の値

値	意味	真偽
0	0	偽
1	1	真
x	不定値	偽
z	ハイインピーダンス	偽

**不定値** (unknown value, `x`) とは、0 か 1 のどちらか分からぬ値です。不定値は、未初期化のレジスタの値の表現に利用されたり、不定値との演算の結果として生成されます。**ハイインピーダンス** (high-impedance, `z`) とは、どのレジスタ、信号とも接続されていないことを表す値です。物理的なハードウェア上では、全ての値は 0 か 1 の二値として解釈されます。不定値とハイインピーダンスはシミュレーションのときにのみ利用されます。

1 ビットの四値を表現するための型は `logic` です。N ビットの `logic` 型は `logic<N>` と記述することができます。1 ビットの二値を表現する型は `bit` です。基本的に、レジスタや信号の定義に `bit` 型は利用せず、`logic` 型を利用します。

`logic`, `bit` 型は、デフォルトで符号が無い型として扱われます。符号付き型として扱いたいときは、型名の前に `signed` キーワードを追加します (リスト 2.4)。

▼リスト 2.4: 符号付き型

```
signed logic<4> // 4ビットの符号付きlogic型
signed bit<2> // 2ビットの符号付きbit型
```

32, 64 ビットの `bit` 型を表す型が定義されています (表 2.3)。

▼表 2.3: 整数型

型名	等価な型
u32	<code>bit&lt;32&gt;</code>
u64	<code>bit&lt;64&gt;</code>
i32	<code>signed bit&lt;32&gt;</code>
i64	<code>signed bit&lt;64&gt;</code>

数値はリスト 2.5 のように記述することができます。

▼リスト 2.5: 数値リテラル

```

4'b0101 // 4ビットの数値 (2進数表記)
4'bxzz // 4ビットの数値 (2進数表記)

12'o34xz // 12ビットの数値 (8進数表記)
32'h89abcdef // 32ビットの数値 (16進数表記)

123 // 10進数の数値
32'd12345 // 32ビットの数値 (10進数表記)

// 数値リテラルの好きな場所に_を挿入できる
1_2_34_567

// x, zは大文字でも良い
4'bxXzZ

// 全ビット0, 1, x, zにする
'0
'1
'x
'z

// 指定したビット幅だけ0, 1, x, zにする
8'0 // 8ビット0
8'1 // 8ビット1
8'x // 8ビットx
8'z // 8ビットz

// 幅を指定しない場合、幅が自動で推定される
'hffff // 16ビット
'h1fff // 13ビット

```

文字列は **string** 型で表現することができます。文字列の値はリスト 2.6 のように記述することができます。

#### ▼リスト 2.6: 文字列リテラル

```

"Hello World!" // 文字列リテラル
"abcdef\nabc" // エスケープシーケンスを含む文字列リテラル

```

### 2.2.3 module

論理回路は**モジュール** (Module) というコンポーネントで構成されます。例えば、半加算器のモジュールは次のように定義できます (リスト 2.7)。

#### ▼リスト 2.7: 半加算器 (HalfAdder) モジュール

```

module HalfAdder (
    x: input logic, // 1ビットのlogic型の入力
    y: input logic, // 1ビットのlogic型の入力
    s: output logic, // 1ビットのlogic型の出力
    c: output logic, // 1ビットのlogic型の出力
) {

```

```

assign s = x ^ y; // sにx XOR yを割り当てる
assign c = x & y; // cにx AND yを割り当てる
}

```

HalfAdder モジュールには、入力変数として `x` , `y` 、出力変数として `s` , `c` が宣言されています。入出力の変数のことを接続ポート、または単にポートと呼びます。

入力ポートを定義するとき、モジュール名の後の括弧の中に、 `変数名 : input 型名` と記述します。出力ポートを宣言するときは `input` の代わりに `output` と記述します。複数のポートを宣言するとき、宣言の末尾にカンマ ( , ) を記述します。

### 変数の継続的代入, ブロッキング代入

HalfAdder モジュールでは、 `assign` 文で出力変数 `s` , `c` に値を代入しています。変数への代入は `assign 变数名 = 式;` で行います。

通常のプログラミング言語での代入とは、スタック領域やレジスタに存在する変数に値を格納することです。これに対して、 `assign` 文による代入は変数に式の結果が継続的代入 (continuous assignment) されます。変数に式が継続的代入されると、式が評価 (計算) された値が変数に 1 度だけ代入されるのではなく、変数の値は常に式の計算結果になります。

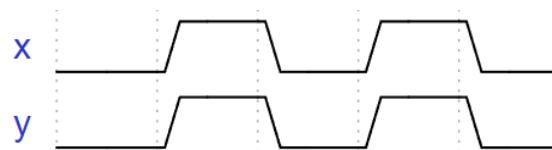
具体例で考えてみます。例えば、1 ビットの変数 `x` に 1 ビットの変数 `y` を `assign` 文で代入します (リスト 2.8)。

#### ▼ リスト 2.8: x に y を割り当てる

```
assign x = y;
```

`y` の値が時間経過により 0, 1, 0, 1, 0 と変化したとします。このとき、`x` の値は `y` が変わると同時に変化します (図 2.3)。図 2.3 は、横軸が時間で、`x` と `y` の値を線の高低で表しています。図 2.3 のような図を波形図 (waveform)、または単に波形と呼びます。

`x` に `y` ではなく `a + b` を継続的代入すると、`a` か `b` の変化をトリガーに `x` の値が変化します。



▲ 図 2.3: `x` は `y` の値の変化に追従する

`assign` 文による代入の代わりに、 `always_comb` ブロックでも代入することができます (リスト 2.9)。 `always_comb` 内での代入のことを、ブロッキング代入 (blocking assignment) と呼びます。

#### ▼ リスト 2.9: always\_comb ブロック内での代入

```
always_comb {
    a = b + 100;
```

```
}
```

assign 文による代入と同じように、リスト 2.9 では b の変化をトリガーに a の値が変化します。always\_comb ブロックには複数のブロッキング代入文を記述することができます。このとき、代入文は上から順番に実行されます。

▼リスト 2.10: ブロッキング代入は逐次実行される

```
always_comb {
    s = X;
    a = s; // a = X
    s = Y;
    b = a; // b = Y
}
```

例えば、リスト 2.10 では、a には X が代入されますが、b には Y が代入されます。a, b, s は、変数 X, Y の変化をトリガーに値が更新されます。

assign 文やブロッキング代入文は論理回路の状態（レジスタ）を変更しません。そのため、assign 文やブロッキング代入文は組み合わせ回路になります。

### 変数の宣言

モジュールの中では、var 文によって新しく変数を宣言することができます（リスト 2.11）。

▼リスト 2.11: 変数の宣言

```
// var 変数名 : 型名;
var value : logic<32>;
```

var 文によって宣言した変数は、assign 文による継続的代入、または always\_comb 内でのブロッキング代入が可能です。

let 文を使うと、変数の宣言と値の継続的代入を同時にできます。

▼リスト 2.12: 変数の宣言と代入

```
// let 変数名 : 型名 = 式;
let value : logic<32> = 100 + a;
```

### レジスタの定義、代入

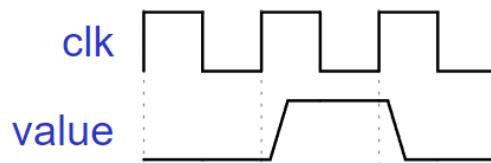
変数を宣言するとき、変数に式が継続的代入、ブロッキング代入されない場合、変数はレジスタとして解釈できます（リスト 2.13）。

▼リスト 2.13: レジスタの定義

```
// var レジスタ名 : 型名;
var reg_value : logic<32>;
// reg_valueに継続的代入、ブロッキング代入しない
```

本書では、レジスタのことを変数、または変数のことをレジスタと呼ぶことがあります。

レジスタの値はクロック信号に同期したタイミングで変更し、リセット信号に同期したタイミングで初期化します(例:図2.4)。本書では、クロック信号が立ち上がる(0から1に変わる)タイミングでレジスタの値を変更し、リセット信号が立ち下がる(1から0に変わる)タイミングでレジスタの値を初期化することとします。



▲図2.4: レジスタ(value)の値はクロック信号(clk)が立ち上がるタイミングで変わる

レジスタの値は、`always_ff` ブロックで初期化、変更します(リスト2.14)。`always_ff` ブロックにはクロック信号名とリセット信号名を指定します。

#### ▼リスト2.14: レジスタの値の初期化と変更

```
// レジスタの定義
var value : logic<32>;

// always_ff(クロック信号名, リセット信号名)
always_ff(clk, rst) {
    if_reset {
        // リセット信号のタイミングで0に初期化する
        value = 0;
    } else {
        // クロック信号のタイミングでカウントアップする
        value = value + 1;
    }
}
```

クロック信号はclock型、リセット信号はreset型で定義します。モジュールのポートに1組のクロック信号とリセット信号が定義されているとき、`always_ff` ブロックのクロック信号とリセット信号の指定を省略できます(リスト2.15)。

#### ▼リスト2.15: クロック信号とリセット信号の推論

```
module ModuleA(
    clk: input clock,
    rst: input reset,
){}
    // always_ff(clk, rst)と等しい
    always_ff {}
}
```

1つの`always_ff` ブロックで、複数のレジスタの値を変更することができます。`always_ff` ブロックの中で複数のレジスタの値を変更する時、全ての代入は同時に行われます。この代入は後続の文の代入をブロックしないため、ブロッキング代入の対としてノンブロッキング代入(non-blocking

assignment) と呼びます。

▼リスト 2.16: ノンブロッキング代入のタイミングは同じ

```
always_ff {
    if_reset {
        ...
    } else {
        // 2つの代入文が同時に実行される。
        // その結果、AとBの値が入れ替わる
        A = B;
        B = A;
    }
}
```

2つ以上の always\_ff ブロックで、1つの同じレジスタの値を変更することはできません。本書では、継続的代入、ブロッキング代入、ノンブロッキング代入を区別せず、どれも代入と呼ぶことがあります。

変数への代入方法と動作を表 2.4 にまとめます。大変間違えやすいため、気を付けてください。

▼表 2.4: 変数への代入方法と動作

代入方法	例	値の更新タイミング
継続的代入	assign 文 let 文	式に使用されている変数が更新されたとき
ブロッキング代入	always_comb 内の代入	always_comb ブロック内の式に使用されている変数が更新されたとき。後続の文の代入をブロックすることに注意
ノンブロッキング代入	always_ff 内の代入	クロック信号、またはリセット信号のタイミング。 全てのノンブロッキング代入は同時に代入されることに注意

## モジュールのインスタンス化

あるモジュールを利用したいとき、モジュールをインスタンス化 (instantiate) することにより、モジュールのインスタンスを宣言することができます。

モジュールは、**inst** キーワードによってインスタンス化することができます (リスト 2.17)。

▼リスト 2.17: ModuleA モジュール内で HalfAdder モジュールをインスタンス化する

```
module ModuleA{
    // モジュールと接続するための変数の宣言
    let x : logic = 0;
    let y : logic = 1;
    var s : logic;
    var c : logic;

    // inst インスタンス名 : モジュール名(ポートとの接続);
    inst ha1 : HalfAdder(
        x: x, // ポートxに変数xを接続する
        y: y,
        s,    // ポート名と変数名が同じとき、ポート名の指定を省略できる
    );
}
```

```

    c,
);
}

```

インスタンス名が違えば、同一のモジュールを2つ以上インスタンス化することができます。

### パラメータ, 定数

モジュールには変更可能な値(パラメータ)を用意することができ、モジュールをインスタンス化するときにパラメータの値を指定することができます。

モジュールのパラメータは、ポート宣言の前の `#()` の中で **param** キーワードによって宣言することができます(リスト 2.18)。

#### ▼リスト 2.18: モジュールのパラメータの宣言

```

module ModuleA #(
    // param パラメータ名 : 型名 = デフォルト値
    param WIDTH : u32 = 100, // u32型のパラメータ
    param DATA_TYPE : type = logic, // type型のパラメータには型を指定できる
) (
    // ポートの宣言
) {}

```

モジュールをインスタンス化するとき、ポートの割り当てと同じようにパラメータの値を割り当てることができます(リスト 2.19)。

#### ▼リスト 2.19: パラメータの値を指定する

```

inst ma : ModuleA #(
    // パラメータの割り当て
    WIDTH: 10,
    DATA_TYPE: logic<10>
) (
    // ポートの接続
);

```

パラメータに指定する値は、合成時に確定する値(定数)である必要があります。

モジュール内では、変更不可能なパラメータ(定数)を定義することができます。定数を定義するには **const** キーワードを使用します(リスト 2.20)。

#### ▼リスト 2.20: 定数の定義

```

// const 定数名 : 型名 = 式;
// 式に変数が含まれてはいけない
const SECRET : u32 = 42;

```

## 2.2.4 ユーザー定義型

### 構造体型

構造体(struct)とは、複数のデータから構成される型です。例えば、リスト 2.21 のように記述

すると、`logic<32>`と`logic<16>`の2つのデータから構成される型を定義することができます。

#### ▼リスト 2.21: 構造体型の定義

```
// struct 型名 { フィールドの定義 }
struct MyPair {
    // 名前 : 型
    word: logic<32>,
    half: logic<16>,
}
```

構造体の要素 (フィールド, field) には、`.` を介してアクセスすることができます (リスト 2.22)。

#### ▼リスト 2.22: フィールドへのアクセス, 割り当て

```
// 構造体型の変数の宣言
var pair: MyPair;

// フィールドにアクセスする
let w : logic<32> = pair.word;

// フィールドに値を割り当てる
always_comb {
    pair.word = 12345;
}
```

## 列挙型

複数の値の候補から値を選択できる型を作りたいとき、**列挙型** (enumerable type) を利用することができます。列挙型の値の候補名のことを**バリアント** (variant) と呼びます。

例えば、A, B, C, D のいずれかのバリアントをとる型は次のように定義できます (リスト 2.23)。

#### ▼リスト 2.23: 列挙型の定義

```
// enum 型名 : logic<バリアント数を保持できるだけのビット数> { バリアントの定義 }
enum abc : logic<2> {
    // バリアント名 : バリアントを表す値,
    A = 2'd0,
    B = 2'd1,
    C = 2'd2,
    D = 2'd3
}
```

バリアントを表す値や、バリアントを保持できるだけのビット数は省略することができます (リスト 2.24)。省略された値は自動で推定されます。

#### ▼リスト 2.24: 列挙型の省略した定義

```
enum abc {
    A, B, C, D
}
```

## 配列

`<>` を使用することで、多次元の型を定義することができます (リスト 2.25)。

▼ リスト 2.25: 多次元の型

```
logic          // 1ビットのlogic
logic<N>      // Nビットのlogic
logic<A, B>   // A * Bの2次元のlogic
```

`[]` を使用することで、配列を定義することができます (リスト 2.26)。

▼ リスト 2.26: 配列型

```
// 型名[個数] で、"型名"型が"個数"個の配列型になる
logic[32]      // 32個のlogicが並ぶ型
logic[4, 8]    // logicが8個並ぶ配列が4個並ぶ配列型
```

型に別名をつける

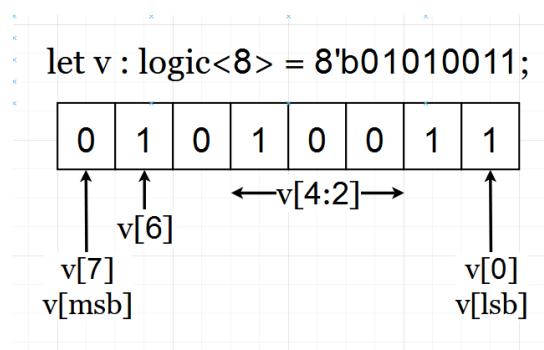
`type` キーワードを使うと、型に別名を付けることができます (`type.define`)。

▼ リスト 2.27: 型に別名を付ける

```
// type 名前 = 型;
type ptr        = logic<32>;
type ptr_array = ptr<32>
```

## 2.2.5 式, 文, 嘅言

### ビット選択



▲ 図 2.5: ビット選択

変数の任意のビットを切り出すには `[]` を使用します (図 2.5)。範囲の選択には `[:]` を使用します。最上位ビット (most significant bit) は `msb` キーワード、最下位ビット (least significant bit) は `lsb` キーワードで指定することができます。選択する場所の指定には式を使うことができます。

よく使われる範囲の選択には、別の書き方が用意されています (リスト 2.28)。

## ▼リスト 2.28: 範囲の選択

```
v[s +: w] // = v[s+w-1 : s]
v[s -: w] // = v[s : s-w+1]
v[i step w] // = v[i*(w+1) : i*w ] = v[i*w +: w]
```

## 演算子

Veril では、次の演算子を使用することができます (表 2.5)。

▼表 2.5: 演算子と優先度 [3]

演算子	結合法則	優先度
( ) [] :: .	左	最優先
+ - ! ~ & ~&   ~  ^ ~^ ~~ (単項)	左	
**	左	
* / %	左	
+ - (二項)	左	
<< >> <<< >>>	左	
<: <= >: >=	左	
== != === !== ==? !=?	左	
& (二項)	左	
^ ~^ ~~ (二項)	左	
(二項)	左	
&&	左	
	左	
= += -= *= /= %= &= ^=  = <<= >>= <<<= >>>=	なし	
{ } inside outside if case switch	なし	最後

SystemVerilog を知っている方に SystemVerilog との差異を説明すると、  
`++`, `--`, `:=`, `:/`, `<=` (代入) が無く、`<=`, `>=` がそれぞれ `<: , >:` に変更されています。  
また、`inside` と `{()}` の形式が変更され、`if`, `case`, `switch` 式が追加されています。

単項, 二項演算子の使用例は次の通りです (リスト 2.29)。

## ▼リスト 2.29: 単項, 二項演算子 (Veril のドキュメント [4] の例を改変)

```
// 単項算術演算
a = +1;
a = -1; // 正負を反転させる

// 単項論理演算
a = !1; // 否定 (真偽を反転させる)
a = ~1; // ビット反転 (0を1, 1を0にする)

// 単項集約演算
// 集約: 左のビットから順にビット演算する
// 例: k=3'b110のとき、&k = 0
// まず、k[msb]とk[1]をANDして1を得る。
// 次に、その結果とk[0]をANDして0を得る。
```

```

// この値が&kの結果になる。
a = &1; // AND
a = |1; // OR
a = ^1; // XOR
a = ~&1; // NAND
a = ~|1; // NOR
a = ~^1; // XNOR
a = ^~1; // XNOR

// 二項算術演算
a = k ** p; // kのp乗
a = 1 * 1; // かけ算
a = 1 / 1; // 割り算
a = 1 % 1; // 剰余
a = 1 + 1; // 足し算
a = 1 - 1; // 引き算

// シフト演算
// 注意 : 右オペランド(シフト数)は符号無しの数として扱われる
a = k << n; // kをnビット左シフトする。空いたビットは0で埋める
a = k <<< n; // <<と同じ
a = k >> n; // kをnビット右シフトする。空いたビットは0で埋める
a = k >>> n; // kが符号無しのとき>>と同じ。符号付きのとき、空いたビットはmsbで埋める

// 比較演算
a = n <: m; // nはm未満
a = n <= m; // nはm以下
a = n >: m; // nはmよりも大きい (mを含まない)
a = n >= m; // nはm以上 (mを含む)
a = n == m; // nはmと等しい (x, zを含む場合、x)
a = n != m; // nはmと等しくない (x, zを含む場合、x)
a = n === m; // nはmと等しい (x, zを含めて完全に一致)
a = n !== m; // nはmと等しくない (x, zを含めて完全に一致)
a = n ==? m; // ==?と同じ。ただし、mに含まれるx,zはワイルドカードになる
a = n !=? m; // !=?(==?)と同じ

// ビット演算 (ビット単位, bitwise)
a = 1 & 1; // ビット単位AND
a = 1 ^ 1; // ビット単位XOR
a = 1 ~^ 1; // ビット単位XNOR
a = 1 ~^~ 1; // ビット単位XNOR
a = 1 | 1; // ビット単位OR

// 二項論理演算
a = x && y; // xとyの両方が真のとき真
a = x || y; // xまたはyが真のとき真

```

### if, switch, case

条件によって動作や値を変えたいとき、if 文を使用します（リスト 2.30）。if 文は式にすることができます。if 式は必ず値を返す必要があり、else が必須です。

## ▼リスト 2.30: if 文, if 式

```
var v1 : logic<32>;
always_comb {
    if WIDTH == 0 {
        // WIDTH == 0のとき
        v1 = 0;
    } else if WIDTH == 1 {
        // WIDTH != 0かつWIDTH == 1のとき
        v1 = 1;
    } else {
        // WIDTH != 0かつWIDTH != 1のとき
        v1 = if WIDTH == 3 { // ifは式にもなる
            3
        } else {
            // if式はelseが必須
            4
        };
    }
}
```

always\_comb ブロックで変数に継続的代入するとき、if 文の全ての場合で継続的代入する必要があることに注意してください（v1 は常に代入されています）。

リスト 2.30 と同じ意味の文を switch 文で書くことができます（リスト 2.31）。どの条件にも当てはまらないときの動作は default で指定します。switch は式にすることができます。switch 式は必ず値を返す必要があり、default が必須です。

## ▼リスト 2.31: switch 文, switch 式

```
var v1: logic<32>;
always_comb {
    switch {
        // WIDTH == 0のとき
        WIDTH == 0: {
            v1 = 0;
        }
        // WIDTH != 0かつWIDTH == 1のとき
        WIDTH == 1: v1 = 1; // 要素が1つの文の時、{}は省略できる
        // WIDTH != 0かつWIDTH != 1のとき
        default:
            // switch式
            v1 = switch {
                WIDTH == 3: 3, // カンマで区切る
                default : 4, // switch式はdefaultが必須
            };
    }
}
```

リスト 2.30 のように 1 つの要素（WIDTH）の一致のみが条件のとき、同じ意味の文を case 文で書くことができます（リスト 2.32）。式にできたり、式に default が必須なのは switch 文と同様です。

## ▼リスト 2.32: case 文, case 式

```
var v1: logic<32>;
always_comb {
    case WIDTH {
        // WIDTH == 0のとき
        0: {
            v1 = 0;
        }
        // WIDTH != 0かつWIDTH == 1のとき
        1: v1 = 1; // 要素が1つの文の時、{}は省略できる
        // WIDTH != 0かつWIDTH != 1のとき
        default:
            // case式
            v1 = case WIDTH {
                3: 3, // カンマで区切る
                default : 4, // case式はdefaultが必須
            };
    }
}
```

## 連結, repeat

ビット列や文字列を連結したいときは `{}` を使用することができます (リスト 2.33)。`+` では連結できない (値の足し算になる) ことに注意してください。同じビット列、文字列を繰り返して連結したいときは `repeat` キーワードを使用します (リスト 2.34)。

## ▼リスト 2.33: 連結

```
{12'h123, 32'habcd0123} // 44'h123_abcd0123になる
{"Hello", " ", "World!"} // "Hello World!"になる
```

## ▼リスト 2.34: repeat を使って連結を繰り返す

```
// {繰り返したい要素 repeat 繰り返し回数}
{4'0011 repeat 3, 4'b1111} // 16'b0011_0011_0011_1111になる
{"Happy" repeat 3} // "HappyHappyHappy"になる
```

## 文の生成 (if, for)

if 文は `always_ff`, `always_comb` 等のブロックの外にも書くことができます (リスト 2.35)。このとき、条件式は定数しか使用できません。if 文, else if, else 文には `: ラベル名` で名前を付ける必要があります。

## ▼リスト 2.35: if 文による文の生成

```
module ModuleA #(
    param WIDTH : u32 = 0
) (
    value : output logic<32>
) {
    if WIDTH == 0 : width_is_zero {
        assign value = 1;
    }
}
```

```

} else if WIDTH == 1 : width_is_one {
    assign value = 2;
} else { // else文のラベルは省略できる
    assign value = 'x;
}
}

```

同じ文をなんども繰り返し記述したいとき、**for** 文を活用することができます（リスト 2.36）。if 文と同様に、for 文にもラベルを付ける必要があります。

for 文は always\_ff, always\_comb 等のブロックの中にも書くことができます。その場合、ラベルは不要で、ループ変数に型を付ける必要があります。また、break 文によってループを中断することができます。

#### ▼リスト 2.36: for 文による文の生成

```

module ModuleA (
    value : output logic<32>
) {
    // in 0..32で、0から31の区間をループする
    // in 0..=31で同じ区間を指定できる
    for i in 0..32 : value_assignment {
        assign value[i] = i % 2;
    }

    var value2 : logic<32>;
    always_comb {
        // ループ変数に型を指定する必要がある
        for i :u32 in 0..=63 {
            value2[i] = i % 2;
            if i == 31 {
                break;
            }
        }
    }
}

```

#### inside, outside

値がある範囲に含まれているかという条件を記述したいとき、**inside** 式を利用することができます。**inside** 式 {範囲} で、式の結果が範囲内にあるかという条件を記述できます（リスト 2.37）。逆に、範囲外にあるという条件は **outside** 式で記述できます。

#### ▼リスト 2.37: inside, outside

```

inside n {0..10}    // nが0以上10未満のとき1
inside n {0..=10}   // nが0以上10以下のとき1
inside n {0, 1, 3}  // nが0,1,3のいずれかのとき1
inside n {0, 2..10} // nが0、または2以上10未満のとき1

// outsideはinsideの逆
outside n {0..10}  // nが0未満、または10より大きいとき1

```

```
outside n {0, 1, 3} // nが0,1,3以外の値のとき1
```

### function

何度も記述する操作, 計算は, 関数 (function) を使うことでまとめて記述することができます (リスト 2.38)。関数は値を引数で受け取り、return 文で値を返します。値を返さないとき、戻り値の型の指定を省略できます。

引数には向きを指定できます。function の実行を開始するとき、input として指定されている実引数の値が仮引数にコピーされます。function の実行が終了するとき、output として指定されている仮引数の値が実引数の変数にコピーされます。

#### ▼リスト 2.38: 関数

```
// べき乗を返す関数
function get_power(
    a : input u32,
    b : input u32,
) -> u32 {
    return a ** b;
}

val v1 : logic<32>;
val v2 : logic<32>;

always_comb {
    v1 = get_power(2, 10); // v1 = 1024
    v2 = get_power(3, 3); // v2 = 27
}

// a + 1をbに代入する関数
function assign_plus1(
    a : input logic<32>,
    b : output logic<32>,
) { // 戻り値はないので省略
    b = a + 1;
}

val v3 : logic<32>;

always_comb {
    assign_plus1(v1, v3); // v3 = v1 + 1
}
```

### 2.2.6 interface

モジュールに何個もポートが存在するとき、ポートの接続は非常に手間のかかる作業になります (リスト 2.39)。

## ▼リスト 2.39: モジュールのポートの相互接続

```
module ModuleA (
    req_a: output logic,
    req_b: output logic,
    req_c: output logic,
) {}

module ModuleB (
    resp_a: input logic,
    resp_b: input logic,
    resp_c: input logic,
) {}

module Top{
    var a: logic;
    var b: logic;
    var c: logic;
    inst ma : ModuleA (
        req_a:a,
        req_b:b,
        req_c:c,
    );
    inst mb : ModuleB (
        resp_a:a,
        resp_b:b,
        resp_c:c,
    );
}
```

モジュール間のポートの接続を簡単に行うために、インターフェース (**interface**) という機能が用意されています。リスト 2.39 の ModuleA と ModuleB を相互接続するようなインターフェースは次のように定義することができます（リスト 2.40）。

## ▼リスト 2.40: インターフェースの定義

```
// interface インターフェース名 { }
interface iff_ab {
    var a : logic;
    var b : logic;
    var c : logic;

    modport req {
        a: input,
        b: input,
        c: input,
    }
    modport resp {
        a: output,
        b: output,
        c: output,
    }
}
```

`iff_ab` を利用すると、リスト 2.39 を次のように簡潔に記述することができます（リスト 2.41）。

## ▼リスト 2.41: インターフェースによる接続

```
module ModuleA (
    req : modport iff_ab::req,
){}

module ModuleB (
    resp : modport iff_ab::resp,
){}

module Top{
    // インターフェースのインスタンス化
    inst iab : iff_ab;
    inst ma : ModuleA (req: iab);
    inst mb : ModuleB (resp: iab);
}
```

インターフェースはポートの宣言と接続を抽象化します。インターフェース内に変数を定義すると、**modport** 文によってポートと向きを宣言することができます。モジュールでのポートの宣言は、**ポート名 : modport インターフェース名::modport 名** という風に記述することができます。modport で宣言されたポートにインターフェースのインスタンスを渡すことにより、ポートの接続を一気に行うことができます。

モジュールと同じようにパラメータを宣言することができます（リスト 2.42）。

## ▼リスト 2.42: インターフェースの定義

```
// interface インターフェース名 #( パラメータの定義 ) { }
interface iff_params #(
    param PARAM_A : u32 = 100,
    param PARAM_B : u64 = 200,
){ }
```

インターフェース内には、関数の定義や assign, always\_comb, always\_ff などの文を記述することができます。

## 2.2.7 package

複数のモジュールやインターフェースにまたがって使用したいパラメータや型、関数はパッケージ（package）に定義することができます（リスト 2.43）。

## ▼リスト 2.43: パッケージの定義

```
package PackageA {
    const WIDTH : u32 = 1234;
    type foo = logic<WIDTH>;
    function bar () -> u32 {
        return 1234;
    }
}
```

パッケージに定義した要素には、**パッケージ名::要素名** でアクセスすることができます（リスト 2.44）。

## ▼リスト 2.44: パッケージの要素にアクセスする

```
module ModuleA {
    const W : u32 = PackageA::WIDTH;
    var value1 : PackageA::foo;
    let value2 : u32 = PackageA::bar();
}
```

**import** 文を使用すると、パッケージ名の指定を省略することができます（リスト 2.45）。

## ▼リスト 2.45: パッケージを import する

```
import PackageA::WIDTH; // 特定の要素をimportする
import PackageA::*; // 全ての要素をimportする
```

## 2.2.8 ジェネリクス

関数、モジュール、インターフェース、パッケージ、構造体は、**ジェネリクス** (generics) によってパラメータ化することができます。

例えば、要素に任意の型 T や W ビットのデータを持つ構造体は、次のようにジェネリックパラメータ (generic parameter) を使うことで定義できます（リスト 2.46）。ジェネリックパラメータに渡される値は、ジェネリクスの定義位置からアクセスすることができる定数である必要があります。

## ▼リスト 2.46: パラメータ化された構造体

```
module ModuleA {
    // ::<>でジェネリックパラメータを定義する
    // constで数値を受け取る
    struct StructA::<W: const> {
        A: logic<W>;
    }

    // 複数のジェネリックパラメータを定義できる
    // typeで型を受け取る
    // デフォルト値を設定できる
    struct StructB::<W: const, T: type, D:const = 100> {
        A: logic<W>;
        B: T;
        C: logic<D>;
    }

    // ::<>でジェネリックパラメータを指定する
    type A = StructA::<16>;
    type B = StructB::<17, A>;
    type C = StructB::<18, B, 19>;
}
```

## 2.2.9 その他の機能, 文

### initial, final

**initial** ブロックの中の文は、シミュレーションの開始時に実行されます。**final** ブロックの中の文は、シミュレーションの終了時に実行されます。

#### ▼リスト 2.47: initial, final ブロック

```
module ModuleA {
    initial {
        // シミュレーション開始時に実行される
    }
    final {
        // シミュレーション終了時に実行される
    }
}
```

### SystemVerilog との連携

Veril は SystemVerilog のモジュールやパッケージ、インターフェースを利用することができます。SystemVerilog のリソースにアクセスするには\$sv::を使用します。

#### ▼リスト 2.48: SystemVerilog の要素を利用する

```
module ModuleA {
    // SystemVerilogでsvpackageとして
    // 定義されているパッケージを利用する
    let x = $sv::svpackage::X;
    let y = $sv::svpackage::Y;

    var s: logic;
    var c: logic;

    // SystemVerilogでHalfAdderとして
    // 定義されているモジュールをインスタンス化する
    inst ha : $sv::HalfAdder(
        x, y, s, c
    );

    // SystemVerilogでsvinterfaceとして
    // 定義されているインターフェースをインスタンス化する
    inst c: $sv::svinterface;
}
```

SystemVerilog のソースコードを直接埋め込み、含めることができます（リスト 2.49）。

#### ▼リスト 2.49: SystemVerilog 記述を埋め込む

```
// SystemVerilog記述を直接埋め込む
embed (inline) sv{{{
    module ModuleA(
        output logic a
    );
}}}
```

```

        assign a = 0;
      endmodule
    }

// SystemVerilogのソースファイルを展開する
// パスは相対パス
include.inline, "filename.sv");

```

### システム関数 / システムタスク

SystemVerilog に標準で用意されている関数 (システム関数, システムタスク) を利用することができます。システム関数 (system function), システムタスク (system task) の名前は、\$ から始まります。本書で利用するシステム関数, システムタスクを表 2.6 に列挙します。それぞれの使用例は次の通りです (リスト 2.50)。

システム関数, システムタスクを利用するときは、通常の関数呼び出しのように使用します。

#### ▼リスト 2.50: システム関数, システムタスクの使用例

```

const w1 : u32 = $clog2(32); // 5
const w2 : u32 = $clog2(35); // 6

var array : logic<4,8>;
const s1 : u32 = $size(array); // 4
const s2 : u32 = $bits(array); // 32

var uvalue : u32;
let svalue : i32 = $signed(uvalue) + 1;

initial {
    $readmemh("file.hex", array);
    $display("Hello World!");
    $error("Error!");
    $finish();
}

```

▼表 2.6: 本書で使用するシステム関数, システムタスク

関数名	機能	戻り値
\$clog2	値の log2 の ceil を求める	数値
\$size	配列のサイズを求める	数値
\$bits	値の幅を求める	数値
\$signed	値を符号付きとして扱う	符号付きの値
\$readmemh	レジスタにファイルのデータを代入する	なし
\$display	文字列を出力する	なし
\$error	エラー出力する	なし
\$finish	シミュレーションを終了する	なし

## 標準ライブラリ

Veryl には、よく使うモジュールなどが標準ライブラリとして準備されています。標準ライブラリは <https://std.veryl-lang.org/> で確認することができます。

本書では標準ライブラリを使用していないため、説明は割愛します。

# 第 3 章

## RV32I の実装

本章では、RISC-V の基本整数命令セットである **RV32I** を実装します。基本整数命令という名前の通り、整数の足し引きやビット演算、ジャンプ、分岐命令などの最小限の命令しか実装されていません。また、32 ビット幅の汎用レジスタが 32 個定義されています。ただし、0 番目のレジスタの値は常に 0 です。

RISC-V の CPU は基本整数命令セットを必ず実装して、他の命令や機能は拡張として実装します。複雑な機能を持つ CPU を実装する前に、まずは最小限の命令を実行できる CPU を実装しましょう。

### 3.1 CPU は何をやっているのか？

上に書かれている文章の意味が分からなくても大丈夫です。詳しく説明します。

CPU を実装するには何が必要でしょうか？まずは CPU がどのような動作をするかについて考えてみます。一般的に、汎用のプログラムを実行する CPU は、次の手順でプログラムを実行していきます。

1. メモリからプログラムを読み込む
2. プログラムを実行する
3. 1, 2 の繰り返し

ここで、メモリから読み込まれる「プログラム」とは一体何を示しているのでしょうか？普通のプログラマが書くのは C 言語や Rust などのプログラミング言語のプログラムですが、通常の CPU はそれをそのまま解釈して実行することはできません。そのため、メモリから読み込まれる「プログラム」とは、CPU が読み込んで実行することができる形式のプログラムです。これはよく「機械語」と呼ばれ、0 と 1 で表される 2 進数のビット列<sup>\*1</sup>で記述されています。

メモリからプログラムを読み込んで実行するのが CPU の仕事ということが分かりました。これ

<sup>\*1</sup> その昔、Setun という 3 進数のコンピュータが存在したらしく、機械語は 3 進数のトリット (trit) で構成されていたようです

をもう少し掘り下げます。

まず、プログラムをメモリから読み込むためには、メモリのどこを読み込みたいのかという情報(アドレス)をメモリに与える必要があります。また、当然ながらメモリが必要です。

CPU はプログラムを実行しますが、一気にすべてのプログラムを読み込んだり実行するわけではなく、プログラムの最小単位である「命令」を一つずつ読み込んで実行します。命令をメモリに要求、取得することを、命令をフェッチすると呼びます。

命令が CPU に供給されると、CPU は命令のビット列がどのような意味を持っていて、何をすればいいかを判定します。このことを、命令をデコードすると呼びます。

命令をデコードすると、いよいよ計算やメモリアクセスを行います。しかし、例えば足し算を計算するにも、何と何を足し合わせればいいのか分かりません。この計算に使うデータは、次のいずれかで指定されます。

- レジスタ (= CPU に存在する小さなメモリ) の番号
- 即値 (= 命令のビット列から生成される数値)

計算対象のデータにレジスタと即値のどちらを使うかは命令によって異なります。レジスタの番号は命令のビット列の中に含まれています。

計算を実行するユニット(部品)のことを、ALU(Arithmetic Logic Unit)と呼びます。

計算やメモリアクセスが終わると、その結果をレジスタに格納します。例えば、足し算を行う命令なら足し算の結果、メモリから値を読み込む命令なら読み込まれた値を格納します。

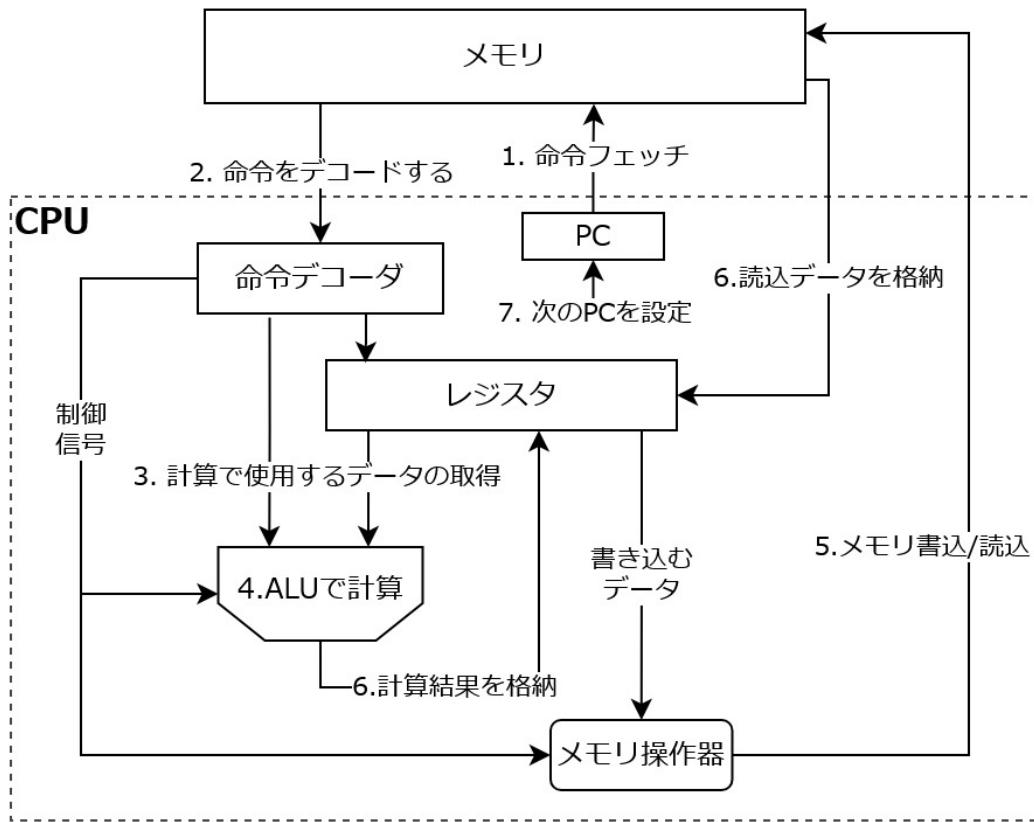
これで命令の実行は終わりですが、CPU は次の命令を実行する必要があります。今現在実行している命令のアドレスを格納しているレジスタのことをプログラムカウンタ(program counter, PC) と言い、CPU は PC の値をメモリに渡すことで命令をフェッチしています。

CPU は次の命令を実行するために、PC の値を次の命令のアドレスに設定します。ジャンプ命令の場合は、PC の値をジャンプ先のアドレスに設定します。分岐命令の場合は、まず、分岐の成否を判定します。分岐が成立する場合は、PC の値を分岐先のアドレスに設定します。分岐が成立しない場合は、通常の命令と同じように、PC の値を次の命令のアドレスに設定します。

ここまで話をまとめると、CPU の動作は次のようにになります(図 3.1)。

1. PC に格納されたアドレスにある命令をフェッチする
2. 命令を取得したらデコードする
3. 計算で使用するデータを取得する(レジスタの値を取得したり、即値を生成する)
4. 計算する命令の場合、計算を行う
5. メモリにアクセスする命令の場合、メモリ操作を行う
6. 計算やメモリアクセスの結果をレジスタに格納する
7. PC の値を次に実行する命令に設定する

CPU が何をするものなのかが分かりましたか? 実装を始めましょう。



▲図 3.1: 雜な CPU の図

## 3.2 プロジェクトの作成

まず、Veryl のプロジェクトを作成します。ここでは適当に core という名前にしています。

### ▼リスト 3.1: 新規プロジェクトの作成

```
$ veryl new core
[INFO]      Created "core" project
```

すると、プロジェクト名のフォルダと、その中に `Veryl.toml` が作成されます。`Veryl.toml` を次のように変更してください（リスト 3.2）。

### ▼リスト 3.2: `Veryl.toml`

```
[project]
name = "core"
version = "0.1.0"

[build]
```

```
sourcemap_target = {type ="none"}
```

Veryl のソースファイルを格納するために、プロジェクトのフォルダ内に src フォルダを作成しておいてください。

```
$ cd core
$ mkdir src
```

### 3.3 定数の定義

いよいよコードを記述していきます。まず、CPU 内で何度も使用する定数や型を記述するパッケージを作成します。

`src/eei.veryl` を作成し、次のように記述します（リスト 3.3）。

▼リスト 3.3: eei.veryl

```
package eei {
    const XLEN: u32 = 32;
    const ILEN: u32 = 32;

    type UIntX  = logic<XLEN>;
    type UInt32 = logic<32> ;
    type UInt64 = logic<64> ;
    type Inst   = logic<ILEN>;
    type Addr   = logic<XLEN>;
}
```

EEI とは、RISC-V execution environment interface の略です。RISC-V のプログラムの実行環境とインターフェースという広い意味があり、ISA の定義も EEI に含まれているため、この名前を使用しています。

eei パッケージには、次の定数を定義します。

#### XLEN

XLEN は、RISC-V において整数レジスタの長さを示す数字として定義されています。RV32I のレジスタの長さは 32 ビットであるため、値を 32 にしています。

#### ILEN

ILEN は、RISC-V において CPU の実装がサポートする命令の最大の幅を示す値として定義されています。RISC-V の命令の幅は、後の章で説明する圧縮命令を除けばすべて 32 ビットです。そのため、値を 32 にしています。

また、何度も使用することになる型に、type 文によって別名を付けています。

**UIntX, UInt32, UInt64**

幅がそれぞれ XLEN, 32, 64 の符号なし整数型

**Inst**

命令のビット列を格納するための型

**Addr**

メモリのアドレスを格納するための型。RISC-Vで使用できるメモリ空間の幅は XLEN なので UIntX でもいいですが、アドレスであることを明示するために別名を定義しています。

## 3.4 メモリ

CPUはメモリに格納された命令を実行します。よって、CPUの実装のためにはメモリの実装が必要です。RV32Iにおいて命令の幅は32ビットです。また、メモリからのロード命令、ストア命令の最大の幅も32ビットです。

これを実現するために、次のような要件のメモリを実装します。

- 読み書きの単位は32ビット
- クロックに同期してメモリアクセスの要求を受け取る
- 要求を受け取った次のクロックで結果を返す

### 3.4.1 メモリのインターフェースを定義する

このメモリモジュールには、クロックとリセット信号の他に7個のポートを定義する必要があります(表3.1)。これを一つ一つ定義、接続するのは面倒なため、次のようなinterfaceを定義します。

`src/membus_if.veryl`を作成し、次のように記述します(リスト3.4)。

▼リスト3.4:インターフェースの定義(`membus_if.veryl`)

```
interface membus_if::<DATA_WIDTH: const, ADDR_WIDTH: const> {
    var valid : logic          ;
    var ready : logic          ;
    var addr  : logic<ADDR_WIDTH>;
    var wen   : logic          ;
    var wdata : logic<DATA_WIDTH>;
    var rvalid: logic          ;
    var rdata : logic<DATA_WIDTH>;

    modport master {
        valid : output,
        ready : input ,
        addr  : output,
        wen   : output,
        wdata : output,
        rvalid: input ,
    }
}
```

```

    rdata : input ,
}

modport slave {
    valid : input ,
    ready : output,
    addr  : input ,
    wen   : input ,
    wdata : input ,
    rvalid: output,
    rdata : output,
}
}
}

```

▼表 3.1: メモリモジュールに必要なポート

ポート名	型	向き	意味
valid	logic	input	メモリアクセスを要求しているかどうか
ready	logic	output	メモリアクセスを受容するかどうか
addr	logic<ADDR_WIDTH>	input	アクセスするアドレス
wen	logic	input	書き込みかどうか (1 なら書き込み)
wdata	logic<DATA_WIDTH>	input	書き込むデータ
rvalid	logic	output	受容した要求の処理が終了したかどうか
rdata	logic<DATA_WIDTH>	output	受容した読み込み命令の結果

`membus_if` はジェネリックインターフェースです。ジェネリックパラメータとして、`ADDR_WIDTH`、`DATA_WIDTH` が定義されています。`ADDR_WIDTH` はアドレスの幅、`DATA_WIDTH` は 1 つのデータの幅です。

`interface` を利用することで、変数の定義が不要になり、さらにポートの相互接続を簡潔にすることができます。

### 3.4.2 メモリモジュールを実装する

メモリを作る準備が整いました。`src/memory.veryl` を作成し、次のように記述します (リスト 3.5)。

▼リスト 3.5: メモリモジュールの定義 (memory.veryl)

```

module memory::<DATA_WIDTH: const, ADDR_WIDTH: const> (
    clk      : input  clock ,
    rst      : input  reset ,
    membus   : modport membus_if::<DATA_WIDTH, ADDR_WIDTH>::slave,
    FILE_PATH: input  string , // メモリの初期値が格納されたファイルのパス
) {
    type DataType = logic<DATA_WIDTH>;
    var mem: DataType [2 ** ADDR_WIDTH];
}

```

```

initial {
    // memをFILE_PATHに格納されているデータで初期化
    if FILE_PATH != "" {
        $readmemh(FILE_PATH, mem);
    }
}

always_comb {
    membus.ready = 1;
}

always_ff {
    if_reset {
        membus.rvalid = 0;
        membus.rdata = 0;
    } else {
        membus.rvalid = membus.valid;
        membus.rdata = mem[membus.addr[ADDR_WIDTH - 1:0]];
        if membus.valid && membus.wen {
            mem[membus.addr[ADDR_WIDTH - 1:0]] = membus.wdata;
        }
    }
}
}

```

memory モジュールはジェネリックモジュールです。次のジェネリックパラメータを定義しています。

### DATA\_WIDTH

メモリのデータの単位の幅を指定するためのパラメータです。

この単位ビットでデータを読み書きします。

### ADDR\_WIDTH

メモリの容量を指定するためのパラメータです。

メモリの容量は  $DATA\_WIDTH * (2^{ADDR\_WIDTH})$  ビットになります。

ポートには、クロック信号とリセット信号以外に、membus\_if インターフェースと string 型の FILE\_PATH を定義しています。memory モジュールを利用する時、FILE\_PATH ポートには、メモリの初期値が格納されたファイルのパスを指定します。初期化は \$readmemh システムタスクで行います。

読み込み、書き込み時の動作は次の通りです。

### 読み込み

読み込みが要求されるとき、membus.valid が 1、membus.wen が 0、membus.addr が対象アドレスになっています。次のクロックで、membus.rvalid が 1 になり、membus.rdata はメモリのデータになります。

## 書き込み

読み込みが要求されるとき、`membus.valid` が 1 、 `membus.wen` が 1 、 `membus.addr` が 対象アドレスになっています。always\_ff ブロックでは、`membus.wen` が 1 であることを確認し、1 の場合は対象アドレスに `membus.wdata` を書き込みます。次のクロックで `membus.rvalid` が 1 になります。

## 3.5 最上位モジュールの作成

次に、最上位のモジュール (Top Module) を作成して、memory モジュールをインスタンス化します。

最上位のモジュールとは、デザインの階層の最上位に位置するモジュールのことです。論理設計では、最上位モジュールの中に、あらゆるモジュールやレジスタなどをインスタンス化します。

memory モジュールはジェネリックモジュールであるため、1 つのデータのビット幅とメモリのサイズを指定する必要があります。2 つの内、データのビット幅を示す定数を eei パッケージに定義します (リスト 3.6)。

### ▼リスト 3.6: 1 つのデータのビット幅を示す定数を定義する (eei.veryl)

```
// メモリのデータ幅
const MEM_DATA_WIDTH: u32 = 32;
```

それでは、最上位のモジュールを作成します。`src/top.veryl` を作成し、次のように記述します (リスト 3.7)。

### ▼リスト 3.7: 最上位モジュールの定義 (top.veryl)

```
import eei::*;

module top (
    clk          : input clock ,
    rst          : input reset ,
    MEM_FILE_PATH: input string,
) {

    inst membus: membus_if::<MEM_DATA_WIDTH, 20>;

    inst mem: memory::<MEM_DATA_WIDTH, 20> (
        clk          ,
        rst          ,
        membus       ,
        FILE_PATH: MEM_FILE_PATH,
    );
}
```

先ほど作成した memory モジュールと、membus\_if インターフェースをインスタンス化してい

ます。

ジェネリックパラメータの `DATA_WIDTH` には、`MEM_DATA_WIDTH` を指定しています。`membus` インターフェースのアドレスの幅と、memory モジュールのメモリ容量には、適当に 20 を指定しています。これにより、メモリ容量は  $32 \text{ ビット} * (2^{20}) = 4\text{MiB}$  になります。

## 3.6 命令フェッチ

メモリを作成したので、命令フェッチ処理を作ることができるようになりました。いよいよ、CPU のメインの部分を作成していきます。

### 3.6.1 命令フェッチを実装する

`src/core.veryl` を作成し、次のように記述します（リスト 3.8）。

▼リスト 3.8: core.veryl

```
import eei::*;

module core (
    clk    : input    clock           ,
    rst    : input    reset           ,
    membust: modport membust_if:<ILEN, XLEN>::master,
) {

    var if_pc          : Addr ;
    var if_is_requested: logic; // フェッチ中かどうか
    var if_pc_requested: Addr ; // 要求したアドレス

    let if_pc_next: Addr = if_pc + 4;

    // 命令フェッチ処理
    always_comb {
        membust.valid = 1;
        membust.addr  = if_pc;
        membust.wen   = 0;
        membust.wdata = 'x; // wdataは使用しない
    }

    always_ff {
        if_reset {
            if_pc          = 0;
            if_is_requested = 0;
            if_pc_requested = 0;
        } else {
            if if_is_requested {
                if membust.rvalid {
                    if_is_requested = membust.ready && membust.valid;
                    if membust.ready && membust.valid {

```

```

        if_pc           = if_pc_next;
        if_pc_requested = if_pc;
    }
}
} else {
    if membus.ready && membus.valid {
        if_is_requested = 1;
        if_pc           = if_pc_next;
        if_pc_requested = if_pc;
    }
}
}

always_ff {
    if if_is_requested && membus.rvalid {
        $display("%h : %h", if_pc_requested, membus.rdata);
    }
}
}
}

```

core モジュールは、クロック信号、リセット信号、membus\_if インターフェースをポートに持っています。membus\_if のジェネリックパラメータには、データ単位として ILEN(1 つの命令のビット幅)、アドレスの幅として XLEN を指定しています。

`if_pc` レジスタは PC(プログラムカウンタ) です。ここで `if_` という prefix は instruction fetch(命令フェッチ) の略です。`if_is_requested` は現在フェッチ中かどうかを管理しており、フェッチ中のアドレスを `if_pc_requested` に格納しています。

`always_comb` ブロックでは、アドレス `if_pc` にあるデータを、常にメモリに要求しています。命令フェッチではメモリの読み込みしか行わないため、`membus.wen` は `0` にしています。

上から 1 つめの `always_ff` ブロックでは、フェッチ中かどうか、メモリが `ready`(要求を受け入れる) 状態かどうかによって、`if_pc`、`if_is_requested`、`if_pc_requested` の値を変更しています。

メモリにデータを要求する時、`if_pc` を次の命令のアドレス(4 を足したアドレス)に変更して、`if_is_requested` を `1` に変更しています。フェッチ中かつ `membus.rvalid` が `1` のとき、命令フェッチが完了し、データが `membus.rdata` に供給されています。このとき、メモリが `ready` 状態なら、すぐに次の命令フェッチを開始します。この状態遷移を繰り返すことによって、0,4,8,c,10,... という順番のアドレスの命令を、次々にフェッチするようになっています。

上から 2 つめの `always_ff` ブロックは、デバッグ用の表示を行うコードです。命令フェッチが完了したとき、その結果を `$display` システムタスクによって出力します。

### 3.6.2 memory モジュールと core モジュールを接続する

次に、top モジュールで core モジュールをインスタンス化し、membus\_if インターフェースを接続します。

core モジュールが指定するアドレスは 1 バイト単位のアドレスです。それに対して、memory モジュールは 32 ビット (=4 バイト) 単位でデータを整列しているため、データは 4 バイト単位のアドレスで指定する必要があります。

まず、1 バイト単位のアドレスを、4 バイト単位のアドレスに変換する関数を作成します (リスト 3.9)。これは、1 バイト単位のアドレスの下位 2 ビットを切り詰めることによって実現できます。

▼ リスト 3.9: アドレスを変換する関数を作成する (top.veryl)

```
// アドレスをメモリのデータ単位でのアドレスに変換する
function addr_to_memaddr (
    addr: input logic<XLEN>,
) -> logic<20> {
    return addr[$clog2(MEM_DATA_WIDTH / 8)+:20];
}
```

addr\_to\_memaddr 関数は、`MEM_DATA_WIDTH` (=32) をバイトに変換した値 (=4) の `log2` をとった値 (=2) を使って、`addr[21:2]` を切り取っています。範囲の選択には `+:20` を利用しています。

次に、core モジュール用の `membus_if` インターフェースを作成します (リスト 3.10)。ジェネリックパラメータには、core モジュールのインターフェースのジェネリックパラメータと同じく、`ILEN` と `XLEN` を割り当てます。

▼ リスト 3.10: core モジュール用の `membus_if` インターフェースをインスタンス化する (top.veryl)

```
inst membus      : membus_if::<MEM_DATA_WIDTH, 20>;
inst membus_core: membus_if::<ILEN, XLEN>;
```

`membus` と `membus_core` を接続します (リスト 3.11)。アドレスは、`addr_to_memaddr` 関数で変換した値を割り当てます。

▼ リスト 3.11: `membus` と `membus_core` を接続する (top.veryl)

```
always_comb {
    membus.valid      = membus_core.valid;
    membus_core.ready = membus.ready;
    // アドレスをデータ幅単位のアドレスに変換する
    membus.addr      = addr_to_memaddr(membus_core.addr);
    membus.wen        = 0; // 命令フェッチは常に読み込み
    membus.wdata      = 'x;
    membus_core.rvalid = membus.rvalid;
    membus_core.rdata  = membus.rdata;
}
```

最後に、core モジュールをインスタンス化します。これによって、メモリと CPU が接続されました。

▼ リスト 3.12: `top.veryl` 内で core モジュールをインスタンス化する

```
inst c: core (
    clk,
    rst,
```

```
    membus: membus_core,
);
```

### 3.6.3 命令フェッチをテストする

ここまで書いたコードが正しく動くかを検証します。

Veryl で記述されたコードは `veryl build` コマンドで SystemVerilog のコードに変換することができます。変換されたソースコードをオープンソースの Verilog シミュレータである Verilator で実行することで、命令フェッチが正しく動いていることを確認します。

まず、Veryl のプロジェクトをビルドします。

#### ▼リスト 3.13: Veryl のプロジェクトのビルド

```
$ veryl fmt ←フォーマットする
$ veryl build ←ビルドする
```

上記のコマンドを実行すると、veryl ファイルと同名の `.sv` ファイルと `core.f` ファイルが生成されます。`core.f` は生成された SystemVerilog のファイルのリストです。これをシミュレータのビルドに利用します。

シミュレータのビルドには Verilator を利用します。Verilator は与えられた SystemVerilog のコードを C++ プログラムに変換することでシミュレータを生成します。verilator を利用するために、次のような C++ プログラムを書く必要があります\*2。

`src/tb_verilator.cpp` を作成し、次のように記述します（リスト 3.14）。

#### ▼リスト 3.14: tb\_verilator.cpp

```
#include <iostream>
#include <filesystem>
#include <verilated.h>
#include "Vcore_top.h"

namespace fs = std::filesystem;

int main(int argc, char** argv) {
    Verilated::commandArgs(argc, argv);

    if (argc < 2) {
        std::cout << "Usage: " << argv[0] << " MEMORY_FILE_PATH [CYCLE]" << std::endl;
        return 1;
    }

    // メモリの初期値を格納しているファイル名
    std::string memory_file_path = argv[1];
    try {
        // 絶対パスに変換する
```

\*2 Verilog のソースファイルだけでビルドすることもできます

```

    fs::path absolutePath = fs::absolute(memory_file_path);
    memory_file_path = absolutePath.string();
} catch (const std::exception& e) {
    std::cerr << "Invalid memory file path : " << e.what() << std::endl;
    return 1;
}

// シミュレーションを実行するクロックサイクル数
unsigned long long cycles = 0;
if (argc >= 3) {
    std::string cycles_string = argv[2];
    try {
        cycles = stoull(cycles_string);
    } catch (const std::exception& e) {
        std::cerr << "Invalid number: " << argv[2] << std::endl;
        return 1;
    }
}

Vcore_top *dut = new Vcore_top();
dut->MEM_FILE_PATH = memory_file_path;

// reset
dut->clk = 0;
dut->rst = 1;
dut->eval();
dut->rst = 0;
dut->eval();

// loop
dut->rst = 1;
for (long long i=0; cycles == 0 || i / 2 < cycles; i++) {
    dut->clk = !dut->clk;
    dut->eval();
}
dut->final();
}

```

この C++ プログラムは、top モジュール (プログラム中では Vtop\_core クラス) をインスタンス化し、そのクロックを反転して実行するのを繰り返しています。

このプログラムは、コマンドライン引数として次の 2 つの値を受け取ります。

## MEMORY\_FILE\_PATH

メモリの初期値のファイルへのパス

実行時に top モジュールの MEM\_FILE\_PATH ポートに渡されます。

## CYCLE

何クロックで実行を終了するかを表す値

0 のときは終了しません。デフォルト値は 0 です。

Verilator によるシミュレーションは、top モジュールのクロック信号を更新して、`eval` 関数を呼び出すことにより実行します。プログラムでは、`clk` を反転させて `eval` するループの前に、top モジュールをリセット信号によりリセットする必要があります。そのため、top モジュールの `rst` を 1 にしてから `eval` を実行し、`rst` を 0 にしてまた `eval` を実行し、`rst` を 1 にもどしてから `clk` を反転しています。

### シミュレータのビルド

`verilator` コマンドを実行し、シミュレータをビルドします（リスト 3.15）。

#### ▼リスト 3.15: シミュレータのビルド

```
$ verilator --cc -f core.f --exe src/tb_verilator.cpp --top-module top --Mdir obj_dir
$ make -C obj_dir -f Vcore_top.mk ←シミュレータをビルドする
$ mv obj_dir/Vcore_top obj_dir/sim ←シミュレータの名前をsimに変更する
```

`verilator --cc` コマンドに、次のコマンドライン引数を渡して実行することで、シミュレータを生成するためのプログラムが `obj_dir` に生成されます。

#### -f

SystemVerilog プログラムのファイルリストを指定します。今回は `core.f` を指定しています。

#### --exe

実行可能なシミュレータの生成に使用する、`main` 関数が含まれた C++ プログラムを指定します。今回は `src/tb_verilator.cpp` を指定しています。

#### --top-module

トップモジュールを指定します。今回は `top` モジュールを指定しています。

#### --Mdir

成果物の生成先を指定します。今回は `obj_dir` フォルダに指定しています。

上記のコマンドの実行により、シミュレータが `obj_dir/sim` に生成されました。

### メモリの初期化用ファイルの作成

シミュレータを実行する前にメモリの初期値となるファイルを作成します。`src/sample.hex` を作成し、次のように記述します（リスト 3.16）。

#### ▼リスト 3.16: sample.hex

```
01234567
89abcdef
deadbeef
cafebabe
←必ず末尾に改行をいれてください
```

値は 16 進数で 4 バイトずつ記述されています。シミュレータを実行すると、memory モジュールは `$readmemh` システムタスクで `sample.hex` を読み込みます。それにより、メモリは次のように

初期化されます (表 3.2)。

▼表 3.2: sample.hex によって設定されるメモリの初期値

アドレス	値
00000000	01234567
00000004	89abcdef
00000008	deadbeef
0000000c	cafebebe
00000010～	不定

### シミュレータの実行

生成されたシミュレータを実行し、アドレスが 0, 4, 8, c のデータが正しくフェッチされていることを確認します (リスト 3.17)。

▼リスト 3.17: 命令フェッチの動作チェック

```
$ obj_dir/sim src/sample.hex 5
00000000 : 01234567
00000004 : 89abcdef
00000008 : deadbeef
0000000c : cafebebe
```

メモリファイルのデータが、4 バイトずつ読み込まれていることが確認できます。

### Makefile の作成

ビルド、シミュレータのビルドのために一々コマンドを打つのは非常に面倒です。これらの作業を一つのコマンドで済ますために、`Makefile` を作成し、次のように記述します (リスト 3.18)。

▼リスト 3.18: Makefile

```
PROJECT = core
FILELIST = $(PROJECT).f

TOP_MODULE = top
TB_PROGRAM = src/tb_verilator.cpp
OBJ_DIR = obj_dir/
SIM_NAME = sim

build:
    veryl fmt
    veryl build

clean:
    veryl clean
    rm -rf $(OBJ_DIR)

sim:
    verilator --cc -f $(FILELIST) --exe $(TB_PROGRAM) --top-module $(PROJECT)_$(TOP_MODULE) >
>--Mdir $(OBJ_DIR)
```

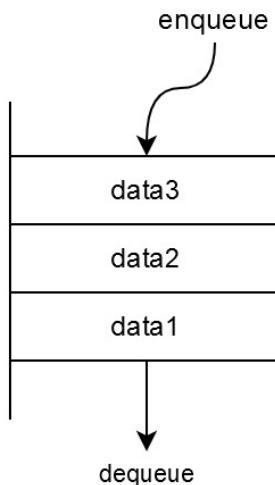
```
make -C $(OBJ_DIR) -f V$(PROJECT)_$(TOP_MODULE).mk
mv $(OBJ_DIR)/V$(PROJECT)_$(TOP_MODULE) $(OBJ_DIR)/$(SIM_NAME)
```

これ以降、次のように Vetyl のソースコードのビルド、シミュレータのビルド、成果物の削除ができるようになります（リスト 3.19）。

▼リスト 3.19: Makefile によって追加されたコマンド

```
$ make build ← Vetyl のソースコードのビルド
$ make sim ← シミュレータのビルド
$ make clean ← ビルドした成果物の削除
```

### 3.6.4 フェッチした命令を FIFO に格納する



▲図 3.2: FIFO

フェッチした命令は次々に実行されますが、その命令が何クロックで実行されるかは分かりません。命令が常に 1 クロックで実行される場合は、現状の常にフェッチし続けるようなコードで問題ありませんが、例えばメモリにアクセスする命令は実行に何クロックかかるか分かりません。

複数クロックかかる命令に対応するために、命令の処理が終わったら次の命令をフェッチするようにします。すると、命令の実行の流れは次のようになります。

1. 命令の処理が終わる
2. 次の命令のフェッチ要求をメモリに送る
3. 命令がフェッチされ、命令の処理を開始する

この場合、命令の処理が終わってから次の命令をフェッチするため、次々にフェッチするよりも多くのクロックサイクルが必要です。これは CPU の性能を露骨に悪化させるので許容できません。

## FIFO の作成

そこで、FIFO(First In First Out, ファイフオ)を作成して、フェッチした命令を格納します。 FIFO とは、先に入れたデータが先に出されるデータ構造のことです(図 3.2)。命令をフェッチしたら FIFO に格納(enqueue)し、命令を処理するときに FIFO から取り出し(dequeue)ます。

Veryl の標準ライブラリ<sup>\*3</sup>には FIFO が用意されていますが、FIFO は簡単なデータ構造なので自分で作ってみましょう。`src/fifo.veryl` を作成し、次のように記述します(リスト 3.20)。

### ▼リスト 3.20: FIFO モジュールの実装 (fifo.veryl)

```
module fifo #(
    param DATA_TYPE: type = logic,
    param WIDTH      : u32   = 2      ,
) (
    clk    : input  clock      ,
    rst    : input  reset      ,
    wready: output logic      ,
    wvalid: input  logic      ,
    wdata : input  DATA_TYPE,
    rready: input  logic      ,
    rvalid: output logic      ,
    rdata : output DATA_TYPE,
) {
    type Ptr = logic<WIDTH>;
    var mem : DATA_TYPE [2 ** WIDTH];
    var head: Ptr           ;
    var tail: Ptr           ;
    let tail_plus1: Ptr = tail + 1 as Ptr;
    let tail_plus2: Ptr = tail + 2 as Ptr;

    always_comb {
        rvalid = head != tail;
        rdata  = mem[head];
    }

    if WIDTH == 1 :wready_block {
        assign wready = head == tail || rready;
    } else {
        assign wready = tail_plus1 != head;
    }

    // 2つ以上空きがあるかどうか
    let wready_two: logic = wready && tail_plus2 != head;

    always_ff {
        if_reset {
            head = 0;
            tail = 0;
        }
    }
}
```

<sup>\*3</sup> <https://std.veryl-lang.org/>

```

    } else {
        if wready && wvalid {
            mem[tail] = wdata;
            tail      = tail + 1;
        }
        if rready && rvalid {
            head = head + 1;
        }
    }
}

```

fifo モジュールは、`DATA_TYPE` 型のデータを  $2^{** \text{WIDTH} - 1}$  個格納することができる FIFO です。操作は次のように行います。

## データを追加する

`wready` が 1 のとき、データを追加することができます。データを追加するためには、追加したいデータを `wdata` に格納し、`wvalid` を 1 にします。追加したデータは次のクロック以降に取り出することができます。

## データを取り出す

`rready` が 1 のとき、データを取り出すことができます。データを取り出すことができるとき、`rdata` にデータが供給されています。`rvalid` を 1 にすることで、FIFO にデータを取り出したことを通知することができます。

データの格納状況は、`head` レジスタと `tail` レジスタで管理します。データを追加するとき、つまり `wready && wvalid` のとき、`tail = tail + 1` しています。データを取り出すとき、つまり `rready && rvalid` のとき、`head = head + 1` しています。

データを追加できる状況とは、`tail` に 1 を足しても `head` を超えないとき、つまり、`tail` が指す場所が一周しまわないときです。この制限から、FIFO には最大でも  $2^{** \text{WIDTH} - 1}$  個しかデータを格納することができません。データを取り出せる状況とは、`head` と `tail` の指す場所が違うときです。

`WIDTH` が 1 のときは特別で、既にデータが 1 つ入っていても、`rready` が 1 のときはデータを追加することができるようになります。

### 命令フィーチュア処理の変更

fifo モジュールを使って、倅金フェッチ処理を変更します。

まず、FIFO に格納する型を定義します（リスト 3.21）。`if_fifo_type` には、命令のアドレス（`addr`）と命令のビット列（`bits`）を格納するためのフィールドを含めます。

#### ▼リスト 3.21: FIFO で格納する型を定義する (core.vhdl)

```
// ifのFIFOのデータ型
struct if_fifo_type {
```

```
    bits: Inst,  
}
```

次に、FIFO と接続するための変数を定義します (リスト 3.22)。wdata と rdata のデータ型は `if_fifo_type` にしています。

▼リスト 3.22: FIFO と接続するための変数を定義する (core.veryl)

```
// FIFOの制御用レジスタ  
var if_fifo_wready: logic      ;  
var if_fifo_wvalid: logic      ;  
var if_fifo_wdata : if_fifo_type;  
var if_fifo_rready: logic      ;  
var if_fifo_rvalid: logic      ;  
var if_fifo_rdata : if_fifo_type;
```

FIFO モジュールをインスタンス化します (リスト 3.23)。`DATA_TYPE` パラメータに `if_fifo_type` を渡すことで、アドレスと命令のペアを格納することができるようになります。`WIDTH` パラメータには 3 を指定することで、サイズを  $2^{** 3} - 1 = 7$  にしています。このサイズは適当です。

▼リスト 3.23: FIFO をインスタンス化する (core.veryl)

```
// フェッチした命令を格納するFIFO  
inst if_fifo: fifo #(  
    DATA_TYPE: if_fifo_type,  
    WIDTH    : 3           ,  
)  
(  
    clk           ,  
    rst           ,  
    wready: if_fifo_wready,  
    wvalid: if_fifo_wvalid,  
    wdata : if_fifo_wdata ,  
    rready: if_fifo_rready,  
    rvalid: if_fifo_rvalid,  
    rdata : if_fifo_rdata ,  
);
```

fifo モジュールをインスタンス化したので、メモリへデータを要求する処理を変更します (リスト 3.24)。

▼リスト 3.24: フェッチ処理の変更 (core.veryl)

```
// 命令フェッチ処理  
always_comb {  
    // FIFOに2個以上空きがあるとき、命令をフェッチする  
    membus.valid = if_fifo.wready_two;  
    membus.addr  = if_pc;  
    membus.wen   = 0;  
    membus.wdata = 'x; // wdataは使用しない
```

```
// 常にFIFOから命令を受け取る
if_fifo_rready = 1;
}
```

リスト 3.24 では、メモリに命令フェッチを要求する条件を、FIFO に 2 つ以上空きがあるという条件に変更しています。これにより、FIFO があふれてしまうことがなくなります。また、とりあえず FIFO から常にデータを取り出すようにしています。

最後に、命令をフェッチできたら FIFO に格納するコードを always\_ff ブロックの中に追加します（リスト 3.25）。

#### ▼ リスト 3.25: FIFO へのデータの格納 (core.veryl)

```
// IFのFIFOの制御
if if_is_requested && membus.rvalid { ←フェッチできた時
    if_fifo_wvalid = 1;
    if_fifo_wdata.addr = if_pc_requested;
    if_fifo_wdata.bits = membus.rdata;
} else {
    if if_fifo_wvalid && if_fifo_wready { ← FIFOにデータを格納できる時
        if_fifo_wvalid = 0;
    }
}
```

また、`if_fifo_wvalid` と `if_fifo_wdata` を 0 に初期化します（リスト 3.26）。

#### ▼ リスト 3.26: 変数の初期化 (core.veryl)

```
if_reset {
    if_pc = 0;
    if_is_requested = 0;
    if_pc_requested = 0;
    if_fifo_wvalid = 0;
    if_fifo_wdata = 0;
} else {
```

命令をフェッチできた時、`if_fifo_wvalid` の値を 1 にして、`if_fifo_wdata` にフェッチした命令とアドレスを格納します。これにより、次のクロック以降の FIFO に空きがあるタイミングでデータが追加されます。

それ以外の時、FIFO にデータを格納しようとしていて FIFO に空きがあるとき、`if_fifo_wvalid` を 0 にすることでデータの追加を完了します。

命令フェッチは FIFO に空きがあるときにのみ行うため、まだ追加されていないデータが `if_fifo_wdata` に格納されていても、別のデータに上書きされてしまうことはありません。

### FIFO のテスト

FIFO をテストする前に、命令のデバッグ表示を行うコードを変更します（リスト 3.27）。

## ▼ リスト 3.27: 命令のデバッグ表示を変更する (core.veryl)

```
let inst_pc : Addr = if_fifo_rdata.addr;
let inst_bits: Inst = if_fifo_rdata.bits;

always_ff {
    if if_fifo_rvalid {
        $display("%h : %h", inst_pc, inst_bits);
    }
}
```

それでは、シミュレータを実行します（リスト 3.28）。命令がフェッチされて表示されるまでに、FIFO に格納して取り出すクロック分だけ遅延があることに注意してください。

## ▼ リスト 3.28: FIFO をテストする

```
$ make build
$ make sim
$ obj_dir/sim src/sample.hex 7
00000000 : 01234567
00000004 : 89abcdef
00000008 : deadbeef
0000000c : cafebebe
```

## 3.7 命令のデコードと即値の生成

命令をフェッチできたら、フェッチした命令がどのような意味を持つかをチェックし、CPU が何をすればいいかを判断するためのフラグや値を生成します。この作業のことを、命令のデコード (decode) と呼びます。

命令のビット列には、基本的に次のような要素が含まれています。

### オペコード (opcode)

5 ビットの値です。命令を区別するために使用されます。

### funct3, funct7

funct3 は 3 ビット、funct7 は 7 ビットの値です。命令を区別するために使用されます。

### 即値 (Immediate)

命令のビット列の中に直接含まれる数値です。

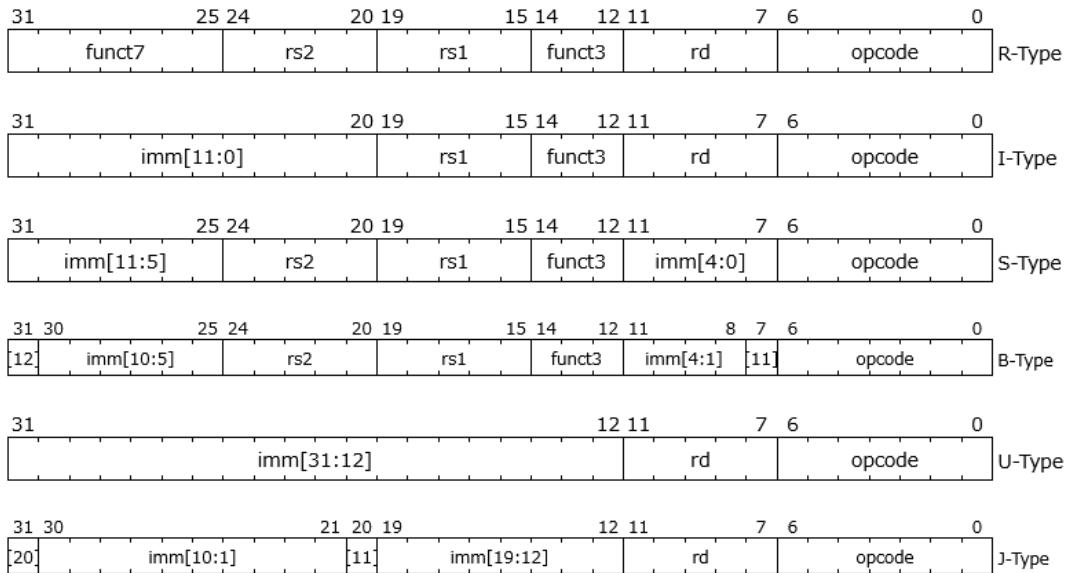
### ソースレジスタ (Source Register) の番号

計算やメモリアクセスに使う値が格納されているレジスタの番号です。レジスタは 32 個あるため 5 ビットの値になっています。

### デスティネーションレジスタ (Destination Register) の番号

命令の結果を格納するレジスタの番号です。ソースレジスタと同様に、5 ビットの値になっています。

RISC-V にはいくつかの命令の形式がありますが、RV32I には R, I, S, B, U, J の 6 つの形式の命令が存在しています (図 3.3)。



▲図 3.3: RISC-V の命令形式 [5]

## R 形式

ソースレジスタ (rs1, rs2) が 2 つ、デスティネーションレジスタ (rd) が 1 つの命令形式です。2 つのソースレジスタの値を使って計算し、その結果をデスティネーションレジスタに格納します。例えば ADD(足し算), SUB(引き算) 命令に使用されています。

## I 形式

ソースレジスタ (rs1) が 1 つ、デスティネーションレジスタ (rd) が 1 つの命令形式です。12 ビットの即値 (imm[11:0]) が命令中に含まれており、これと rs1 を使って計算し、その結果をデスティネーションレジスタに格納します。例えば ADDI(即値を使った足し算), ANDI(即値を使った AND 演算) 命令に使用されています。

## S 形式

ソースレジスタ (rs1, rs2) が 2 つ、デスティネーションレジスタ (rd) が 1 つの命令形式です。12 ビットの即値 (imm[11:5], imm[4:0]) が命令中に含まれており、これとソースレジスタを使って計算したりメモリにアクセスし、その結果をデスティネーションレジスタに格納します。例えば SW 命令 (メモリにデータを格納する命令) に使用されています。

## B 形式

ソースレジスタ (rs1, rs2) が 2 つの命令形式です。12 ビットの即値 (imm[12], imm[11], imm[10:5], imm[4:1]) が命令中に含まれています。分岐命令に使用されており、ソースレジスタの計算の結果が分岐を成立させる場合、PC に即値を足したアドレスにジャンプします。

## U 形式

デスティネーションレジスタ (rd) が 1 つの命令形式です。20 ビットの即値 (imm[31:12]) が命令中に含まれています。例えば LUI 命令 (レジスタの上位 20 ビットを設定する命令) に使用されています。

## J 形式

デスティネーションレジスタ (rd) が 1 つの命令形式です。20 ビットの即値 (imm[20], imm[19:12], imm[11], imm[10:1]) が命令中に含まれています。例えば JAL 命令 (ジャンプ命令) に使用されており、PC に即値を足したアドレスにジャンプします。

全ての命令形式には `opcode` が共通して存在しています。命令の判別には `opcode`、`funct3`、`funct7` を利用します。

### 3.7.1 定数と型を定義する

デコード処理を書く前に、デコードに利用する定数と型を定義します。`src/corectrl.veryl` を作成し、次のように記述します (リスト 3.29)。

#### ▼ リスト 3.29: corectrl.veryl

```
import eei::*;

package corectrl {
    // 命令形式を表す列挙型
    enum InstType: logic<6> {
        X = 6'b000000,
        R = 6'b000001,
        I = 6'b000010,
        S = 6'b000100,
        B = 6'b001000,
        U = 6'b010000,
        J = 6'b100000,
    }

    // 制御に使うフラグ用の構造体
    struct InstCtrl {
        itype    : InstType    , // 命令の形式
        rwb_en  : logic       , // レジスタに書き込むかどうか
        is_lui  : logic       , // LUI命令である
        is_aluop: logic       , // ALUを利用する命令である
        is_jump : logic       , // ジャンプ命令である
        is_load : logic       , // ロード命令である
        funct3  : logic <3>, // 命令のfunct3フィールド
        funct7  : logic <7>, // 命令のfunct7フィールド
    }
}
```

`InstType` は、命令の形式を表すための列挙型です。`InstType` の幅は 6 ビットで、それぞれのビットに 1 つの命令形式が対応しています。どの命令形式にも対応しない場合、すべてのビットが 0 の `InstType::X` を対応させます。

`InstCtrl` は、制御に使うフラグを列挙するための構造体です。`itype` には命令の形式、`funct3`、`funct7` には、それぞれ命令の `funct3`、`funct3` フィールドを格納します。これ以外の構造体のフィールドについては、使用するときに説明します。

命令をデコードするとき、まず `opcode` を使って判別します。このために、デコードに使う定数を `eei` パッケージに記述します（リスト 3.30）。

▼ リスト 3.30: `eei.veryl` に追加で記述する (`eei.veryl`)

```
// opcode
const OP_LUI    : logic<7> = 7'b0110111;
const OP_AUIPC : logic<7> = 7'b0010111;
const OP_OP     : logic<7> = 7'b0110011;
const OP_OP_IMM: logic<7> = 7'b0010011;
const OP_JAL    : logic<7> = 7'b1101111;
const OP_JALR   : logic<7> = 7'b1100111;
const OP_BRANCH: logic<7> = 7'b1100011;
const OP_LOAD   : logic<7> = 7'b0000011;
const OP_STORE  : logic<7> = 7'b0100011;
```

これらの値とそれぞれの命令の対応については、仕様書 [6] を確認してください。

### 3.7.2 制御フラグと即値を生成する

デコード処理を書く準備が整いました。`src/inst_decoder.veryl` を作成し、次のように記述します（リスト 3.31）。

▼ リスト 3.31: `inst_decoder.veryl`

```
import eei::*;
import corectrl::*;

module inst_decoder (
    bits: input Inst     ,
    ctrl: output InstCtrl,
    imm : output UIntX   ,
) {
    // 即値の生成
    let imm_i_g: logic<12> = bits[31:20];
    let imm_s_g: logic<12> = {bits[31:25], bits[11:7]};
    let imm_b_g: logic<12> = {bits[31], bits[7], bits[30:25], bits[11:8]};
    let imm_u_g: logic<20> = bits[31:12];
    let imm_j_g: logic<20> = {bits[31], bits[19:12], bits[20], bits[30:21]};

    let imm_i: UIntX = {bits[31] repeat XLEN - $bits(imm_i_g), imm_i_g};
    let imm_s: UIntX = {bits[31] repeat XLEN - $bits(imm_s_g), imm_s_g};
    let imm_b: UIntX = {bits[31] repeat XLEN - $bits(imm_b_g) - 1, imm_b_g, 1'b0};
    let imm_u: UIntX = {bits[31] repeat XLEN - $bits(imm_u_g) - 12, imm_u_g, 12'b0};
    let imm_j: UIntX = {bits[31] repeat XLEN - $bits(imm_j_g) - 1, imm_j_g, 1'b0};

    let op: logic<7> = bits[6:0];
    let f7: logic<7> = bits[31:25];
    let f3: logic<3> = bits[14:12];
```

```

const T: logic = 1'b1;
const F: logic = 1'b0;

always_comb {
    imm = case op {
        OP_LUI, OP_AUIPC: imm_u,
        OP_JAL         : imm_j,
        OP_JALR, OP_LOAD: imm_i,
        OP_OP_IMM      : imm_i,
        OP_BRANCH      : imm_b,
        OP_STORE       : imm_s,
        default        : 'x,
    };
    ctrl = {case op {
        OP_LUI   : {InstType::U, T, T, F, F, F},
        OP_AUIPC : {InstType::U, T, F, F, F, F},
        OP_JAL   : {InstType::J, T, F, F, T, F},
        OP_JALR  : {InstType::I, T, F, F, T, F},
        OP_BRANCH: {InstType::B, F, F, F, F, F},
        OP_LOAD  : {InstType::I, T, F, F, F, T},
        OP_STORE : {InstType::S, F, F, F, F, F},
        OP_OP    : {InstType::R, T, F, T, F, F},
        OP_OP_IMM: {InstType::I, T, F, T, F, F},
        default  : {InstType::X, F, F, F, F, F},
    }, f3, f7};
}
}

```

inst\_decoder モジュールは、命令のビット列 `bits` を受け取り、制御信号 `ctrl` と即値 `imm` を出力します。

## 即値の生成

B 形式の命令について考えます。まず、命令のビット列から即値部分を取り出して、変数 `imm_b_g` を生成します。B 形式の命令内に含まれている即値は 12 ビットで、最上位ビットは符号ビットです。最上位ビットを繰り返す（符号拡張する）ことによって、32 ビットの即値 `imm_b` を生成します。

always\_comb ブロックでは、opcode を case 式で分岐することにより `imm` ポートに適切な即値を供給しています。

## 制御フラグの生成

opcode が OP-IMM な命令、例えば ADDI 命令について考えます。ADDI 命令は、即値とソースレジスタの値を足し、デスティネーションレジスタに結果を格納する命令です。

always\_comb ブロックでは、opcode が `OP_OP_IMM` (OP-IMM) のとき、次のように制御信号 `ctrl` を設定します。1 ビットの 0 と 1 を入力する手間を省くために、`F` と `T` という定数を用意していることに注意してください。

- 命令形式 `itype` を `InstType::I` に設定します

- 結果をレジスタに書き込むため、 `rwb_en` を `1` に設定します
- ALU(計算を実行するユニット)を利用するため、 `is_aluop` を `1` に設定します
- `funct3` , `funct7` を命令中のビットをそのまま設定します
- それ以外のフィールドは `0` に設定します

### 3.7.3 デコーダをインスタンス化する

`inst_decoder` モジュールを、 `core` モジュールでインスタンス化します (リスト 3.32)。

#### ▼ リスト 3.32: `inst_decoder` のインスタンス化 (`core.veryl`)

```
let inst_pc : Addr      = if_fifo_rdata.addr;
let inst_bits: Inst     = if_fifo_rdata.bits;
var inst_ctrl: InstCtrl;
var inst_imm : UIntX    ;

inst decoder: inst_decoder (
    bits: inst_bits,
    ctrl: inst_ctrl,
    imm : inst_imm ,
);
```

まず、デコーダと `core` モジュールを接続するために `inst_ctrl` と `inst_imm` を定義します。次に、`inst_decoder` モジュールをインスタンス化します。 `bits` ポートに `inst_bits` を渡すことで、フェッチした命令をデコードします。

デバッグ用の `always_ff` ブロックに、デコードした結果を表示するコードを記述します (リスト 3.33)。

#### ▼ リスト 3.33: デコード結果の表示 (`core.veryl`)

```
always_ff {
    if if_fifo_rvalid {
        $display("%h : %h", inst_pc, inst_bits);
        $display("  itype   : %b", inst_ctrl.itype);
        $display("  imm    : %h", inst_imm);
    }
}
```

`sample.hex` をメモリの初期値として使い、デコード結果を確認します (リスト 3.34)。

#### ▼ リスト 3.34: デコーダをテストする

```
$ make build
$ make sim
$ obj_dir/sim src/sample.hex 7
00000000 : 01234567
  itype   : 000010
  imm    : 00000012
00000004 : 89abcdef
  itype   : 100000
```

```

imm      : fffbc09a
00000008 : deadbeef
itype    : 100000
imm      : fffdb5ea
0000000c : cafebebe
itype    : 000000
imm      : 00000000

```

例えば 01234567 は、 `jalr x10, 18(x6)` という命令のビット列になります。命令の種類は JALR で、命令形式は I 形式、即値は 10 進数で 18 です。デコード結果を確認すると、`itype` が 0000010 、 `imm` が 00000012 になっており、正しくデコードできていることが確認できます。

## 3.8 レジスタの定義と読み込み

RV32I には、32 ビット幅のレジスタが 32 個用意されています。ただし、0 番目のレジスタの値は常に 0 です。

命令を実行するとき、実行に使うデータをレジスタ番号で指定することができます。実行に使うデータとなるレジスタのことを、ソースレジスタと呼びます。また、命令の結果を、指定された番号のレジスタに格納することができます。このために使われるレジスタのことを、デスティネーションレジスタと呼びます。

### 3.8.1 レジスタファイルを定義する

core モジュールに、レジスタを定義します。レジスタの幅は XLEN(=32) ビットであるため、サイズが 32 の `UIntX` 型のレジスタの配列を定義します。

#### ▼リスト 3.35: レジスタの定義 (core.veryl)

```

// レジスタ
var regfile: UIntX<32>;

```

レジスタをまとめたもののことをレジスタファイルと呼ぶため、`regfile` という名前をつけています。

### 3.8.2 レジスタの値を読み込む

レジスタを定義したので、命令が使用するレジスタの値を取得します。

図 3.3 を見るとわかるように、RISC-V の命令は形式によってソースレジスタの数が異なります。例えば、R 形式はソースレジスタが 2 つで、2 つのレジスタの値を使って実行されます。それに対して、I 形式のソースレジスタは 1 つです。I 形式の命令の実行には、ソースレジスタの値と即値を利用します。命令のビット列の中のソースレジスタの番号の場所は、命令形式が違っても共通の場所にあります。

ここで、コードを簡単にするために、命令中のソースレジスタの番号にあたる場所に、常にソースレジスタの番号が書かれていると解釈します。更に、命令がレジスタの値を利用するかどうかに関係なく、常にレジスタの値を読み込むことになります（リスト 3.36）。

▼リスト 3.36: 命令が使うレジスタの値を取得する (core.veryl)

```
// レジスタ番号
let rs1_addr: logic<5> = inst_bits[19:15];
let rs2_addr: logic<5> = inst_bits[24:20];

// ソースレジスタのデータ
let rs1_data: UIntX = if rs1_addr == 0 {
    0
} else {
    regfile[rs1_addr]
};
let rs2_data: UIntX = if rs2_addr == 0 {
    0
} else {
    regfile[rs2_addr]
};
```

`if` 式を使うことで、0 番目のレジスタが指定されたときは、値が常に 0 になるようにします。レジスタの値を読み込んでいることを確認するために、デバッグ表示にソースレジスタの値を追加します（リスト 3.37）。`$display` システムタスクで、命令のレジスタ番号と値を表示します。

▼リスト 3.37: レジスタの値を表示する (core.veryl)

```
always_ff {
    if if_fifo_rvalid {
        $display("%h : %h", inst_pc, inst_bits);
        $display("  type : %b", inst_ctrl.type);
        $display("  imm : %h", inst_imm);
        $display("  rs1[%d] : %h", rs1_addr, rs1_data);
        $display("  rs2[%d] : %h", rs2_addr, rs2_data);
    }
}
```

早速動作のテストをしたいところですが、今のままだとレジスタの値が初期化されておらず、0 番目のレジスタの値以外は不定（0 か 1 か分からぬ）<sup>4</sup>になってしまいます。

これではテストする意味がないため、レジスタの値を適当な値に初期化します。`always_ff` ブロックの `if_reset` で、n 番目 ( $0 < i < 32$ ) のレジスタの値を `i + 100` で初期化します（リスト 3.38）。

▼リスト 3.38: レジスタの値を初期化する (core.veryl)

```
// レジスタの初期化
always_ff {
```

<sup>4</sup> Verilator はデフォルト設定では不定値に対応していないため、不定値は 0 になります

```

if_reset {
    for i: i32 in 0..32 {
        regfile[i] = i + 100;
    }
}
}

```

レジスタの値が読み込んでいることを確認します(リスト3.39)。

▼リスト3.39: レジスタ読み込みのデバッグ

```

$ make build
$ make sim
$ obj_dir/sim sample.hex 7
00000000 : 01234567
    itype   : 000010
    imm     : 00000012
    rs1[ 6] : 0000006a
    rs2[18] : 00000076
00000004 : 89abcdef
    itype   : 100000
    imm     : ffffb09a
    rs1[23] : 0000007b
    rs2[26] : 0000007e
00000008 : deadbeef
    itype   : 100000
    imm     : fffdb5ea
    rs1[27] : 0000007f
    rs2[10] : 0000006e
0000000c : cafebebe
    itype   : 000000
    imm     : 00000000
    rs1[29] : 00000081
    rs2[15] : 00000073

```

01234567はjalr x10, 18(x6)です。JALR命令は、ソースレジスタx6を使用します。x6はレジスタ番号が6であることを表しており、値は106になります。これは16進数で6aです。シミュレーションと結果が一致していることを確認してください。

## 3.9 ALUを作り、計算する

基本整数命令セットの命令は、足し算や引き算、ビット演算などの簡単な整数演算を行います。レジスタと即値が揃い、計算の対象となるデータが手に入るようになりました。CPUの計算を行うユニットである**ALU**(Arithmetic Logic Unit)を作成します。

### 3.9.1 ALUモジュールを作成する

レジスタ、即値の幅はXLENです。計算には符号付き整数と符号なし整数向けの計算があります。

これに利用するために、eei モジュールに `XLEN` ビットの符号付き整数型を定義します（リスト 3.40）。

▼ リスト 3.40: XLEN ビットの符号付き整数を定義する (eei.veryl)

```
type SIntX = signed logic<XLEN>;
type SInt32 = signed logic<32> ;
type SInt64 = signed logic<64> ;
```

次に、`src/alu.veryl` を作成し、次のように記述します（リスト 3.41）。

▼ リスト 3.41: alu.veryl

```
import eei::*;
import corectrl::*;

module alu (
    ctrl : input InstCtrl,
    op1 : input UIntX ,
    op2 : input UIntX ,
    result: output UIntX
) {
    let add: UIntX = op1 + op2;
    let sub: UIntX = op1 - op2;

    let sll: UIntX = op1 << op2[4:0];
    let srl: UIntX = op1 >> op2[4:0];
    let sra: SIntX = $signed(op1) >>> op2[4:0];

    let slt : UIntX = {1'b0 repeat XLEN - 1, $signed(op1) <: $signed(op2)};
    let sltu: UIntX = {1'b0 repeat XLEN - 1, op1 <: op2};

    always_comb {
        if ctrl.is_aluop {
            case ctrl.funct3 {
                3'b000: result = if ctrl.itype == InstType::I | ctrl.funct7 == 0 {
                    add
                } else {
                    sub
                };
                3'b001: result = sll;
                3'b010: result = slt;
                3'b011: result = sltu;
                3'b100: result = op1 ^ op2;
                3'b101: result = if ctrl.funct7 == 0 {
                    srl
                } else {
                    sra
                };
                3'b110 : result = op1 | op2;
                3'b111 : result = op1 & op2;
                default: result = 'x;
            }
        } else {
    }
```

```

        result = add;
    }
}
}

```

alu モジュールには、次のポートを定義します（表 3.3）。

▼表 3.3: alu モジュールのポート定義

ポート名	方向	型	用途
ctrl	input	InstCtrl	制御用信号
op1	input	UIntX	1つ目のデータ
op2	input	UIntX	2つ目のデータ
result	output	UIntX	結果

命令が ALU でどのような計算を行うかは命令によって異なります。仕様書で整数演算命令として定義されている命令 [7] は、命令の funct3 表 3.4, funct7 フィールドによって計算の種類を特定することができます。

▼表 3.4: ALU の演算の種類

funct3	演算
3'b000	加算、または減算
3'b001	左シフト
3'b010	符号付き <=
3'b011	符号なし <=
3'b100	ビット単位 XOR
3'b101	右論理、右算術シフト
3'b110	ビット単位 OR
3'b111	ビット単位 AND

それ以外の命令は、足し算しか行いません。そのため、デコード時に整数演算命令とそれ以外の命令を `InstCtrl.is_aluop` で区別し、整数演算命令以外は常に足し算を行うようにしています。具体的には、`opcode` が OP か OP-IMM の命令の `InstCtrl.is_aluop` を 1 にしています（リスト 3.31）。

always\_comb ブロックでは、case 文で funct3 によって計算を区別します。それだけでは区別できないとき、funct7 を使用します。

### 3.9.2 ALU モジュールをインスタンス化する

次に、ALU に渡すデータを用意します。`UIntX` 型の変数 `op1`、`op2`、`alu_result` を定義し、always\_comb ブロックで値を割り当てます。

## ▼リスト 3.42: ALU に渡すデータの用意 (core.veryl)

```

// ALU
var op1      : UIntX;
var op2      : UIntX;
var alu_result: UIntX;

always_comb {
    case inst_ctrl.type {
        InstType::R, InstType::B: {
            op1 = rs1_data;
            op2 = rs2_data;
        }
        InstType::I, InstType::S: {
            op1 = rs1_data;
            op2 = inst_imm;
        }
        InstType::U, InstType::J: {
            op1 = inst_pc;
            op2 = inst_imm;
        }
        default: {
            op1 = 'x;
            op2 = 'x;
        }
    }
}

```

割り当てるデータは、命令形式によって次のように異なります。

**R 形式, B 形式**

R 形式, B 形式は、レジスタのデータとレジスタのデータの演算を行います。 `op1` , `op2` は、レジスタのデータ `rs1_data` , `rs2_data` になります。

**I 形式, S 形式**

I 形式, S 形式は、レジスタのデータと即値の演算を行います。 `op1` , `op2` は、それぞれレジスタのデータ `rs1_data` , 即値 `inst_imm` になります。S 形式はメモリのストア命令に利用されており、レジスタのデータと即値を足し合わせた値がアクセスするアドレスになります。

**U 形式, J 形式**

U 形式, J 形式は、即値と PC を足した値、または即値を使う命令に使われています。 `op1` , `op2` は、それぞれ PC `inst_pc` , 即値 `inst_imm` になります。J 形式は JAL 命令に利用されており、PC に即値を足した値がジャンプ先になります。U 形式は AUIPC 命令と LUI 命令に利用されています。AUIPC 命令は、PC に即値を足した値をデスティネーションレジスタに格納します。LUI 命令は、即値をそのままデスティネーションレジスタに格納します。

ALU に渡すデータを用意したので、alu モジュールをインスタンス化します (リスト 3.43)。結

結果を受け取る用の変数として、`alu_result`を指定します。

▼リスト3.43: ALUのインスタンス化 (core.veryl)

```
inst alum: alu (
    ctrl  : inst_ctrl ,
    op1      ,
    op2      ,
    result: alu_result,
);
```

### 3.9.3 ALUモジュールをテストする

最後にALUが正しく動くことを確認します。`always_ff`ブロックで、`op1`、`op2`、`alu_result`を表示します(リスト3.44)。

▼リスト3.44: ALUの結果を表示する (core.veryl)

```
always_ff {
    if if_fifo_rvalid {
        $display("%h : %h", inst_pc, inst_bits);
        $display("  itype   : %b", inst_ctrl.itype);
        $display("  imm    : %h", inst_imm);
        $display("  rs1[%d] : %h", rs1_addr, rs1_data);
        $display("  rs2[%d] : %h", rs2_addr, rs2_data);
        $display("  op1    : %h", op1);
        $display("  op2    : %h", op2);
        $display("  alu res : %h", alu_result);
    }
}
```

`sample.hex`を、次のように書き換えます(リスト3.45)。

▼リスト3.45: sample.hexを書き換える

```
02000093 // addi x1, x0, 32
00100117 // auipc x2, 256
002081b3 // add x3, x1, x2
```

それぞれの命令の意味は次のとおりです(表3.5)。

▼表3.5: 命令の意味

アドレス	命令	意味
00000000	addi x1, x0, 32	$x1 = x0 + 32$
00000004	auipc x2, 256	$x2 = pc + 256$
00000008	add x3, x1, x2	$x3 = x1 + x2$

シミュレータを実行し、結果を確かめます(リスト3.46)。

## ▼リスト 3.46: ALU のデバッグ

```
$ make build
$ make sim
$ obj_dir/sim src/sample.hex 6
00000000 : 02000093
  itype   : 000010
  imm    : 00000020
  rs1[ 0] : 00000000
  rs2[ 0] : 00000000
  op1    : 00000000
  op2    : 00000020
  alu res : 00000020
00000004 : 00100117
  itype   : 010000
  imm    : 00100000
  rs1[ 0] : 00000000
  rs2[ 1] : 00000065
  op1    : 00000004
  op2    : 00100000
  alu res : 00100004
00000008 : 002081b3
  itype   : 000001
  imm    : 00000000
  rs1[ 1] : 00000065
  rs2[ 2] : 00000066
  op1    : 00000065
  op2    : 00000066
  alu res : 000000cb
```

まだ、結果をディスティネーションレジスタに格納する処理を作成していません。そのため、命令を実行してもレジスタの値は変わらないことに注意してください

**addi x1, x0, 32**

`op1` は 0 番目のレジスタの値です。0 番目のレジスタの値は常に 0 であるため、`00000000` と表示されています。`op2` は即値です。即値は 32 であるため、16 進数で `00000020` と表示されています。ALU の計算結果として、0 と 32 を足した結果 `00000020` が表示されています。

**auipc x2, 256**

`op1` は PC です。`op1` には、命令のアドレス `00000004` が表示されています。`op2` は即値です。`256` を 12bit 左にシフトした値 `00100000` が表示されています。ALU の計算結果として、これを足した結果 `00100004` が表示されています。

**add x3, x1, x2**

`op1` は 1 番目のレジスタの値です。1 番目のレジスタは `101` として初期化しているので、`00000065` と表示されています。2 番目のレジスタは `102` として初期化しているので、`00000066` と表示されています。ALU の計算結果として、これを足した結果 `000000cb` が表示されています。

## 3.10 レジスタに結果を書き込む

CPUは、レジスタから値を読み込み、これを計算して、レジスタに結果の値を書き戻します。レジスタに値を書き戻すことを、値をライトバックすると呼びます。

ライトバックする値は、計算やメモリアクセスの結果です。まだ、メモリにアクセスする処理を実装していませんが、先にライトバック処理を実装します。

### 3.10.1 ライトバック処理を実装する

書き込む対象のレジスタ（デスティネーションレジスタ）は、命令の `rd` フィールドによって番号で指定します。デコード時に、レジスタに結果を書き込む命令かどうかを `InstCtrl.rwb_en` に格納しています（リスト 3.31）。

とりあえず、LUI 命令のときは即値をそのまま、それ以外の命令のときは ALU の結果をライトバックするようにします（リスト 3.47）。

#### ▼リスト 3.47: ライトバック処理の実装 (core.veryl)

```
let rd_addr: logic<5> = inst_bits[11:7];
let wb_data: UIntX    = if inst_ctrl.is_lui {
    inst_imm
} else {
    alu_result
};

always_ff {
    if_reset {
        for i: i32 in 0..32 {
            regfile[i] = i + 100;
        }
    } else {
        if if_fifo_rvalid && inst_ctrl.rwb_en {
            regfile[rd_addr] = wb_data;
        }
    }
}
```

### 3.10.2 ライトバック処理をテストする

デバッグ表示用の `always_ff` ブロックで、ライトバック処理の概要を表示します（リスト 3.48）。処理している命令がライトバックする命令のときにのみ、`$display` システムタスクを呼び出します。

#### ▼リスト 3.48: 結果の表示 (core.veryl)

```
if inst_ctrl.rwb_en {
    $display("  reg[%d] <= %h", rd_addr, wb_data);
}
```

シミュレータを実行し、結果を確かめます（リスト 3.49）。

▼リスト 3.49: ライトバックのデバッグ

```
$ make build
$ make sim
$ obj_dir/sim sample.hex 6
00000000 : 02000093
  itype   : 000010
  imm    : 00000020
  rs1[ 0] : 00000000
  rs2[ 0] : 00000000
  op1    : 00000000
  op2    : 00000020
  alu res : 00000020
  reg[ 1] <= 00000020
00000004 : 00100117
  itype   : 010000
  imm    : 00100000
  rs1[ 0] : 00000000
  rs2[ 1] : 00000020
  op1    : 00000004
  op2    : 00100000
  alu res : 00100004
  reg[ 2] <= 00100004
00000008 : 002081b3
  itype   : 000001
  imm    : 00000000
  rs1[ 1] : 00000020
  rs2[ 2] : 00100004
  op1    : 00000020
  op2    : 00100004
  alu res : 00100024
  reg[ 3] <= 00100024
```

**addi x1, x0, 32**

x1 に、0 と 32 を足した値（00000020）を格納しています。

**auipc x2, 256**

x2 に、256 を 12 ビット左にシフトした値（00100000）と PC（00000004）を足した値（00100004）を格納しています。

**add x3, x1, x2**

x1 は 1 つ目の命令で 00000020 に、x2 は 2 つ目の命令で 00100004 にされています。x3 に、x1 と x2 を足した結果 00100024 を格納しています。

おめでとうございます！ この CPU は整数演算命令の実行ができるようになりました。

最後に、テストのためにレジスタの値を初期化するようにしていたコードを削除します（リスト 3.50）。

## ▼リスト 3.50: レジスタの初期化をやめる (core.veryl)

```
always_ff {
    if if_fifo_rvalid && inst_ctrl.rwb_en {
        regfile[rd_addr] = wb_data;
    }
}
```

## 3.11 ロード命令とストア命令の実装

RV32I には、メモリのデータを読み込む、書き込む命令として次の命令があります (表 3.6)。

データを読み込む命令のことをロード命令、データを書き込む命令のことをストア命令と呼びます。2つを合わせてロードストア命令と呼びます。

▼表 3.6: RV32I のロード命令、ストア命令

命令	作用
LB	8 ビットのデータを読み込む。上位 24 ビットは符号拡張する
LBU	8 ビットのデータを読み込む。上位 24 ビットは 0 で拡張する
LH	16 ビットのデータを読み込む。上位 16 ビットは符号拡張する
LHU	16 ビットのデータを読み込む。上位 16 ビットは 0 で拡張する
LW	32 ビットのデータを読み込む
SB	8 ビットのデータを書き込む
SH	16 ビットのデータを書き込む
SW	32 ビットのデータを書き込む

ロード命令は I 形式、ストア命令は S 形式です。これらの命令で指定するメモリのアドレスは、rs1 と即値の足し算です。ALU に渡すデータが rs1 と即値になっていることを確認してください (リスト 3.42)。ストア命令は、rs2 の値をメモリに格納します。

### 3.11.1 LW, SW 命令を実装する

8 ビット、16 ビット単位で読み書きを行う命令の実装は少し大変です。まず 32 ビット単位で読み書きを行う LW, SW 命令を実装します。

#### memunit モジュールの作成

メモリ操作を行うモジュールを、 `memunit.veryl` に記述します。

## ▼リスト 3.51: memunit.veryl

```
import eei::*;
import corectrl::*;

module memunit (
```

```

clk  : input  clock          ,
rst  : input  reset          ,
valid: input  logic          ,
is_new: input  logic          , // 命令が新しく供給されたかどうか
>うか
ctrl  : input  InstCtrl      , // 命令のInstCtrl
addr  : input  Addr          , // アクセスするアドレス
rs2   : input  UIntX         , // ストア命令で書き込むデータ
>タ
rdata : output UIntX         , // ロード命令の結果 (stall = 1)
>0のときに有効
stall : output logic         , // メモリアクセス命令が完了しない
>ていない
membus: modport membus_if::<MEM_DATA_WIDTH, XLEN>::master, // メモリとのinterface
) {

// 命令がメモリにアクセスする命令か判別する関数
function inst_is_memop (
    ctrl: input InstCtrl,
) -> logic  {
    return ctrl.itype == InstType::S || ctrl.is_load;
}

// 命令がストア命令か判別する関数
function inst_is_store (
    ctrl: input InstCtrl,
) -> logic  {
    return inst_is_memop(ctrl) && !ctrl.is_load;
}

// memunitの状態を表す列挙型
enum State: logic<2> {
    Init, // 命令を受け付ける状態
    WaitReady, // メモリが操作可能になるのを待つ状態
    WaitValid, // メモリ操作が終了するのを待つ状態
}

var state: State;

var req_wen  : logic          ;
var req_addr : Addr           ;
var req_wdata: logic<MEM_DATA_WIDTH>;

always_comb {
    // メモリアクセス
    membus.valid = state == State::WaitReady;
    membus.addr  = req_addr;
    membus.wen   = req_wen;
    membus.wdata = req_wdata;
    // loadの結果
    rdata = membus.rdata;
    // stall判定
    stall = valid & case state {

```

```

        State::Init      : is_new && inst_is_memop(ctrl),
        State::WaitReady: 1,
        State::WaitValid: !membus.rvalid,
        default          : 0,
    };
}

always_ff {
    if_reset {
        state      = State::Init;
        req_wen   = 0;
        req_addr  = 0;
        req_wdata = 0;
    } else {
        if valid {
            case state {
                State::Init: if is_new & inst_is_memop(ctrl) {
                    state      = State::WaitReady;
                    req_wen   = inst_is_store(ctrl);
                    req_addr  = addr;
                    req_wdata = rs2;
                }
                State::WaitReady: if membus.ready {
                    state = State::WaitValid;
                }
                State::WaitValid: if membus.rvalid {
                    state = State::Init;
                }
                default: {}
            }
        }
    }
}
}

```

memunit モジュールでは、命令がメモリにアクセスする命令の時、ALU から受け取ったアドレスをメモリに渡して操作を実行します。

命令がメモリにアクセスする命令かどうかは `inst_is_memop` 関数で判定します。ストア命令のとき、命令の形式は S 形式です。ロード命令のとき、デコーダは `InstCtrl.is_load` を 1 にしています (リスト 3.31)。

memunit モジュールには、次の状態が定義されています。初期状態は `State::Init` です。

## State::Init

memunit モジュールに新しく命令が供給されたとき、 `valid` と `is_new` が 1 になります。新しく命令が供給されて、それがメモリにアクセスする命令のとき、状態を `State::WaitReady` に移動します。その際、`req_wen` にストア命令かどうか、`req_addr` にアクセスするアドレス、`req_wdata` に `rs2` を格納します。

### State::WaitReady

この状態の時、命令に応じた要求をメモリに送り続けます。メモリが要求を受け付ける（`ready`）とき、状態を `State::WaitValid` に移動します。

### State::WaitValid

メモリに送信した要求の処理が終了した（`rvalid`）とき、状態を `State::Init` に移動します。

メモリにアクセスする命令のとき、memunit モジュールは `Init`、`WaitReady`、`WaitValid` の順で状態を移動するため、実行には少なくとも 3 クロックが必要です。その間、CPU はレジスタのライトバック処理や FIFO からの命令の取り出しを待つ必要があります。

CPU の実行が止まることを、CPU がストール (Stall) すると呼びます。メモリアクセス中のストールを実現するために、memunit モジュールには処理中かどうかを表す `stall` フラグが存在します。有効な命令が供給されているとき、`state` やメモリの状態に応じて、次のように `stall` の値を決定します（表 3.7）。

▼表 3.7: `stall` の値の決定方法

状態	<code>stall</code> が 1 になる条件
<code>Init</code>	新しく命令が供給されて、それがメモリにアクセスする命令のとき
<code>WaitReady</code>	常に 1
<code>WaitValid</code>	処理が終了していない（ <code>!membus.rvalid</code> ）とき



#### アドレスが 4 バイトに整列されていない場合の動作

今のところ、memory モジュールはアドレスの下位 2 ビットを無視するため、`addr` の下位 2 ビットが `00` ではない、つまり、4 で割り切れないアドレスに対して LW, SW 命令を実行する場合、memunit モジュールは正しい動作をしません。2 で割り切れないアドレスに対する LH, LHU, SH 命令についても同様です。これらの問題については後の章で対策するため、今は無視します。

### memunit モジュールのインスタンス化

core モジュール内に memunit モジュールをインスタンス化します。

まず、命令が供給されていることを示す信号 `inst_valid` と、命令が現在のクロックで供給されたことを示す信号 `inst_is_new` を作成します（リスト 3.52）。命令が供給されているかどうかは、`if_fifo_rvalid` と同値です。これを機に、`if_fifo_rvalid` を使用しているところを `inst_valid` に置き換えましょう。

▼リスト 3.52: `inst_valid`, `inst_is_new` の定義 (core.veryl)

```
let inst_valid : logic    = if_fifo_rvalid;
var inst_is_new: logic   ; // 命令が今のクロックで供給されたかどうか
```

`inst_is_new` の値を更新します (リスト 3.53)。

命令が現在のクロックで供給されたかどうかは、FIFO の `rvalid`, `rready` を観測することでわかります。 `rvalid` が 1 のとき、`rready` が 1 なら、次のクロックで供給される命令は新しく供給される命令です。 `rready` が 0 なら、次のクロックで供給されている命令は現在のクロックと同じ命令になります。 `rvalid` が 0 のとき、次のクロックで供給される命令は常に新しく供給される命令になります。(次のクロックで `rvalid` が 1 かどうかについては考えません)

▼リスト 3.53: `inst_is_new` の実装 (core.veryl)

```
always_ff {
    if_reset {
        inst_is_new = 0;
    } else {
        if if_fifo_rvalid {
            inst_is_new = if_fifo_rready;
        } else {
            inst_is_new = 1;
        }
    }
}
```

さて、memunit モジュールをインスタンス化する前に、メモリとの接続方法について考える必要があります。

core モジュールには、メモリとの接続点として membus ポートが存在します。しかし、これは命令フェッチに使用されているため、memunit モジュールのために使用することができません。また、memory モジュールは同時に 2 つの操作を受け付けることができません。

この問題を、core モジュールにメモリとのインターフェースを 2 つ用意し、それを top モジュールで調停することにより回避します。

まず、core モジュールに、命令フェッチ用のポート `i_membus` と、ロードストア命令用のポート `d_membus` の 2 つのポートを用意します (リスト 3.54)。

## ▼リスト 3.54: core モジュールのポート定義 (core.veryl)

```
module core (
    clk      : input  clock           ,
    rst      : input  reset           ,
    i_membus: modport membus_if::<ILEN, XLEN>::master ,
    d_membus: modport membus_if::<MEM_DATA_WIDTH, XLEN>::master,
) {
```

命令フェッチ用のポートが `membus` から `i_membus` に変更されたため、既存の `membus` を `i_membus` に置き換えてください (リスト 3.55)。

## ▼リスト 3.55: membus を i\_membus に置き換える (core.veryl)

```
// FIFOに2個以上空きがあるとき、命令をフェッチする
i_membus.valid = if_fifo.wready_two;
i_membus.addr  = if_pc;
i_membus.wen   = 0;
i_membus.wdata = 'x; // wdataは使用しない
```

次に、top モジュールでの調停を実装します（リスト 3.56）。新しく `i_membus` と `d_membus` をインスタンス化し、それを `membus` と接続します。

## ▼リスト 3.56: ×モリへのアクセス要求の調停 (top.veryl)

```
inst membus : membus_if::<MEM_DATA_WIDTH, 20>;
inst i_membus: membus_if::<ILEN, XLEN>; // 命令フェッチ用
inst d_membus: membus_if::<MEM_DATA_WIDTH, XLEN>; // ロードストア命令用

var memarb_last_i: logic;

// メモリアクセスを調停する
always_ff {
    if_reset {
        memarb_last_i = 0;
    } else {
        if membus.ready {
            memarb_last_i = !d_membus.valid;
        }
    }
}

always_comb {
    i_membus.ready  = membus.ready && !d_membus.valid;
    i_membus.rvalid = membus.rvalid && memarb_last_i;
    i_membus.rdata  = membus.rdata;

    d_membus.ready  = membus.ready;
    d_membus.rvalid = membus.rvalid && !memarb_last_i;
    d_membus.rdata  = membus.rdata;

    membus.valid = i_membus.valid | d_membus.valid;
    if d_membus.valid {
        membus.addr  = addr_to_memaddr(d_membus.addr);
        membus.wen   = d_membus.wen;
        membus.wdata = d_membus.wdata;
    } else {
        membus.addr  = addr_to_memaddr(i_membus.addr);
        membus.wen   = 0; // 命令フェッチは常に読み込み
        membus.wdata = 'x;
    }
}
```

調停の仕組みは次のとおりです。

- `i_membus` と `d_membus` の両方の `valid` が 1 のとき、`d_membus` を優先する

- memarb\_last\_i レジスタに、受け入れた要求が i\_membus からのものだったかどうかを記録する
- メモリが要求の結果を返すとき、memarb\_last\_i を見て、i\_membus と d\_membus のどちらか片方の rvalid を 1 にする

命令フェッチを優先していると命令の処理が進まないため、i\_membus よりも d\_membus を優先します。

core モジュールとの接続を次のように変更します（リスト 3.57）。

▼ リスト 3.57: membus を 2 つに分けて接続する (top.veryl)

```
inst c: core (
    clk      ,
    rst      ,
    i_membus ,
    d_membus ,
);
```

memory モジュールと memunit を接続する準備が整ったので、memunit モジュールをインスタンス化します（リスト 3.58）。

▼ リスト 3.58: memunit モジュールのインスタンス化 (core.veryl)

```
var memu_rdata: UIntX;
var memu_stall: logic;

inst memu: memunit (
    clk      ,
    rst      ,
    valid : inst_valid ,
    is_new: inst_is_new,
    ctrl  : inst_ctrl ,
    addr  : alu_result ,
    rs2   : rs2_data  ,
    rdata : memu_rdata ,
    stall : memu_stall ,
    membus: d_membus ,
);
```

### memunit モジュールの処理待ちとライトバック

最後に、memunit モジュールが処理中のときは命令を FIFO から取り出すのを止める処理と、ロード命令で読み込んだデータをレジスタにライトバックする処理を実装します。

まず、memunit モジュールが処理中のとき、FIFO から命令を取り出すのを止めます（リスト 3.59）。

▼ リスト 3.59: memunit モジュールの処理が終わるのを待つ (core.veryl)

```
// memunitが処理中ではないとき、FIFOから命令を取り出していく
if_fifo_rready = !memu_stall;
```

memunit モジュールが処理中のとき、`memu_stall` が 1 になっています。そのため、`memu_stall` が 1 のときは、`if_fifo_rready` を 0 にすることで、FIFO からの命令の取り出しを停止します。

次に、ロード命令の結果をレジスタにライトバックします（リスト 3.60）。ライトバック処理では、命令がロード命令のとき（`inst_ctrl.is_load`）、`memu_rdata` を `wb_data` に設定します。

▼リスト 3.60: memunit モジュールの結果をライトバックする（core.veryl）

```
let rd_addr: logic<5> = inst_bits[11:7];
let wb_data: UIntX    = if inst_ctrl.is_lui {
    inst_imm
} else if inst_ctrl.is_load {
    memu_rdata
} else {
    alu_result
};
```

ところで、現在のコードでは、memunit の処理が終了していないときも値をライトバックし続けています。レジスタへのライトバックは命令の実行が終了したときのみで良いため、次のようにコードを変更します（リスト 3.61）。

▼リスト 3.61: 命令の実行が終了したときにのみライトバックする（core.veryl）

```
always_ff {
    if inst_valid && if_fifo_rready && inst_ctrl.rwb_en {
        regfile[rd_addr] = wb_data;
    }
}
```

デバッグ表示も同様で、ライトバックするときにのみデバッグ表示するようにします（リスト 3.62）。

▼リスト 3.62: ライトバックするときにのみデバッグ表示する（core.veryl）

```
if if_fifo_rready && inst_ctrl.rwb_en {
    $display("  reg[%d] <= %h", rd_addr, wb_data);
}
```

## LW, SW 命令のテスト

LW, SW 命令が正しく動作していることを確認するために、デバッグ出力に次のコードを追加します（リスト 3.63）。

▼リスト 3.63: メモリモジュールの状態を出力する（core.veryl）

```
$display("  mem stall : %b", memu_stall);
$display("  mem rdata : %h", memu_rdata);
```

ここからのテストは実行するクロック数が多くなります。そこで、ログに何クロック目かを表示することで、ログを読みやすくします（リスト 3.64）。

## ▼リスト3.64: 何クロック目かを出力する(core.veryl)

```
var clock_count: u64;

always_ff {
    if_reset {
        clock_count = 1;
    } else {
        clock_count = clock_count + 1;
        if inst_valid {
            $display("# %d", clock_count);
            $display("%h : %h", inst_pc, inst_bits);
            $display("  itype      : %b", inst_ctrl.itype);
```

LW, SW命令のテストのために、sample.hexを次のように変更します（リスト3.65）。

## ▼リスト3.65: テスト用のプログラムを記述する(sample.hex)

```
02002503 // lw x10, 0x20(x0)
40000593 // addi x11, x0, 0x400
02b02023 // sw x11, 0x20(x0)
02002603 // lw x12, 0x20(x0)
00000000
00000000
00000000
00000000
deadbeef // 0x20
```

プログラムは次のようにになっています（表3.8）。

▼表3.8: メモリに格納するデータ

アドレス	命令	意味
00000000	lw x10, 0x20(x0)	x10に、アドレスが0x20のデータを読み込む
00000004	addi x11, x0, 0x400	x11 = 0x400
00000008	sw x11, 0x20(x0)	アドレス0x20にx11の値を書き込む
0000000c	lw x12, 0x20(x0)	x12に、アドレスが0x20のデータを読み込む

アドレス0x20には、データdeadbeefを格納しています。1つ目の命令でdeadbeefが読み込まれ、3つ目の命令で00000400を書き込み、4つ目の命令で00000400が読み込まれます。

シミュレータを実行し、結果を確かめます（リスト3.66）。

## ▼リスト3.66: LW, SW命令のテスト（一部省略）

```
$ make build
$ make sim
$ obj_dir/sim src/sample.hex 13

#
#          4
00000000 : 02002503
  itype      : 000010
```

```

imm      : 00000020
rs1[ 0] : 00000000
rs2[ 0] : 00000000
op1      : 00000000
op2      : 00000020
alu res  : 00000020
mem stall : 1 ← LW命令でストールしている
mem rdata : 02b02023
...
#                  6
00000000 : 02002503
  itype    : 000010
  imm     : 00000020
  rs1[ 0] : 00000000
  rs2[ 0] : 00000000
  op1     : 00000000
  op2     : 00000020
  alu res : 00000020
  mem stall : 0 ← LWが終わったので0になった
  mem rdata : deadbeef
  reg[10] <= deadbeef ← 0x20の値が読み込まれた
...
#                  13
0000000c : 02002603
  itype    : 000010
  imm     : 00000020
  rs1[ 0] : 00000000
  rs2[ 0] : 00000000
  op1     : 00000000
  op2     : 00000020
  alu res : 00000020
  mem stall : 0
  mem rdata : 00000400
  reg[12] <= 00000400 ← 書き込んだ値が読み込まれた

```

### 3.11.2 LB, LBU, LH, LHU 命令を実装する

LB, LBU, SB 命令は 8 ビット単位、LH, LHU, SH 命令は 16 ビット単位でロード/ストアを行う命令です。

まず、ロード命令を実装します。ロード命令は 32 ビット単位でデータを読み込み、その結果の一部を切り取ることで実装することができます。

LB, LBU, LH, LHU, LW 命令は、funct3 の値で区別することができます (表 3.9)。

何度も記述することになる値を短い名前 ( **W**, **D** ) で定義します (リスト 3.67)。

#### ▼ リスト 3.67: W と D の定義 (memunit.veryl)

```

const W  : u32          = XLEN;
let D   : logic<MEM_DATA_WIDTH> = membus.rdata;
let sext: logic          = ctrl.funct3[2] == 1'b0;

```

**sext** は、符号拡張を行うかどうかを示す変数です。funct3 の上位 1 ビットが 1 のとき、符号拡

▼表 3.9: ロード命令の funct3

funct3	命令
000	LB
100	LBU
001	LH
101	LHU
010	LW

張を行います。

funct3 を case 文で分岐し、アドレスの下位ビットを見ることで、命令とアドレスに応じた値を rdata に設定します（リスト 3.68）。

▼リスト 3.68: rdata をアドレスと読み込みサイズに応じて変更する (memunit.veryl)

```
// loadの結果
rdata = case ctrl.funct3[1:0] {
    2'b00 : case addr[1:0] {
        0      : {sext & D[7] repeat W - 8, D[7:0]},
        1      : {sext & D[15] repeat W - 8, D[15:8]},
        2      : {sext & D[23] repeat W - 8, D[23:16]},
        3      : {sext & D[31] repeat W - 8, D[31:24]},
        default: 'x,
    },
    2'b01 : case addr[1:0] {
        0      : {sext & D[15] repeat W - 16, D[15:0]},
        2      : {sext & D[31] repeat W - 16, D[31:16]},
        default: 'x,
    },
    2'b10 : D,
    default: 'x,
};
```

ロードした値の拡張を行うとき、値の最上位ビットを `sext` と AND 演算した値を使って拡張します。これにより、符号拡張するときは最上位ビットの値が、ゼロで拡張するときは 0 が拡張に利用されます。

### 3.11.3 SB, SH 命令を実装する

次に、SB, SH 命令を実装します。

#### memory モジュールで書き込みマスクをサポートする

memory モジュールは、32 ビット単位の読み書きしかサポートしておらず、一部の書き込みもサポートしていません。本書では、一部のみ書き込む命令を memory モジュールでサポートすることで、SB, SH 命令を実装します。

まず、membus\_if インターフェースに、書き込む場所をバイト単位で示す信号 `wmask` を追加します（リスト 3.69, リスト 3.70, リスト 3.71）。`wmask` には、書き込む部分を 1、書き込まない部

分を 0 で指定します。このような挙動をする値を、書き込みマスクと呼びます。

▼リスト 3.69: wmask の定義 (membus\_if.veryl)

```
var wmask : logic<DATA_WIDTH / 8>;
```

▼リスト 3.70: modport master に wmask を追加する (membus\_if.veryl)

```
modport master {
    ...
    wmask : output,
    ...
}
```

▼リスト 3.71: modport slave に wmask を追加する (membus\_if.veryl)

```
modport slave {
    ...
    wmask : input ,
    ...
}
```

バイト単位で指定するため、 `wmask` の幅は `DATA_WIDTH / 8` ビットです。

次に、memory モジュールで書き込みマスクをサポートします (リスト 3.72)。

▼リスト 3.72: 書き込みマスクをサポートする memory モジュール (memory.veryl)

```
module memory::<DATA_WIDTH: const, ADDR_WIDTH: const> (
    clk      : input  clock ,
    rst      : input  reset ,
    membus   : modport membus_if::<DATA_WIDTH, ADDR_WIDTH>::slave,
    FILE_PATH: input  string , // メモリの初期値が格納されるファイルのパス
) {
    type DataType = logic<DATA_WIDTH> ;
    type MaskType = logic<DATA_WIDTH / 8>;

    var mem: DataType [2 ** ADDR_WIDTH];

    // 書き込みマスクをDATA_WIDTHに展開した値
    var wmask_expand: DataType;
    for i in 0..DATA_WIDTH :wm_expand_block {
        assign wmask_expand[i] = wmask_saved[i / 8];
    }

    initial {
        // memをFILE_PATHに格納されているデータで初期化
        if FILE_PATH != "" {
            $readmemh(FILE_PATH, mem);
        }
    }

    // 状態
    enum State {
```

```

    Ready,
    WriteValid,
}
var state: State;

var addr_saved : logic  <ADDR_WIDTH>;
var wdata_saved: DataType          ;
var wmask_saved: MaskType         ;
var rdata_saved: DataType          ;

always_comb {
    membus.ready = state == State::Ready;
}

always_ff {
    if state == State::WriteValid {
        mem[addr_saved[ADDR_WIDTH - 1:0]] = wdata_saved & wmask_expand | rdata_saved & ~wmask_saved;
    }
}

always_ff {
    if_reset {
        state      = State::Ready;
        membus.rvalid = 0;
        membus.rdata  = 0;
        addr_saved   = 0;
        wdata_saved  = 0;
        wmask_saved  = 0;
        rdata_saved  = 0;
    } else {
        case state {
            State::Ready: {
                membus.rvalid = membus.valid & !membus.wen;
                membus.rdata  = mem[membus.addr[ADDR_WIDTH - 1:0]];
                addr_saved   = membus.addr[ADDR_WIDTH - 1:0];
                wdata_saved  = membus.wdata;
                wmask_saved  = membus.wmask;
                rdata_saved  = mem[membus.addr[ADDR_WIDTH - 1:0]];
                if membus.valid && membus.wen {
                    state = State::WriteValid;
                }
            }
            State::WriteValid: {
                state      = State::Ready;
                membus.rvalid = 1;
            }
        }
    }
}
}

```

書き込みマスクをサポートする memory モジュールは、次の 2 つの状態を持ちます。

**State::Ready**

要求を受け付ける。読み込み要求のとき、次のクロックで結果を返す。書き込み要求のとき、要求の内容をレジスタに保存し、状態を `State::WriteValid` に移動する。

**State::WriteValid**

書き込みマスクつきの書き込みを行う。状態を `State::Ready` に移動する。

memory モジュールは、書き込み要求が送られてきた場合、名前が `_saved` で終わるレジスタに要求の内容を保存します。また、`rdata_saved` に、指定されたアドレスのデータを保存します。次のクロックで、書き込みマスクを使った書き込みを行い、要求の処理を終了します。

top モジュールの調停処理で、`wmask` も調停するようにします（リスト 3.73）。

## ▼ リスト 3.73: wmask の設定 (top.very)

```
membus.valid = i_membus.valid | d_membus.valid;
if d_membus.valid {
    membus.addr = addr_to_memaddr(d_membus.addr);
    membus.wen = d_membus.wen;
    membus.wdata = d_membus.wdata;
    membus.wmask = d_membus.wmask;
} else {
    membus.addr = addr_to_memaddr(i_membus.addr);
    membus.wen = 0; // 命令フェッチは常に読み込み
    membus.wdata = 'x;
    membus.wmask = 'x;
}
```

**memunit モジュールの実装**

memory モジュールが書き込みマスクをサポートするようになったので、memunit モジュールで `wmask` を設定します。

`req_wmask` レジスタを作成し、`membus.wmask` と接続します（リスト 3.74、リスト 3.75）。

## ▼ リスト 3.74: req\_wmask の定義 (memunit.very)

```
var req_wmask: logic<MEM_DATA_WIDTH / 8>;
```

## ▼ リスト 3.75: membus に wmask を設定する (memunit.very)

```
// メモリアクセス
membus.valid = state == State::WaitReady;
membus.addr = req_addr;
membus.wen = req_wen;
membus.wdata = req_wdata;
membus.wmask = req_wmask;
```

always\_ff の中で、`req_wmask` の値を設定します。それぞれの命令のとき、`wmask` がどうなるかを確認してください（リスト 3.76、リスト 3.77）。

## ▼リスト 3.76: if\_reset で req\_wmask を初期化する (memunit.veryl)

```
if_reset {
    state      = State::Init;
    req_wen   = 0;
    req_addr  = 0;
    req_wdata = 0;
    req_wmask = 0;
} else {
```

## ▼リスト 3.77: メモリにアクセスする命令のとき、wmask を設定する (memunit.veryl)

```
req_wmask = case ctrl.funct3[1:0] {
    2'b00 : 4'b1 << addr[1:0], ← LB, LBUのとき、アドレス下位2ビット分だけ1を左シフトする
    2'b01 : case addr[1:0] { ← LH, LHU命令のとき
        2      : 4'b1100, ←上位2バイトに書き込む
        0      : 4'b0011, ←下位2バイトに書き込む
        default: 'x,
    },
    2'b10 : 4'b1111, ← LW命令のとき、全体に書き込む
    default: 'x,
};
```

## 3.11.4 LB, LBU, LH, LHU, SB, SH 命令をテストする

簡単なテストを作成し、動作をテストします。2つテストを記載するので、正しく動いているか確認してください。

## ▼リスト 3.78: src/sample\_lbh.hex

```
02000083 // lb x1, 0x20(x0) : x1 = ffffffef
02104083 // lbu x1, 0x21(x0) : x1 = 000000be
02201083 // lh x1, 0x22(x0) : x1 = ffffdead
02205083 // lhu x1, 0x22(x0) : x1 = 0000dead
00000000
00000000
00000000
00000000
deadbeef // 0x0
```

## ▼リスト 3.79: src/sample\_sbsh.hex

```
12300093 // addi x1, x0, 0x123
02101023 // sh x1, 0x20(x0)
02100123 // sb x1, 0x22(x0)
02200103 // lb x2, 0x22(x0) : x2 = 00000023
02001183 // lh x3, 0x20(x0) : x3 = 00000123
```

## 3.12 ジャンプ命令、分岐命令の実装

まだ、重要な命令を実装できていません。プログラムで if 文やループを実現するためには、ジャンプや分岐をする命令が必要です。RV32I には、仕様書 [8] に次の命令が定義されています (表 3.10)。

▼表 3.10: ジャンプ命令、分岐命令

命令	形式	動作
JAL	J 形式	PC+ 即値に無条件ジャンプする。rd に PC+4 を格納する
JALR	I 形式	rs1+ 即値に無条件ジャンプする。rd に PC+4 を格納する
BEQ	B 形式	rs1 と rs2 が等しいとき、PC+ 即値にジャンプする
BNE	B 形式	rs1 と rs2 が異なるとき、PC+ 即値にジャンプする
BLT	B 形式	rs1(符号付き整数) が rs2(符号付き整数) より小さいとき、PC+ 即値にジャンプする
BLTU	B 形式	rs1(符号なし整数) が rs2(符号なし整数) より小さいとき、PC+ 即値にジャンプする
BGE	B 形式	rs1(符号付き整数) が rs2(符号付き整数) より大きいとき、PC+ 即値にジャンプする
BGEU	B 形式	rs1(符号なし整数) が rs2(符号なし整数) より大きいとき、PC+ 即値にジャンプする

ジャンプ命令は、無条件でジャンプするため、**無条件ジャンプ** (Unconditional Jump) と呼びます。分岐命令は、条件付きで分岐するため、**条件分岐** (Conditional Branch) と呼びます。

### 3.12.1 JAL, JALR 命令を実装する

まず、無条件ジャンプを実装します。

JAL (Jump And Link) 命令は、PC+ 即値でジャンプ先を指定します。ここで Link とは、rd レジスタに PC+4 を記録しておくことで、分岐元に戻れるようにしておく操作のことを指しています。即値の幅は 20 ビットです。PC の下位 1 ビットは常に 0 なため、即値を 1 ビット左シフトして符号拡張した値を PC に加算します (即値の生成についてはリスト 3.31 を確認してください)。JAL 命令でジャンプ可能な範囲は、PC ± 1MiB です。

JALR (Jump And Link Register) 命令は、rs1+ 即値でジャンプ先を指定します。即値は I 形式の即値です。JAL 命令と同様に、rd レジスタに PC+4 を格納します。JALR 命令でジャンプ可能な範囲は、rs1 レジスタの値 ± 4KiB です。

inst\_decoder モジュールは、JAL 命令, JALR 命令のとき、`InstCtrl.rwb_en` を 1, `InstCtrl.is_aluop` を 0, `InstCtrl.is_jump` を 1 としてデコードします。

無条件ジャンプであるかどうかは `InstCtrl.is_jump` で確かめることができます。また、`InstCtrl.is_aluop` が 0 なため、ALU は常に加算を行います。加算の対象のデータが、JAL 命令 (J 形式) なら PC と即値、JALR 命令 (I 形式) なら rs1 と即値になっていることを確認してください (リスト 3.42)。

#### 無条件ジャンプの実装

それでは、無条件ジャンプを実装します。まず、ジャンプ命令を実行するとき、ライトバックす

る値を `inst_pc + 4` にします (リスト 3.80)。

▼ リスト 3.80: `pc + 4` を書き込む (core.veryl)

```
let wb_data: UIntX = if inst_ctrl.is_lui {
    inst_imm
} else if inst_ctrl.is_jump {
    inst_pc + 4
} else if inst_ctrl.is_load {
    memu_rdata
} else {
    alu_result
};
```

次に、次にフェッチする命令をジャンプ先の命令に変更します。そのために、フェッチ先の変更が発生したことを表す信号 `control_hazard` と、新しいフェッチ先を示す信号 `control_hazard_pc_next` を作成します (リスト 3.81, リスト 3.82, )。

▼ リスト 3.81: `control_hazard` と `control_hazard_pc_next` の定義 (core.veryl)

```
var control_hazard : logic;
var control_hazard_pc_next: Addr ;
```

▼ リスト 3.82: `control_hazard` と `control_hazard_pc_next` の割り当て (core.veryl)

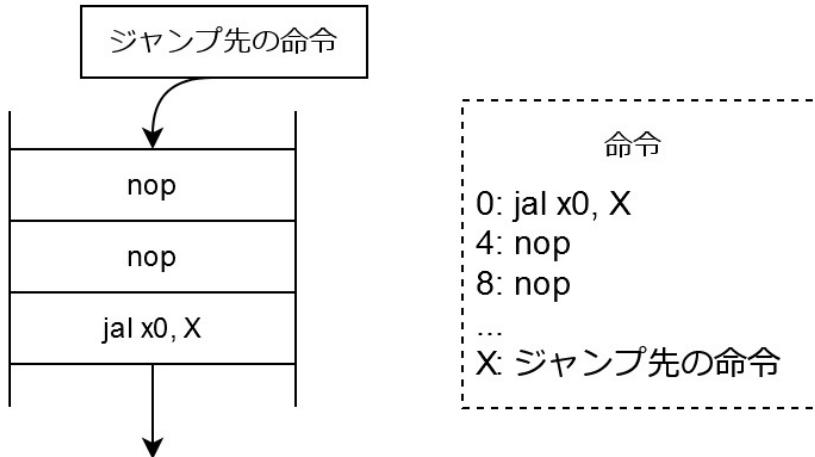
```
assign control_hazard = inst_valid && inst_ctrl.is_jump;
assign control_hazard_pc_next = alu_result;
```

`control_hazard` を利用して、`if_pc` を更新し、新しく命令をフェッチしなおすようにします (リスト 3.83)。

▼ リスト 3.83: PC を変更する (core.veryl)

```
always_ff {
    if_reset {
        ...
    } else {
        if control_hazard {
            if_pc = control_hazard_pc_next;
            if_is_requested = 0;
            if_fifo_wvalid = 0;
        } else {
            if if_is_requested {
                ...
            }
            // IFのFIFOの制御
            if if_is_requested && i_membus.rvalid {
                ...
            }
        }
    }
}
```

ここで、新しく命令をフェッチしなおすようにしても、ジャンプ命令によって実行されることがなくなった命令が FIFO に残っていることがあることに注意する必要があります(図 3.4)。



▲図 3.4: FIFO に余計な命令が入ってしまっている

実行すべきではない命令を実行しないようにするために、ジャンプ命令を実行するときに、FIFO をリセットするようにします。

FIFO に、中身をリセットするための信号 `flush` を実装します(リスト 3.84)。

▼リスト 3.84: ポートに `flush` を追加する (fifo.veryl)

```
module fifo #(
    param DATA_TYPE: type = logic,
    param WIDTH     : u32   = 2      ,
) (
    clk      : input  clock      ,
    rst      : input  reset      ,
    flush   : input  logic      ,
    wready  : output logic      ,
```

`flush` が 1 のとき、`head` と `tail` を 0 に初期化することで FIFO を空にします(リスト 3.85)。

▼リスト 3.85: `flush` が 1 のとき、FIFO を空にする (fifo.veryl)

```
always_ff {
    if_reset {
        head = 0;
        tail = 0;
    } else {
        if flush {
            head = 0;
```

```

        tail = 0;
    } else {
        if wready && wvalid {
            mem[tail] = wdata;
            tail      = tail + 1;
        }
        if rready && rvalid {
            head = head + 1;
        }
    }
}
}

```

core モジュールで、`control_hazard` が 1 のときに、FIFO をリセットするようにします（リスト 3.86）。

▼リスト 3.86: ジャンプ命令のとき、FIFO をリセットする (core.veryl)

```
inst if_fifo: fifo #(
    DATA_TYPE: if_fifo_type,
    WIDTH     : 3
) (
    clk,
    rst,
    flush : control_hazard,
    ...
);
```

## 無条件ジャンプのテスト

簡単なテストを作成し、動作をテストします（リスト 3.87）。

### ▼リスト 3.87: sample\_jump.hex

```
0100006f // 0: jal x0, 0x10 : 0x10にジャンプする
deadbeef // 4:
deadbeef // 8:
deadbeef // c:
01800093 // 10: addi x1, x0, 0x18
00808067 // 14: jalr x0, 8(x1) : x1+8=0x20にジャンプする
deadbeef // 18:
deadbeef // 1c:
fe1ff06f // 20: jal x0, -0x20 : 0にジャンプする
```

▼リスト 3.88: テストの実行 (一部省略)

```
$ make build
$ make sim
$ obj_dir/sim src/sample_jump.hex 17
#                                     4
00000000 : 0100006f
  reg[ 0] <= 00000004 ← rd = PC + 4
#                                     8
```

```

00000010 : 01800093 ← 0x00 -> 0x10にジャンプしている
  reg[ 1] <= 00000018
#
#                               9
00000014 : 00808067
  reg[ 0] <= 00000018 ← rd = PC + 4
#
#                               13
00000020 : fe1ff06f ← 0x14 -> 0x20にジャンプしている
  reg[ 0] <= 00000024 ← rd = PC + 4
#
#                               17
00000000 : 0100006f ← 0x20 -> 0x00にジャンプしている
  reg[ 0] <= 00000004

```

無条件ジャンプを正しく実行できていることを確認することができます。

### 3.12.2 条件分岐命令を実装する

条件分岐命令はすべて B 形式で、PC+ 即値で分岐先を指定します。それぞれの命令は、命令の funct3 フィールドで判別することができます。

▼ 表 3.11: 条件分岐命令と funct3

funct3	命令	演算
000	BEQ	==
001	BNE	!=
100	BLT	符号付き <=
101	BGE	符号付き >
110	BLTU	符号なし <=
111	BGEU	符号なし >

### 条件分岐の実装

まず、分岐するかどうかの判定を行うモジュールを作成します。

src/brunit.veryl を作成し、次のように記述します（リスト 3.89）。

▼ リスト 3.89: brunit.veryl

```

import eei::*;
import corectrl::*;

module brunit (
  funct3: input logic<3>,
  op1   : input UIntX   ,
  op2   : input UIntX   ,
  take  : output logic , // 分岐が成立するか否か
) {
  let beq : logic = op1 == op2;
  let blt : logic = $signed(op1) <: $signed(op2);
  let bltu: logic = op1 <: op2;
}

```

```

always_comb {
    case funct3 {
        3'b000 : take = beq;
        3'b001 : take = !beq;
        3'b100 : take = blt;
        3'b101 : take = !blt;
        3'b110 : take = bltu;
        3'b111 : take = !bltu;
        default: take = 0;
    }
}
}

```

brunit モジュールは、`funct3` に応じて `take` の条件を切り替えます。分岐が成立するとき、`take` は `1` になるようにします。

brunit モジュールを、core モジュールでインスタンス化します（リスト 3.90）。

#### ▼リスト 3.90: brunit のインスタンス化 (core.veryl)

```

var brunit_take: logic;

inst bru: brunit (
    funct3: inst_ctrl.funct3,
    op1           ,
    op2           ,
    take : brunit_take   ,
);

```

命令が B 形式のとき、`op1` は `rs1_data`、`op2` は `rs2_data` になっていることを確認してください（リスト 3.42）。

命令が条件分岐命令で、`brunit_take` が `1` のとき、次の PC を  $PC +$  即値にするようにします（リスト 3.91、リスト 3.92）。

#### ▼リスト 3.91: 命令が条件分岐命令か判定する関数 (core.veryl)

```

// 命令が分岐命令かどうかを判定する
function inst_is_br (
    ctrl: input InstCtrl,
) -> logic {
    return ctrl.itype == InstType::B;
}

```

#### ▼リスト 3.92: 分岐成立時の PC の設定 (core.veryl)

```

assign control_hazard      = inst_valid && (inst_ctrl.is_jump || inst_is_br(inst_ctrl) && brunit_take);
assign control_hazard_pc_next = if inst_is_br(inst_ctrl) {
    inst_pc + inst_imm
} else {
    alu_result
};

```

`control_hazard` は、命令が無条件ジャンプ命令か、命令が条件分岐命令かつ分岐が成立するときに 1 になります。 `control_hazard_pc_next` は、無条件ジャンプ命令のときは `alu_result`、条件分岐命令のときは `PC + 即値` になります。

### 条件分岐命令のテスト

条件分岐命令を実行するとき、分岐の成否を表示するようにします。デバッグ表示を行っている `always_ff` ブロック内に、次のコードを追加します（リスト 3.93）。

#### ▼ リスト 3.93: デバッグ表示 (core.veryl)

```
if inst_is_br(inst_ctrl) {
    $display("  br take  : %b", brunite_take);
}
```

簡単なテストを作成し、動作をテストします（リスト 3.94）。

#### ▼ リスト 3.94: sample\_br.hex

```
00100093 // 0: addi x1, x0, 1
10100063 // 4: beq x0, x1, 0x100
00101863 // 8: bne x0, x1, 0x10
deadbeef // c:
deadbeef // 10:
deadbeef // 14:
0000d063 // 18: bge x1, x0, 0
```

#### ▼ リスト 3.95: テストの実行 (一部省略)

```
$ make build
$ make sim
$ obj_dir/sim src/sample_br.hex 15
#          4
00000000 : 00100093
  reg[ 1] <= 00000001 ← x1に1を代入
#          5
00000004 : 10100063
  op1      : 00000000
  op2      : 00000001
  br take  : 0 ← x0 != x1なので不成立
#          6
00000008 : 00101863
  op1      : 00000000
  op2      : 00000001
  br take  : 1 ← x0 != x1なので成立
#          10
00000018 : 0000d063 ← 0x08 -> 0x18にジャンプ
  br take  : 1 ← x1 > x0なので成立
#          14
00000018 : 0000d063 ← 0x18 -> 0x18にジャンプ
  br take  : 1
```

BLT, BLTU, BGEU 命令についてはテストできていませんが、後の章で紹介する riscv-tests でテストします。

これで RV32I の実装は終わりです。お疲れ様でした。



#### 実装していない RV32I の命令について

本章ではメモリフェンス命令, ECALL, EBREAK 命令などを実装していません。これらの命令は後の章で実装します。

## 第 4 章

# Zicsr 拡張の実装

### 4.1 CSR とは何か?

前の章では、RISC-V の基本整数命令セットである RV32I を実装しました。既に簡単なプログラムを動かすことができますが、例外や割り込み、ページングなどの機能がありません。このような機能は CSR を利用して提供されます。

RISC-V には、CSR(Control and Status Register) というレジスタが 4096 個存在しています。例えば `mtvec` というレジスタは、例外や割り込みが発生したときのジャンプ先のアドレスを格納しています。RISC-V の CPU は、CSR の読み書きによって、制御 (Control) や状態 (Status) の読み取りを行います。

CSR の読み書きを行う命令は、Zicsr 拡張によって定義されています (表 4.1)。本章では、Zicsr に定義されている命令、RV32I に定義されている ECALL 命令、MRET 命令、`mtvec/mepc/mcause` レジスタを実装します。

▼表 4.1: Zicsr 拡張に定義されている命令

命令	作用
CSRRW	CSR に rs1 を書き込み、元の CSR の値を rd に書き込む
CSRRWI	CSRRW の rs1 を、即値をゼロ拡張した値に置き換えた動作
CSRRS	CSR と rs1 をビット OR した値を CSR に書き込み、元の CSR の値を rd に書き込む
CSRRSI	CSRRS の rs1 を、即値をゼロ拡張した値に置き換えた動作
CSRRC	CSR と $\sim$ rs1(rs1 のビット NOT) をビット AND した値を CSR に書き込み、元の CSR の値を rd に書き込む
CSRCI	CSRRC の rs1 を、即値をゼロ拡張した値に置き換えた動作

## 4.2 CSR命令のデコード

まず、Zicsrに定義されている命令(表4.1)をデコードします。

これらの命令のopcodeはSYSTEM(1110011)です。この値をeeiパッケージに定義します(リスト4.1)。

### ▼リスト4.1: opcode用の定数の定義(eei.veryl)

```
const OP_SYSTEM: logic<7> = 7'b1110011;
```

次に、InstCtrl構造体に、CSRを制御する命令であることを示すis\_csrフラグを追加します(リスト4.2)。

### ▼リスト4.2: is\_csrを追加する(corectrl.veryl)

```
// 制御に使うフラグ用の構造体
struct InstCtrl {
    itype    : InstType    , // 命令の形式
    rwb_en   : logic       , // レジスタに書き込むかどうか
    is_lui   : logic       , // LUI命令である
    is_aluop : logic       , // ALUを利用する命令である
    is_jump  : logic       , // ジャンプ命令である
    is_load  : logic       , // ロード命令である
    is_csr   : logic       , // CSR命令である
    funct3  : logic <3> , // 命令のfunct3フィールド
    funct7  : logic <7> , // 命令のfunct7フィールド
}
```

これでデコード処理を書く準備が整いました。inst\_decoderモジュールのInstCtrlを生成している部分を変更します(リスト4.3)。

### ▼リスト4.3: OP\_SYSTEMとis\_csrを追加する(inst\_decoder.veryl)

```
ctrl = {case op:
    OP_LUI    : {InstType::U, T, T, F, F, F, F, F},           ↓ is_csrを追加
    OP_AUIPC : {InstType::U, T, F, F, F, F, F, F},
    OP_JAL   : {InstType::J, T, F, F, T, F, F, F},
    OP_JALR  : {InstType::I, T, F, F, T, F, F, F},
    OP_BRANCH: {InstType::B, F, F, F, F, F, F, F},
    OP_LOAD  : {InstType::I, T, F, F, F, T, F, F},
    OP_STORE : {InstType::S, F, F, F, F, F, F, F},
    OP_OP    : {InstType::R, T, F, T, F, F, F, F},
    OP_OP_IMM: {InstType::I, T, F, T, F, F, F, F},
    OP_SYSTEM: {InstType::I, T, F, F, F, F, T, F},           ↓
    default   : {InstType::X, F, F, F, F, F, F, F},
}, f3, f7};
```

リスト4.3では、opcodeがOP\_SYSTEMな命令を、I形式、レジスタに結果を書き込む、CSRを操作する命令であるということにしています。他のopcodeの命令については、CSRを操作しない

命令であるということにしています。

CSRRW, CSRRS, CSRRRC 命令は、rs1 レジスタのデータを利用します。CSRRWI, CSRRSI, CSRRCI 命令は、命令のビット中の rs1 にあたるビット列(5ビット)をゼロ拡張した値を利用します。それぞれの命令は funct3 で区別することができます(表 4.2)。

▼表 4.2: Zicsr に定義されている命令 (funct3 による区別)

funct3	命令
3'b001	CSRRW
3'b101	CSRRWI
3'b010	CSRRS
3'b110	CSRRSI
3'b011	CSRRC
3'b111	CSRRCI

操作対象の CSR のアドレス(12ビット)は、命令のビットの上位12ビット(I形式の即値)をそのまま利用します。

## 4.3 csrunit モジュールの実装

CSR を操作する命令のデコードができたので、CSR 関連の処理を行うモジュールを作成します。

### 4.3.1 csrunit モジュールを作成する

src/csrunit.veryl を作成し、次のように記述します(リスト 4.4)。

▼リスト 4.4: csrunit.veryl

```
import eei::*;
import corectrl::*;

module csrunit (
    clk      : input  clock      ,
    rst      : input  reset      ,
    valid    : input  logic      ,
    ctrl     : input  InstCtrl  ,
    csr_addr: input  logic  <12>,
    rs1      : input  UIntX     ,
    rdata    : output UIntX     ,
) {
    // CSRR(W|S|C)[I]命令かどうか
    let is_wsc: logic = ctrl.is_csr && ctrl.funct3[1:0] != 0;
}
```

csrunit モジュールの主要なポートの定義は表 4.3 のとおりです。

まだ、csrunit モジュールには CSR が一つもありません。そのため、中身が空になっています。

▼表4.3: csrunitのポート定義

ポート名	型	向き	意味
valid	logic	input	命令が供給されているかどうか
ctrl	InstCtrl	input	命令のInstCtrl
csr_addr	logic<12>	input	命令が指定するCSRのアドレス(命令の上位12ビット)
rs1	UIntX	input	CSRR(W S C)のときrs1の値、CSRR(W S C)Iのとき即値(5ビット)をゼロで拡張した値
rdata	UIntX	output	CSR命令によるCSR読み込みの結果

このままの状態で、とりあえず、csrunitモジュールをcoreモジュールの中でインスタンス化します(リスト4.5)。

▼リスト4.5: csrunitモジュールのインスタンス化(core.veryl)

```
var csru_rdata: UIntX;

inst csru: csrunit (
    clk           ,
    rst           ,
    valid        : inst_valid   ,
    ctrl         : inst_ctrl   ,
    csr_addr: inst_bits[31:20],
    rs1          : if inst_ctrl.funct3[2] == 1 && inst_ctrl.funct3[1:0] != 0 {
                    {1'b0 repeat XLEN - $bits(rs1_addr), rs1_addr} // rs1を0で拡張する
                } else {
                    rs1_data
                },
    rdata: csru_rdata,
);

```

CSR命令の結果の受け取りのために変数 `csru_rdata` を作成し、csrunitモジュールをインスタンス化しています。

`csr_addr` ポートには、命令の上位12ビットを設定しています。`rs1` ポートには、即値を利用する命令(CSRR(W|S|C)I)の場合は`rs1_addr`を0で拡張した値を、それ以外の命令の場合は`rs1`のデータを設定しています。

次に、csrunitの結果を、レジスタにライトバックするようにします。具体的には、`InstCtrl.is_csr`が1のとき、`wb_data`が`csru_rdata`になるようにします(リスト4.6)。

▼リスト4.6: CSR命令の結果がライトバックされるようにする(core.veryl)

```
let rd_addr: logic<5> = inst_bits[11:7];
let wb_data: UIntX    = if inst_ctrl.is_lui {
    inst_imm
} else if inst_ctrl.is_jump {
    inst_pc + 4
} else if inst_ctrl.is_load {
    memu_rdata
} else if inst_ctrl.is_csr {
```

```

    csru_rdata
} else {
    alu_result
};

```

最後に、デバッグ用の表示を追加します。デバッグ表示用の always\_ff ブロックに、次のコードを追加してください（リスト 4.7）。

▼リスト 4.7: デバッグ用に rdata を表示するようにする (core.veryl)

```

if inst_ctrl.is_csr {
    $display(" csr rdata : %h", csru_rdata);
}

```

これらのテストは、csrunit モジュールにレジスタを追加してから行います。

### 4.3.2 mtvec レジスタを実装する

csrunit モジュールには、まだ CSR が定義されていません。1 つ目の CSR として、mtvec レジスタを実装します。

#### mtvec レジスタ、トラップ



▲図 4.1: mtvec のエンコーディング [9]

mtvec レジスタは、仕様書 [10] に定義されています。mtvec は、MXLEN ビットの WARL レジスタです。mtvec のアドレスは `12'h305` です。

MXLEN は misa レジスタに定義されていますが、今のところは XLEN と等しいという認識で問題ありません。WARL は Write Any Values, Reads Legal Values の略です。その名の通り、好きな値を書き込めるが、読み出すときには合法な値になっているという認識で問題ありません。

mtvec は、トラップ (Trap) が発生したときのジャンプ先 (Trap-Vector) の基準となるアドレスを格納するレジスタです。トラップとは、例外 (Exception)、または割り込み (Interrupt) により、CPU の制御を変更することです<sup>\*1</sup>。トラップが発生する時、CPU は CSR を変更した後、mtvec に格納されたアドレスにジャンプします。

例外とは、命令の実行によって引き起こされる異常な状態 (unusual condition) のことです。例えば、不正な命令を実行しようとしたときには Illegal Instruction 例外が発生します。CPU は、例外が発生したときのジャンプ先 (対処方法) を決めておくことで、CPU が異常な状態に陥ったままにならないようにしています。

mtvec は BASE と MODE の 2 つのフィールドで構成されています。MODE はジャンプ先の

<sup>\*1</sup> トラップや例外、割り込みは Volume I の 1.6Exceptions, Traps, and Interrupts に定義されています

決め方を指定するためのフィールドですが、簡単のために常に0(Directモード)になるようにします。Directモードのとき、トラップ時のジャンプ先は `BASE << 2` になります。

### mtvecレジスタの実装

それでは、mtvecレジスタを実装します。まず、CSRのアドレスを表す列挙型を定義します(リスト4.8)。

#### ▼リスト4.8: CsrAddr型を定義する(csrunit.veryl)

```
// CSRのアドレス
enum CsrAddr: logic<12> {
    MTVEC = 12'h305,
}
```

次に、mtvecレジスタを作成します。MXLEN=XLENとしているので、型は `UIntX` にします(リスト4.9)。

#### ▼リスト4.9: mtvecレジスタの定義(csrunit.veryl)

```
// CSR
var mtvec: UIntX;
```

MODEはDirectモード(`00`)しか対応していません。mtvecはWARLなレジスタなので、MODEフィールドには書き込めないようにする必要があります。これを制御するためにmtvecレジスタの書き込みマスク用の定数を定義します(リスト4.10)。

#### ▼リスト4.10: mtvecレジスタの書き込みマスクの定義(csrunit.veryl)

```
// wmask
const MTVEC_WMASK: UIntX = 'hffff_fff0;
```

次に、書き込むべきデータ `wdata` の生成と、mtvecレジスタの読み込みを実装します(リスト4.11)。

#### ▼リスト4.11: レジスタの読み込みと書き込みデータの作成(csrunit.veryl)

```
var wmask: UIntX; // write mask
var wdata: UIntX; // write data

always_comb {
    // read
    rdata = case csr_addr {
        CsrAddr::MTVEC: mtvec,
        default: 'x,
    };
    // write
    wmask = case csr_addr {
        CsrAddr::MTVEC: MTVEC_WMASK,
        default: 0,
    };
    wdata = case ctrl.funct3[1:0] {
```

```

    2'b01  : rs1,
    2'b10  : rdata | rs1,
    2'b11  : rdata & ~rs1,
    default: 'x,
  } & wmask;
}

```

always\_comb ブロックで、`rdata` ポートに `csr_addr` に応じて CSR の値を割り当てます。`wdata` には、CSR に書き込むべきデータを割り当てます。CSR に書き込むべきデータは、書き込む命令 (CSRRW[I], CSRRS[I], CSRRC[I]) によって異なります。`rs1` には、`rs1` の値か即値が供給されているため、これと `rdata` を利用して `wdata` を生成しています。`funct3` と演算の種類の関係については、表 4.2 を参照してください。

最後に、`mtvec` レジスタへの書き込み処理を実装します。`mtvec` への書き込みは、命令が CSR 命令である場合 (`is_wsc`) にのみ行います (リスト 4.12)。

#### ▼リスト 4.12: CSR への書き込み処理 (csrunit.veryl)

```

always_ff {
  if_reset {
    mtvec = 0;
  } else {
    if valid {
      if is_wsc {
        case csr_addr {
          CsrAddr::MTVEC: mtvec = wdata;
          default      : {}
        }
      }
    }
  }
}

```

`mtvec` の初期値は 0 です。`mtvec` に `wdata` を書き込むとき、`MODE` が常に 0 になるようにしています。

### 4.3.3 csrunit モジュールをテストする

`mtvec` レジスタの書き込み、読み込みができる事を確認します。

プロジェクトのフォルダに、`test` ディレクトリを作成してください。`test/sample_csr.hex` を作成し、次のように記述します (リスト 4.13)。

#### ▼リスト 4.13: sample\_csr.hex

```

305bd0f3 // 0: csrrwi x1, mtvec, 0b10111
30502173 // 4: csrrs x2, mtvec, x0

```

テストでは、CSRRWI 命令で `mtvec` に `'b10111` を書き込んだ後、CSRRS 命令で `mtvec` の値を読み込んでいます。CSRRS 命令で読み込むとき、`rs1` を `x0`(ゼロレジスタ) にすることで、`mtvec`

の値を変更せずに読み込んでいます。

シミュレータを実行し、結果を確かめます（リスト4.14）。

▼リスト4.14: mtvecの読み込み/書き込みテストの実行

```
$ make build
$ make sim
$ ./obj_dir/sim test/sample_csr.hex 5
#           4
00000000 : 305bd0f3 ← mtvecに'b10111を書き込む
  itype      : 000010
  rs1[23]    : 00000000 ← CSRRWIなので、mtvecに'b10111(=23)を書き込む
  csr rdata : 00000000 ← mtvecの初期値(0)が読み込まれている
  reg[ 1] <= 00000000
#           5
00000004 : 30502173 ← mtvecを読み込む
  itype      : 000010
  csr rdata : 00000014 ← mtvecに書き込まれた値を読み込んでいる
  reg[ 2] <= 00000014 ← 'b10111のMODE部分がマスクされて、「b10100 = 14になっている
```

mtvecのBASEフィールドにのみ書き込みが行われ、「00000014」が読み込まれることが確認できます。

## 4.4 ECALL命令の実装

せっかくmtvecレジスタを実装したので、これを使う命令、機能を実装します。

### 4.4.1 ECALL命令とは何か？

RV32Iには、意図的に例外を発生させる命令としてECALL命令が定義されています。ECALL命令を実行すると、現在の権限レベル（Privilege Level）に応じて表4.4のような例外が発生します。

権限レベルとは、権限（特権、機能）を持つソフトウェアを実装するための機能です。例えばOS上で動くソフトウェアは、セキュリティのために、他のソフトウェアのメモリを侵害できないようにする必要があります。権限レベル機能があると、このような保護を、権限のあるOSが権限のないソフトウェアを管理するという風に実現できます。

権限レベルはいくつか定義されていますが、本章では、最高の権限レベルであるMachineレベル（M-mode）しかるものとします。

#### mcause, mepcレジスタ

ECALL命令を実行すると例外が発生します。例外が発生するとmtvecにジャンプし、例外が発生した時の処理を行います。これだけでもいいのですが、例外が発生した時に、どこで（PC）、どのような例外が発生したのかを知りたいことがあります。これを知るために、RISC-Vには、どこで例外が発生したかを格納するmepcレジスタと、例外の発生原因を格納するmcauseレジスタ

▼表4.4: 権限レベルとECALLによる例外

権限レベル	ECALLによって発生する例外
M	Environment call from M-mode
S	Environment call from S-mode
U	Environment call from U-mode

が存在しています。

例外が発生すると、CPUはmtvecにジャンプする前に、mepcに現在のPCを、mcauseに発生原因を格納します。これにより、mtvecにジャンプしてから例外に応じた処理を実行することができるようになります。

例外の発生原因是数値で表現されており、Environment call from M-mode例外には11が割り当てられています。

#### 4.4.2 トランプを実装する

それでは、ECALL命令とトランプの仕組みを実装します。

##### 定数の定義

まず、mepcとmcauseのアドレスをCsrAddr型に追加します(リスト4.15)。

▼リスト4.15: mepc, mcauseのアドレスを追加する(csrunit.veryl)

```
// CSRのアドレス
enum CsrAddr: logic<12> {
    MTVEC = 12'h305,
    MEPC = 12'h341,
    MCAUSE = 12'h342,
}
```

次に、トランプの発生原因を表現する型CsrCauseを定義します。今のところ、発生原因是ECALL命令によるEnvironment Call From M-mode例外しかありません(リスト4.16)。

▼リスト4.16: CsrCause型の定義(csrunit.veryl)

```
enum CsrCause: UIntX {
    ENVIRONMENT_CALL_FROM_M_MODE = 11,
}
```

最後に、mepc, mcauseの書き込みマスクを定義します(リスト4.17)。mepcに格納されるのは例外が発生した時の命令のアドレスです。命令は4バイトに整列して配置されているため、mepcの下位2ビットは常に0になります。

▼リスト4.17: mepc, mcauseの書き込みマスクの定義(csrunit.veryl)

```
const MTVEC_WMASK : UIntX = 'hffff_fff0;
const MEPC_WMASK : UIntX = 'hffff_fff0;
const MCAUSE_WMASK: UIntX = 'hffff_ffff;
```

### mepc, mcause レジスタの実装

mepc, mcause レジスタを作成します。サイズは MXLEN(=XLEN) なため、型は UIntX とします (リスト 4.18)。

#### ▼リスト 4.18: mepc, mcause レジスタの定義 (csrunit.veryl)

```
// CSR
var mtvec : UIntX;
var mepc : UIntX;
var mcause: UIntX;
```

次に、mepc, mcause の読み込み、書き込みマスクの割り当てを実装します。どちらも case 文にアドレスと値のペアを追加するだけです (リスト 4.19, リスト 4.20)。

#### ▼リスト 4.19: mepc, mcause の読み込み (csrunit.veryl)

```
rdata = case csr_addr {
    CsrAddr::MTVEC : mtvec,
    CsrAddr::MEPC : mepc,
    CsrAddr::MCAUSE: mcause,
    default : 'x,
};
```

#### ▼リスト 4.20: mepc, mcause の書き込みマスクの設定 (csrunit.veryl)

```
wmask = case csr_addr {
    CsrAddr::MTVEC : MTVEC_WMASK,
    CsrAddr::MEPC : MEPC_WMASK,
    CsrAddr::MCAUSE: MCAUSE_WMASK,
    default : 0,
};
```

最後に、mepc, mcause の書き込みを実装します。if\_reset で値を 0 に初期化し、case 文に mepc, mcause の場合を実装します (リスト 4.21)。

#### ▼リスト 4.21: mepc, mcause の書き込み (csrunit.veryl)

```
always_ff {
    if_reset {
        mtvec = 0;
        mepc = 0;
        mcause = 0;
    } else {
        if valid {
            if is_wsc {
                case csr_addr {
                    CsrAddr::MTVEC : mtvec = wdata;
                    CsrAddr::MEPC : mepc = wdata;
                    CsrAddr::MCAUSE: mcause = wdata;
                    default : {}
                }
            }
        }
    }
}
```

```
}
```

## 例外の実装

いよいよ ECALL 命令と、それによって発生するトラップを実装します。まず、`csruni` モジュールにポートを追加します (リスト 4.22)。

▼リスト 4.22: csrunit モジュールにポートを追加する (csrunit.veryl)

```

module csrunit (
    clk      : input  clock ,
    rst      : input  reset ,
    valid   : input  logic ,
    pc      : input  Addr ,
    ctrl    : input  InstCtrl ,
    rd_addr : input  logic  <5> ,
    csr_addr: input  logic  <12>,
    rs1     : input  UIntX ,
    rdata   : output UIntX ,
    raise_trap : output logic ,
    trap_vector: output Addr ,
) {

```

それぞれの用途は次の通りです。

pc

現在処理している命令のアドレスを受け取ります。

例外が発生した時、mepc に PC を格納するために使います。

rd addr

現在処理している命令の rd のアドレスを受け取ります。

現在処理している命令が ECALL 命令かどうかを判定するために使います。

raise trap

例外が発生する時 値を1にします

### trap vector

例外が発生する時、ジャンプ先のアドレスを出力します

csrunit モジュールの中身を実装する前に、core モジュールに、例外発生時の動作を実装します。csrunit モジュールと接続するための変数を定義し、csrunit モジュールと接続します（リスト 4.23、リスト 4.24）。

▼リスト 4.23: csrunit のポートの定義を変更する ① (core.vhdl)

```
var csru_rdata      : UIntX;  
var csru_raise_trap : logic;  
var csru_trap_vector: Addr ;
```

## ▼リスト4.24: csrunitのポートの定義を変更する②(core.veryl)

```

inst csru: csrunit (
    clk           ,
    rst           ,
    valid        : inst_valid   ,
    pc           : inst_pc      ,
    ctrl         : inst_ctrl    ,
    rd_addr      ,
    csr_addr: inst_bits[31:20],
    rs1          : if inst_ctrl.funct3[2] == 1 && inst_ctrl.funct3[1:0] != 0 {
                    {1'b0 repeat XLEN - $bits(rs1_addr), rs1_addr} // rs1を0で拡張する
                } else {
                    rs1_data
                },
    rdata        : csru_rdata,
    raise_trap  : csru_raise_trap,
    trap_vector: csru_trap_vector,
);

```

次に、トラップするときに、トラップ先にジャンプするようにします。

例外が発生する時、`csru_raise_trap`が1になり、`csru_trap_vector`がトラップ先になります。

トラップするときの動作には、ジャンプや分岐命令の実装に利用したロジックを利用します。`control_hazard`の条件に`csru_raise_trap`を追加して、トラップするときに`control_hazard_pc_next`を`csru_trap_vector`に設定します(リスト4.25)。

## ▼リスト4.25: 例外の発生時にジャンプするようにする(core.veryl)

```

assign control_hazard = inst_valid && (
    csru_raise_trap ||
    inst_ctrl.is_jump ||
    inst_is_br(inst_ctrl) && brunit_take
);
assign control_hazard_pc_next = if csru_raise_trap {
    csru_trap_vector ←トラップするとき、trap_vectorに飛ぶ
} else if inst_is_br(inst_ctrl) {
    inst_pc + inst_imm
} else {
    alu_result
};

```

000000000000	00000	000	00000	1110011	ECALL
--------------	-------	-----	-------	---------	-------

▲図4.2: ECALL命令のフォーマット[6]

それでは、csrunitモジュールにトラップの処理を実装します。

ECALL命令は、I形式、即値は0、rs1とrdは0、funct3は0、opcodeは`SYSTEM`な命令(図4.2)です。

これを判定するための変数を作成します（リスト4.26）。

▼リスト4.26: ecall命令かどうかの判定(csrunit.veryl)

```
// ECALL命令かどうか
let is_ecall: logic = ctrl.is_csr && csr_addr == 0 && rs1[4:0] == 0 && ctrl.funct3 == 0 && >
>rd_addr == 0;
```

例外が発生するかどうかを示す `raise_expt` と、例外が発生の原因を示す `expt_cause` を作成します。今のところ、例外は ECALL命令によってのみ発生するため、`expt_cause` は実質的に定数になっています（リスト4.27）。

▼リスト4.27: 例外とトラップの判定(csrunit.veryl)

```
// Exception
let raise_expt: logic = valid && is_ecall;
let expt_cause: UIntX = CsrCause::ENVIRONMENT_CALL_FROM_M_MODE;

// Trap
assign raise_trap = raise_expt;
let trap_cause : UIntX = expt_cause;
assign trap_vector = mtvec;
```

トラップが発生するかどうかを示す `raise_trap` には、例外が発生するかどうかを割り当てています。トラップの原因を示す `trap_cause` には、例外の発生原因を割り当てています。また、トラップ先には `mtvec` を割り当てています。

最後に、トラップに伴うCSRの変更を実装します。トラップが発生する時、mepcレジスタにpc、mcauseレジスタにトラップの発生原因を格納します（リスト4.28）。

▼リスト4.28: トラップが発生したらCSRを変更する(csrunit.veryl)

```
always_ff {
    if_reset {
        ...
    } else {
        if valid {
            if raise_trap { ←トラップ時の動作
                mepc = pc;
                mcause = trap_cause;
            } else {
                if is_wsc {
                    ...
                }
            }
        }
    }
}
```

### 4.4.3 ECALL命令をテストする

ECALL命令をテストする前に、デバッグのために `$display` システムタスクで、例外が発生したかどうかと、トラップ先を表示します（リスト4.29）。

## ▼リスト4.29: デバッグ用の表示を追加する(core.veryl)

```
if inst_ctrl.is_csr {
    $display(" csr rdata : %h", csru_rdata);
    $display(" csr trap  : %b", csru_raise_trap);
    $display(" csr vec   : %h", csru_trap_vector);
}
```

簡単なテストを記述します。`test/sample_ecall.hex`を作成し、次のように記述します(リスト4.30)。

## ▼リスト4.30: sample\_ecall.hex

```
30585073 // 0: csrrwi x0, mtvec, 0x10
00000073 // 4: ecall
00000000 // 8:
00000000 // c:
342020f3 // 10: csrrs x1, mcause, x0
34102173 // 14: csrrs x2, mepc, x0
```

CSRRW命令でmtvecレジスタに値を書き込み、ecall命令で例外を発生させてジャンプします。ジャンプ先では、mcauseレジスタ、mepcレジスタの値を読み取ります。

シミュレータを実行し、結果を確かめます(リスト4.31)。

## ▼リスト4.31: ECALL命令のテストの実行

```
$ make build
$ make sim
$ ./obj_dir/sim test/sample_ecall.hex 10
#          4
00000000 : 30585073 ← CSRRWIでmtvecに書き込み
  rs1[16] : 00000000 ← 0x10(=16)をmtvecに書き込む
  csr trap : 0
  csr vec  : 00000000
  reg[ 0] <= 00000000
#          5
00000004 : 00000073
  csr trap : 1 ← ECALL命令により、例外が発生する
  csr vec  : 00000010 ← ジャンプ先は0x10
  reg[ 0] <= 00000000
#          9
00000010 : 342020f3
  csr rdata : 0000000b ← CSRRSでmcauseを読み込む
  reg[ 1] <= 0000000b ← Environment call from M-modeなのでb(=11)
#          10
00000014 : 34102173
  csr rdata : 00000004 ← CSRRSでmepcを読み込む
  reg[ 2] <= 00000004 ← 例外はアドレス4で発生したので4
```

ECALL命令によって例外が発生し、mcauseとmepcに書き込みが行われてからmtvecにジャンプしていることが確認できます。

ECALL命令の実行時にレジスタに値がライトバックされてしまっていますが、ECALL命令の

rdは常に0番目のレジスタであり、0番目のレジスタは常に値が0になるため問題ありません。

## 4.5 MRET命令の実装

MRET命令<sup>\*2</sup>は、トラップ先からトラップ元に戻るための命令です。具体的には、MRET命令を実行すると、mepcレジスタに格納されたアドレスにジャンプします<sup>\*3</sup>。

MRET命令は、例えば、権限のあるOSから権限のないユーザー空間に戻るために利用します。

### 4.5.1 MRET命令を実装する

0011000	00010	00000	000	00000	1110011	MRET
---------	-------	-------	-----	-------	---------	------

▲図4.3: MRET命令のフォーマット [11]

まず、csruniutモジュールに供給されている命令がMRET命令かどうかを判定する変数`is_mret`を作成します(リスト4.32)。MRET命令は、上位12ビットが`001100000010`、rs1は0、funct3は0、rdは0です(図4.3)。

#### ▼リスト4.32: MRET命令の判定(csruniut.veryl)

```
// MRET命令かどうか
let is_mret: logic = ctrl.is_csr && csr_addr == 12'b0011000_00010 && rs1[4:0] == 0 && ctrl.function == 0 && rd_addr == 0;
```

次に、csruniutモジュールにMRET命令が供給されているときに、mepcにジャンプするようするロジックを作成します。ジャンプするためのロジックは、トラップによってジャンプする仕組みを利用します(リスト4.33)。

#### ▼リスト4.33: MRET命令によってジャンプさせる(csruniut.veryl)

```
// Trap
assign raise_trap = raise_expt || (valid && is_mret);
let trap_cause : UIntX = expt_cause;
assign trap_vector = if raise_expt {
    mtvec
} else {
    mepc
};
```

トラップが発生しているかどうかの条件`raise_mret`に`is_mret`を追加し、トラップ先を条件によって変更します。

<sup>\*2</sup> MRET命令はVolume IIの3.3.2. Trap-Return Instructionsに定義されています

<sup>\*3</sup> 他のCSRや権限レベルが実装されている場合は、他にも行うことがあります

### 例外が優先

trap\_vectorには、`is_mret`のときに`mepc`を割り当てるのではなく`raise_expt`のときに`mtvec`を割り当てています。これは、MRET命令によって発生する例外があるからです。MRET命令の判定を優先すると、例外が発生するのに`mepc`にジャンプしてしまいます。

## 4.5.2 MRET命令をテストする

MRET命令が正しく動作するかテストします。

`mepc`に値を設定してからMRET命令を実行することで`mepc`にジャンプするようなテストを作成します(リスト4.34)。

#### ▼リスト4.34: sample\_mret.hex

```
34185073 // 0: csrrwi x0, mepc, 0x10
30200073 // 4: mret
00000000 // 8:
00000000 // c:
00000013 // 10: addi x0, x0, 0
```

シミュレータを実行し、結果を確かめます(リスト4.35)。

#### ▼リスト4.35: MRET命令のテストの実行

```
$ make build
$ make sim
$ ./obj_dir/sim test/sample_mret.hex 9
#          4
00000000 : 34185073 ← CSRRWIでmepcに書き込み
  rs1[16]   : 00000000 ← 0x10(=16)をmepcに書き込む
  csr trap  : 0
  csr vec   : 00000000
  reg[ 0] <= 00000000
#          5
00000004 : 30200073
  csr trap  : 1 ← MRET命令によってmepcにジャンプする
  csr vec   : 00000010 ← 10にジャンプする
#          9
00000010 : 00000013 ← 10にジャンプしている
```

MRET命令によって`mepc`にジャンプすることが確認できます。

MRET命令はレジスタに値をライトバックしていますが、ECALL命令と同じく0番目のレジスタが指定されるため問題ありません。

## 第 5 章

# riscv-tests によるテスト

第 3 章では、RV32I の CPU を実装しました。簡単なテストを作成して操作を確かめましたが、まだテストできていない命令が複数あります。そこで、riscv-tests というテストを利用することで、CPU がある程度正しく動いているらしいことを確かめます。

### 5.1 riscv-tests とは何か？

riscv-tests は、GitHub の riscv-software-src/riscv-tests<sup>\*1</sup> からソースコードをダウンロードすることができます。

riscv-tests は、RISC-V のプロセッサ向けのユニットテストやベンチマークの集合です。命令や機能ごとにテストが用意されており、これを利用することで簡単に実装を確かめることができます。すべての命令のすべての場合を網羅するようなテストではないため、riscv-tests をパスしても、確実に実装が正しいとは言えないことに注意してください。

### 5.2 riscv-tests のビルド



**riscv-tests のビルドが面倒、もしくはよく分からなくなってしまった方へ**

<https://github.com/nananapo/riscv-tests-bin/tree/bin4>

完成品を上記の URL においておきます。core/test 以下にコピーしてください。

#### 5.2.1 riscv-tests をビルドする

まず、riscv-tests を clone します（リスト 5.1）。

<sup>\*1</sup> <https://github.com/riscv-software-src/riscv-tests>

## ▼リスト 5.1: riscv-tests の clone

```
$ git clone https://github.com/riscv-software-src/riscv-tests
$ cd riscv-tests
$ git submodule update --init --recursive
```

riscv-tests は、プログラムの実行が `0x80000000` から始まると仮定した設定になっています。しかし、今のところ、CPU はアドレス `0x00000000` から実行を開始するため、リンクにわたす設定ファイル `env/p/link.ld` を変更する必要があります（リスト 5.2）。

## ▼リスト 5.2: riscv-tests/env/p/link.ld

```
OUTPUT_ARCH( "riscv" )
ENTRY(_start)

SECTIONS
{
    . = 0x00000000; ←先頭を0x00000000に変更する
```

riscv-tests をビルドします。必要なソフトウェアがインストールされていない場合、適宜インストールしてください（リスト 5.3）。

## ▼リスト 5.3: riscv-tests のビルド

```
$ cd riscv-testsをcloneしたディレクトリ
$ autoconf
$ ./configure --prefix=core/testへのパス
$ make
$ make install
```

core/test に share ディレクトリが作成されます。

### 5.2.2 成果物を\$readmemh で読み込める形式に変換する

riscv-tests をビルドすることができましたが、これは `$readmemh` システムタスクで読み込める形式（以降 HEX 形式と呼びます）ではありません。

CPU でテストを実行できるように、ビルドしたテストのバイナリファイルを HEX 形式に変換します。

まず、バイナリファイルを HEX 形式に変換する Python プログラム `test/bin2hex.py` を作成します（リスト 5.4）。

## ▼リスト 5.4: core/test/bin2hex.py

```
import sys

# 使い方を表示する
def print_usage():
    print(sys.argv[1])
    print("Usage:", sys.argv[0], "[bytes per line] [filename]")
    exit()
```

```

# コマンドライン引数を受け取る
args = sys.argv[1:]
if len(args) != 2:
    print_usage()
BYTES_PER_LINE = None
try:
    BYTES_PER_LINE = int(args[0])
except:
    print_usage()
FILE_NAME = args[1]

# バイナリファイルを読み込み
allbytes = []
with open(FILE_NAME, "rb") as f:
    allbytes = f.read()

# 値を文字列に変換する
bytestr = []
for b in allbytes:
    bytestr.append(format(b, '02x'))

# 00を足すことでBYTES_PER_LINEの倍数に揃える
bytestr += ["00"] * (BYTES_PER_LINE - len(bytestr) % BYTES_PER_LINE)

# 出力
results = []
for i in range(0, len(bytestr), BYTES_PER_LINE):
    s = ""
    for j in range(BYTES_PER_LINE):
        s += bytestr[i + BYTES_PER_LINE - j - 1]
    results.append(s)
print("\n".join(results))

```

このプログラムは、第二引数に指定されるバイナリファイルを、第一引数に与えられた数のバイト毎に区切り、16進数のテキストで出力します。

HEX ファイルに変換する前に、ビルドした成果物を確認する必要があります。例えば `test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-add` は ELF ファイルです。CPU は ELF を直接に実行する機能を持っていないため、`riscv64-unknown-elf-objcopy` を利用して、ELF ファイルを余計な情報を取り除いたバイナリファイルに変換します（リスト 5.5）。

#### ▼ リスト 5.5: ELF ファイルを変換する

```
$ find share/ -type f -not -name ".*.dump" -exec riscv32-unknown-elf-objcopy -O binary {} {}.bin \;
```

最後に、objcopy で生成された bin ファイルを、Python プログラムで HEX ファイルに変換します（リスト 5.6）。

## ▼リスト 5.6: バイナリファイルを HEX ファイルに変換する

```
$ find share/ -type f -name "*.bin" -exec sh -c "python3 bin2hex.py {} > {}.hex" \;
```

## 5.3 テスト内容の確認

riscv-tests には複数のテストが用意されていますが、本章では、名前が `rv32ui-p-` から始まる RV32I 向けのテストを利用します。

例えば、ADD 命令のテストである `rv32ui-p-add.dump` を読んでみます。  
`rv32ui-p-add.dump` は、`rv32ui-p-add` のダンプファイルです。

▼リスト 5.7: `rv32ui-p-add.dump`

```
Disassembly of section .text.init:

00000000 <_start>:
 0: 0500006f          j      50 <reset_vector>

00000004 <trap_vector>:
 4: 34202f73          csrr   t5, mcause ← t5 = mcause
 ...
 18: 00b00f93          li     t6, 11
 1c: 03ff0063          beq   t5, t6, 3c <write_tohost>
 ...
 
0000003c <write_tohost>: ← 0x1000にテスト結果を書き込む
 3c: 00001f17          auipc  t5, 0x1
 40: fc3f2223          sw     gp, -60(t5) # 1000 <tohost>
 ...
 
00000050 <reset_vector>:
 50: 00000093          li     ra, 0
 ...
 ←レジスタ値のゼロ初期化
 c8: 00000f93          li     t6, 0
 ...
 ←↓ mtvecにtrap_vectorのアドレスを書き込む
 130: 00000297          auipc  t0, 0x0
 134: ed428293          addi   t0, t0, -300 # 4 <trap_vector>
 138: 30529073          csrw   mtvec, t0
 ...
 ←↓ mepcにtest_2のアドレスを書き込む
 178: 00000297          auipc  t0, 0x0
 17c: 01428293          addi   t0, t0, 20 # 18c <test_2>
 180: 34129073          csrw   mepc, t0
 ...
 ←↓ mretを実行し、mepcのアドレス=test_2にジャンプする
 188: 30200073          mret

0000018c <test_2>: ← 0 + 0 = 0 のテスト
 18c: 00200193          li     gp, 2 ← gp = 2
 190: 00000593          li     a1, 0
 194: 00000613          li     a2, 0
```

```

198: 00c58733          add    a4,a1,a2
19c: 00000393          li     t2,0
1a0: 4c771663          bne   a4,t2,66c <fail>
...
0000066c <fail>: ←失敗したときのジャンプ先
... ←↓gpを1以外の値にする
674: 00119193          sll    gp,gp,0x1
678: 0011e193          or    gp,gp,1
...
684: 00000073          ecall
...
00000688 <pass>: ←すべてのテストに成功したときのジャンプ先
...
68c: 00100193          li     gp,1 ← gp = 1
690: 05d00893          li     a7,93
694: 00000513          li     a0,0
698: 00000073          ecall
69c: c0001073          unimp

```

riscv-tests は、基本的に次の流れで実行されます。

1. `_start` : `reset_vector` にジャンプする
2. `reset_vector` : 各種状態を初期化する
3. `test_*` : テストを実行する。命令の結果がおかしかったら `fail` に飛ぶ。最後まで正常に実行できたら `pass` に飛ぶ。
4. `fail, pass` : テストの成否をレジスタに書き込み、`trap_vector` に飛ぶ
5. `trap_vector` : `write_tohost` に飛ぶ
6. `write_tohost` : テスト結果をメモリに書き込む。ここでループする

`_start` から実行を開始し、最終的に `write_tohost` に移動します。テスト結果はメモリの `.tohost` に書き込まれます。`.tohost` のアドレスは、リンクの設定ファイルに記述されています（リスト 5.8）。プログラムのサイズは `0x1000` よりも小さいため、`.tohost` のアドレスは `0x1000` になります。

#### ▼ リスト 5.8: riscv-tests/env/p/link.ld

```

OUTPUT_ARCH( "riscv" )
ENTRY(_start)

SECTIONS
{
    . = 0x00000000;
    .text.init : { *(.text.init) }
    . = ALIGN(0x1000);
    .tohost : { *(.tohost) }
}

```

## 5.4 テストの終了検知

テストを実行する場合、テストが終了したことを検知し、それが成功か失敗かどうかを報告する必要があります。

riscv-tests は、テストが終了したことを示すために、`.tohost` に値を書き込みます。この値が 1 のとき、riscv-tests が正常に終了したことを示します。それ以外の時は、riscv-tests が失敗したことを示します。

riscv-tests が終了したことを検知する処理を top モジュールに記述します。top モジュールでメモリへのアクセスを監視し、`.tohost` に値が書き込まれたら実行を終了します（リスト 5.9）。

### ▼リスト 5.9: メモリアクセスを監視して終了を検知する (top.veryl)

```
// riscv-testsの終了を検知する
const RISCVTESTS_TOHOST_ADDR: Addr = 'h1000 as Addr;
always_ff {
    if d_membus.valid && d_membus.ready && d_membus.wen == 1 && d_membus.addr == RISCVTESTS_TOHOST_ADDR {
        if d_membus.wdata == 1 {
            $display("riscv-tests success!");
        } else {
            $display("riscv-tests failed!");
            $error ("wdata : %h", d_membus.wdata);
        }
        $finish();
    }
}
```

テストが失敗した場合、つまり 1 以外の値が書き込まれた場合、`$error` システムタスクを実行します。これにより、テスト失敗時のシミュレータの終了コードが 1 になります。

## 5.5 テストの実行

試しに ADD 命令のテストを実行してみましょう。ADD 命令のテストの HEX ファイルは `test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-add.bin.hex` です。

シミュレータを実行し、正常に動くことを確認します（リスト 5.10）。

### ▼リスト 5.10: ADD 命令の riscv-tests を実行する

```
$ make build
$ make sim
$ ./obj_dir/sim test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-add.bin.hex 0
#          4
00000000 : 0500006f
#          8
00000050 : 00000093
...
```

```

# 593
00000040 : fc3f2223
  itype      : 000100
  imm       : ffffffc4
  rs1[30]   : 0000103c
  rs2[ 3]   : 00000001
  op1       : 0000103c
  op2       : ffffffc4
  alu res   : 00001000
  mem stall : 1
  mem rdata : ff1ff06f
riscv-tests success!
- /home/kanataso/Documents/bluecore/core/src/top.sv:26: Verilog $finish
- /home/kanataso/Documents/bluecore/core/src/top.sv:26: Second verilog $finish, exiting

```

`riscv-tests success!` と表示され、テストが正常終了しました\*2。

## 5.6 複数のテストの自動実行

ADD 命令以外の命令もテストしたいですが、わざわざコマンドを手打ちしたくありません。本書では、自動でテストを実行し、その結果を報告するプログラムを作成します。

`test/test.py` を作成し、次のように記述します（リスト 5.11）。

### ▼リスト 5.11: test.py

```

import argparse
import os
import subprocess

parser = argparse.ArgumentParser()
parser.add_argument("sim_path", help="path to simulator")
parser.add_argument("dir", help="directory includes test")
parser.add_argument("files", nargs='*', help="test hex file names")
parser.add_argument("-r", "--recursive", action='store_true', help="search file recursively")
parser.add_argument("-e", "--extension", default="hex", help="test file extension")
parser.add_argument("-o", "--output_dir", default="results", help="result output directory")
parser.add_argument("-t", "--time_limit", type=float, default=10, help="limit of execution time. >
>set 0 to nolimit")
args = parser.parse_args()

# run test
def test(file_name):
    result_file_path = os.path.join(args.output_dir, file_name.replace(os.sep, "_") + ".txt")
    cmd = args.sim_path + " " + file_name + " 0"
    success = False

```

\*2 実行が終了しない場合はどこかしらにバグがあります。rv32ui-p-add.dump と実行ログを見比べて、頑張って原因を探してください…

```
with open(result_file_path, "w") as f:
    no = f.fileno()
    p = subprocess.Popen("exec " + cmd, shell=True, stdout=no, stderr=no)
    try:
        p.wait(None if args.time_limit == 0 else args.time_limit)
        success = p.returncode == 0
    except: pass
    finally:
        p.terminate()
        p.kill()
    print(("PASS" if success else "FAIL") + " : " + file_name)
    return (file_name, success)

# search files
def dir_walk(dir):
    for entry in os.scandir(dir):
        if entry.is_dir():
            if args.recursive:
                for e in dir_walk(entry.path):
                    yield e
            continue
        if entry.is_file():
            if not entry.name.endswith(args.extension):
                continue
            if len(args.files) == 0:
                yield entry.path
            for f in args.files:
                if entry.name.find(f) != -1:
                    yield entry.path
                    break

if __name__ == '__main__':
    os.makedirs(args.output_dir, exist_ok=True)

    res_strs = []
    res_statuses = []

    for hexpath in dir_walk(args.dir):
        f, s = test(os.path.abspath(hexpath))
        res_strs.append(("PASS" if s else "FAIL") + " : " + f)
        res_statuses.append(s)

    res_strs = sorted(res_strs)
    statusText = "Test Result : " + str(sum(res_statuses)) + " / " + str(len(res_statuses))

    with open(os.path.join(args.output_dir, "result.txt"), "w", encoding='utf-8') as f:
        f.write(statusText + "\n")
        f.write("\n".join(res_strs))

    print(statusText)

    if sum(res_statuses) != len(res_statuses):
        exit(1)
```

この Python プログラムは、第 2 引数で指定したディレクトリに存在する、第 3 引数で指定した文字列を名前に含むファイルを、第 1 引数で指定したシミュレータで実行し、その結果を報告します。

この Python プログラムには、次のオプションの引数が存在します。

#### -r

第 2 引数で指定されたディレクトリの中にあるディレクトリも走査するようにします。デフォルトでは走査しません。

#### -e 拡張子

指定した拡張子のファイルのみを対象にテストします。HEX ファイルをテストしたい場合は、`-e hex` にします。デフォルトでは `hex` が指定されています。

#### -o ディレクトリ

指定したディレクトリにテスト結果を格納します。デフォルトでは `result` ディレクトリに格納します。

#### -t 時間

テストに時間制限を設けます。0 を指定すると時間制限はなくなります。デフォルト値は 10(秒) です。

それでは、RV32I のテストを実行しましょう。今回は RV32I のテストを実行したいので、riscv-tests の RV32I 向けのテストの接頭辞である `rv32ui-p`-引数に指定します。

#### ▼リスト 5.12: `rv32ui-p` から始まるテストを実行する

```
$ python3 test/test.py obj_dir/sim test/share rv32ui-p- -r
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-lh.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-sb.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-sltiu.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-sh.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-bltu.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-or.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-sra.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-xor.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-addi.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-srai.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-srli.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-auipc.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-slli.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-slti.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-lb.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-lw.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-bge.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-sub.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-xori.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-sw.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-beq.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-fence_i.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-jal.bin.hex
```

```
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-and.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-lui.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-bgeu.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-slt.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-sll.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-jalr.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-add.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-simple.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-andi.bin.hex
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-ma_data.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-lhu.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-lbu.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-sltu.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-ori.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-blt.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-bne.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-srl.bin.hex
Test Result : 39 / 40
```

rv32ui-p-から始まる 40 個のテストの内、39 個のテストにパスしました。テストの詳細な結果は results ディレクトリに格納されています。

rv32ui-p-ma\_data は、ロードストアするサイズにアラインされていないアドレスへのロードストア命令のテストです。これについては後の章で例外として対処するため、今は無視します。

# 第 6 章

## RV64I の実装

これまでに、RISC-V の 32 ビットの基本整数命令セットである RV32I の CPU を実装しました。RISC-V には 64 ビットの基本整数命令セットとして RV64I が定義されています。本章では、RV32I の CPU を RV64I にアップグレードします。

では、具体的に RV32I と RV64I は何が違うのでしょうか？まず、RV64I では XLEN が 32 ビットから 64 ビットに変更され、レジスタの幅や各種演算命令の演算の幅が 64 ビットになります。それに伴い、32 ビット幅での整数演算を行う命令、64 ビット幅でロードストアを行う命令が追加されます（表 6.1）。また、演算の幅が 64 ビットに広がるだけではなく、動作が少し変わる命令が存在します（表 6.2）。

▼表 6.1: RV64I で追加される命令

命令	動作
ADD[I]W	32 ビット単位で加算を行う。結果は符号拡張する
SUBW	32 ビット単位で減算を行う。結果は符号拡張する
SLL[I]W	レジスタの値を 0 ~ 31 ビット左論理シフトする。結果は符号拡張する
SRL[I]W	レジスタの値を 0 ~ 31 ビット右論理シフトする。結果は符号拡張する
SRA[I]W	レジスタの値を 0 ~ 31 ビット右算術シフトする。結果は符号拡張する
LWU	メモリから 32 ビット読み込む。結果はゼロで拡張する
LD	メモリから 64 ビット読み込む
SD	メモリに 64 ビット書き込む

▼表 6.2: RV64I で変更される命令

命令	変更後の動作
SLL[I]	0 ~ 63 ビット左論理シフトする
SRL[I]	0 ~ 63 ビット右論理シフトする
SRA[I]	0 ~ 63 ビット右算術シフトする
LUI	32 ビットの即値を生成する。結果は符号拡張する
AUIPC	32 ビットの即値を符号拡張したものに pc を足し合わせる
LW	メモリから 32 ビット読み込む。結果は符号拡張する

実装のテストには riscv-tests を利用します。RV64I 向けのテストは `rv64ui-p-` から始まるテストです。命令を実装するたびにテストを実行することで、命令が正しく実行できていることを確認します。

## 6.1 XLEN の変更

レジスタの幅が 32 ビットから 64 ビットに変わることを、XLEN が 32 から 64 に変わることです。eei パッケージに定義している XLEN を 64 に変更します（リスト 6.1）。RV64I になっても命令の幅（ILEN）は 32 ビットのままでです。

▼リスト 6.1: XLEN を変更する (eei.veryl)

```
const XLEN: u32 = 64;
```

### 6.1.1 SLL[I], SRL[I], SRA[I] 命令を変更する

RV32I では、シフト命令は rs1 の値を 0 ~ 31 ビットシフトする命令として定義されています。これが RV64I では、rs1 の値を 0 ~ 63 ビットシフトする命令に変更されます。

これに対応するために、ALU のシフト演算する量を 5 ビットから 6 ビットに変更します（リスト 6.2）。I 形式の命令（SLLI, SRLI, SRAI）のときは即値の下位 6 ビット、R 形式の命令（SLL, SRL, SRA）のときはレジスタの下位 6 ビットが利用されるようにします。

▼リスト 6.2: シフト命令でシフトする量を変更する (alu.veryl)

```
let sll: UIntX = op1 << op2[5:0];
let srl: UIntX = op1 >> op2[5:0];
let sra: SIntX = $signed(op1) >>> op2[5:0];
```

### 6.1.2 LUI, AUIPC 命令を変更する

RV32I では、LUI 命令は 32 ビットの即値をそのまま保存する命令として定義されています。これが RV64I では、32 ビットの即値を 64 ビットに符号拡張した値を保存する命令に変更されます。AUIPC 命令も同様で、即値に PC を足す前に、即値を 64 ビットに符号拡張します。

この対応ですが、XLEN を 64 に変更した時点ですでに完了しています（リスト 6.3）。よって、コードの変更の必要はありません。

▼リスト 6.3: U 形式の即値は XLEN ビットに拡張されている (inst\_decoder.veryl)

```
let imm_u: UIntX = {bits[31] repeat XLEN - $bits(imm_u_g) - 12, imm_u_g, 12'b0};
```

### 6.1.3 CSR を変更する

MXLEN(=XLEN) が 64 ビットに変更されると、CSR の幅も 64 ビットに変更されます。そのため、mtvec, mepc, mcause レジスタの幅を 64 ビットに変更する必要があります。

しかし、mtvec, mepc, mcause レジスタは XLEN ビットのレジスタ ( `UIIntX` ) として定義しているため、変更の必要はありません。また、mtvec, mepc, mcause レジスタは MXLEN を基準に定義されており、RV32I から RV64I に変わってもフィールドに変化はないため、対応は必要ありません。

唯一、書き込みマスクの幅を広げる必要があります ( リスト 6.4 )。

▼ リスト 6.4: CSR の書き込みマスクの幅を広げる ( `csrunit.veryl` )

```
const MTVEC_WMASK : UIntX = 'hffff_ffff_ffff_ffffc;
const MEPC_WMASK : UIntX = 'hffff_ffff_ffff_ffffc;
const MCAUSE_WMASK: UIntX = 'hffff_ffff_ffff_ffff;
```

### 6.1.4 LW 命令を変更する

LW 命令は 32 ビットの値をロードする命令です。RV64I では、LW 命令の結果が 64 ビットに符号拡張されるようになります。これに対応するため、memunit モジュールの `rdata` の割り当てる LW 部分を変更します ( リスト 6.5 )。

▼ リスト 6.5: LW 命令のメモリの読み込み結果を符号拡張する ( `memunit.veryl` )

```
2'b10 : {D[31] repeat W - 32, D[31:0]},
```

また、XLEN が 64 に変更されたことで、幅を `MEM_DATA_WIDTH` (=32) として定義している `req_wdata` の代入文のビット幅が左右で合わなくなってしまっています。ビット幅を合わせるために、rs2 の下位 `MEM_DATA_WIDTH` ビットだけを切り取ります ( リスト 6.6 )。

▼ リスト 6.6: 左辺と右辺でビット幅を合わせる ( `memunit.veryl` )

```
case state {
    State::Init: if is_new & inst_is_memop(ctrl) {
        state      = State::WaitReady;
        req_wen   = inst_is_store(ctrl);
        req_addr  = addr;
        req_wdata = rs2[MEM_DATA_WIDTH - 1:0] << {addr[1:0], 3'b0};
```

### 6.1.5 riscv-tests でテストする

#### RV32I 向けのテストの実行

まず、RV32I 向けのテストが正しく動くことを確認します。

▼ リスト 6.7: RV32I 向けのテストを実行する

```
$ make build
$ make sim
$ python3 test/test.py -r obj_dir/sim test/share/rv32ui-p-
...
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv32ui-p-srl.bin.hex
Test Result : 40 / 40
```

RV32I 向けのテストにすべて PASS しました。しかし、rv32ui-p-ma\_data は FAIL するはず（リスト 5.12）です。これは、riscv-tests の RV32I 向けのテストは、XLEN が 64 のときはテストを実行せずに PASS とするためです（リスト 6.8）。

▼ リスト 6.8: rv32ui-p-add は XLEN が 64 のときに PASS する (rv32ui-p-add.dump)

```
00000050 <reset_vector>:
...
13c: 00100513      li      a0,1 ← a0 = 1
140: 01f51513      slli    a0,a0,0x1f ← a0を31ビット左シフト
144: 00054c63      bltz   a0,15c <reset_vector+0x10c> ← a0が0より小さかったらジンプ
> ジンプ
148: 0ff0000f      fence
14c: 00100193      li      gp,1 ← gp=1 (テスト成功) にする
150: 05d00893      li      a7,93
154: 00000513      li      a0,0
158: 00000073      ecall ← trap_vectorにジャンプして終了
```

riscv-tests は、a0 に 1 を代入した後、a0 を 31 ビット左シフトします。XLEN が 32 のとき、a0 の最上位ビット（符号ビット）が 1 になり、a0 は 0 より小さくなります。XLEN が 64 のとき、a0 の符号は変わらないため、a0 は 0 より大きくなります。これをを利用して、XLEN が 32 ではないときは `trap_vector` にジャンプして、テスト成功として終了しています。

## RV64I 向けのテストの実行

それでは、RV64I 向けのテストを実行します（リスト 6.9）。RV64I 向けのテストは、名前が `rv64ui-p-` から始まります、

▼ リスト 6.9: RV64I 向けのテストを実行する

```
$ make build
$ make sim
$ python3 test/test.py -r obj_dir/sim test/share rv64ui-p-
...
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-add.bin.hex
...
Test Result : 14 / 52
```

ADD 命令のテストを含む、ほとんどのテストに FAIL してしまいました。これは、riscv-tests のテストが、まだ未実装の命令を含むためです（リスト 6.10）。

▼ リスト 6.10: ADD 命令のテストは未実装の命令 (ADDIW 命令) を含む (rv64ui-p-add.dump)

```
0000000000000000208 <test_7>:
208: 00700193      li      gp,7
20c: 800005b7      lui    a1,0x80000
210: ffff8637      lui    a2,0xfffff8
214: 00c58733      add   a4,a1,a2
218: ffff03b7      lui    t2,0xfffff0
21c: fff3839b      addiw t2,t2,-1 # ffffffffffffefffff <_end+0xfffffffffffffedff>
> f>
220: 00f39393      slli   t2,t2,0xf
```

224: 46771063	bne a4, t2, 684 <fail>
---------------	------------------------

というわけで、FAIL していることを気にせずに実装を進めていきます。

## 6.2 ADD[I]W, SUBW 命令の実装

RV64I では、ADD 命令は 64 ビット単位で演算する命令になり、32 ビットの加算をする ADDW, ADDIW 命令が追加されます。同様に、SUB 命令は 64 ビット単位の演算になり、32 ビットの減算をする SUBW 命令が追加されます。32 ビットの演算結果は符号拡張します。

### 6.2.1 ADD[I]W, SUBW 命令をデコードする

imm[11:0]		rs1	000	rd	0011011	ADDIW
0000000	rs2	rs1	000	rd	0111011	ADDW
0100000	rs2	rs1	000	rd	0111011	SUBW

▲図 6.1: ADDW, ADDIW, SUBW 命令のフォーマット [6]

ADDW, SUBW 命令は R 形式で、opcode は OP-32 ( 0111011 ) です。ADDIW 命令は I 形式で、opcode は OP-IMM-32 ( 0011011 ) です。

まず、eei パッケージに opcode の定数を定義します (リスト 6.11)。

#### ▼リスト 6.11: opcode を定義する (eei.veryl)

```
const OP_OP_32    : logic<7> = 7'b0111011;
const OP_OP_IMM_32: logic<7> = 7'b0011011;
```

次に、InstCtrl 構造体に、32 ビット単位で演算を行う命令であることを示す is\_op32 フラグを追加します (リスト 6.12)。

#### ▼リスト 6.12: is\_op32 を追加する (corectrl.veryl)

```
struct InstCtrl {
    itype    : InstType  , // 命令の形式
    rwb_en  : logic     , // レジスタに書き込むかどうか
    is_lui   : logic     , // LUI命令である
    is_aluop : logic     , // ALUを利用する命令である
    is_op32  : logic     , // OP-32またはOP-IMM-32である
    is_jump  : logic     , // ジャンプ命令である
    is_load  : logic     , // ロード命令である
    is_csr   : logic     , // CSR命令である
    funct3  : logic <3>, // 命令のfunct3フィールド
    funct7  : logic <7>, // 命令のfunct7フィールド
}
```

inst\_decoder モジュールの `InstCtrl` と即値を生成している部分を変更します（リスト 6.13, リスト 6.14）。これでデコードは完了です。

▼ リスト 6.13: OP-32, OP-IMM-32 の InstCtrl の生成 (inst\_decoder.veryl)

```
is_op32を追加
ctrl = {case op {
    OP_LUI      : {InstType::U, T, T, F, F, F, F, F, F},
    OP_AUIPC    : {InstType::U, T, F, F, F, F, F, F, F},
    OP_JAL      : {InstType::J, T, F, F, F, T, F, F, F},
    OP_JALR     : {InstType::I, T, F, F, F, T, F, F, F},
    OP_BRANCH   : {InstType::B, F, F, F, F, F, F, F, F},
    OP_LOAD     : {InstType::I, T, F, F, F, F, T, F, F},
    OP_STORE    : {InstType::S, F, F, F, F, F, F, F, F},
    OP_OP      : {InstType::R, T, F, T, F, F, F, F, F},
    OP_OP_IMM   : {InstType::I, T, F, T, F, F, F, F, F},
    OP_OP_32    : {InstType::R, T, F, T, T, F, F, F, F},
    OP_OP_IMM_32: {InstType::I, T, F, T, T, F, F, F, F},
    OP_SYSTEM   : {InstType::I, T, F, F, F, F, F, T, F},
    default     : {InstType::X, F, F, F, F, F, F, F, F},
}, f3, f7};
```

▼ リスト 6.14: OP-32, OP-IMM-32 の即値の生成 (inst\_decoder.veryl)

```
imm = case op {
    OP_LUI, OP_AUIPC      : imm_u,
    OP_JAL                : imm_j,
    OP_JALR, OP_LOAD      : imm_i,
    OP_OP_IMM, OP_OP_IMM_32: imm_i,
    OP_BRANCH             : imm_b,
    OP_STORE              : imm_s,
    default               : 'x,
};
```

## 6.2.2 ALU に ADDW, SUBW を実装する

制御フラグを生成できたので、それに応じて 32 ビットの ADD, SUB を計算するようにします。

まず、32 ビットの足し算と引き算の結果を生成します（リスト 6.15）。

▼ リスト 6.15: 32 ビットの足し算と引き算をする (alu.veryl)

```
let add32: UInt32 = op1[31:0] + op2[31:0];
let sub32: UInt32 = op1[31:0] - op2[31:0];
```

次に、フラグによって演算結果を選択する関数 `sel_w` を作成します（リスト 6.16）。この関数は、`is_op32` が 1 なら `value32` を 64 ビットに符号拡張した値、0 なら `value64` を返します。

▼ リスト 6.16: 演算結果を選択する関数を作成する (alu.veryl)

```
function sel_w (
    is_op32: input logic ,
    value32: input UInt32,
```

```

    value64: input UInt64,
) -> UInt64 {
    if is_op32 {
        return {value32[msb] repeat 32, value32};
    } else {
        return value64;
    }
}

```

`sel_w` 関数を使用し、alu モジュールの演算処理を変更します。case 文の足し算と引き算の部分を次のように変更します（リスト 6.17）。

▼ リスト 6.17: 32 ビットの演算結果を選択する (alu.veryl)

```

3'b000: result = if ctrl.itype == InstType::I | ctrl.funct7 == 0 {
    sel_w(ctrl.is_op32, add32, add)
} else {
    sel_w(ctrl.is_op32, sub32, sub)
};

```

### 6.2.3 ADD[I]W, SUBW 命令をテストする

RV64I 向けのテストを実行し、生成される結果ファイルを確認します（リスト 6.18、リスト 6.19）。

▼ リスト 6.18: RV64I 向けのテストを実行する

```

$ make build
$ make sim
$ python3 test/test.py -r obj_dir/sim test/share rv64ui-p-

```

▼ リスト 6.19: テストの実行結果 (results/result.txt)

```

Test Result : 42 / 52
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-ld.bin.hex
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-lwu.bin.hex
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-ma_data.bin.hex
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-sd.bin.hex
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-slliw.bin.hex
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-sllw.bin.hex
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-sraiw.bin.hex
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-sraw.bin.hex
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-srliw.bin.hex
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-srlw.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-add.bin.hex
...
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-addiw.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-addw.bin.hex
...
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-subw.bin.hex
...

```

ADDIW, ADDW, SUBW 命令のテストに成功していることを確認できます、また、未実装の命令以外のテストが PASS するようになっています。

## 6.3 SLL[I]W, SRL[I]W, SRA[I]W 命令の実装

RV64I では、SLL[I], SRL[I], SRA[I] 命令は rs1 を 0 ~ 63 ビットシフトする命令になり、rs1 の下位 32 ビットを 0 ~ 31 ビットシフトする SLL[I]W, SRL[I]W, SRA[I]W 命令が追加されます。32 ビットの演算結果は符号拡張します。

000000	shamt	rs1	001	rd	0010011	SLLI
000000	shamt	rs1	101	rd	0010011	SRLI
010000	shamt	rs1	101	rd	0010011	SRAI
0000000	rs2	rs1	001	rd	0111011	SLLW
0000000	rs2	rs1	101	rd	0111011	SRLW
0100000	rs2	rs1	101	rd	0111011	SRAW

▲ 図 6.2: SLL[I]W, SRL[I]W, SRA[I]W 命令のフォーマット [6]

SLL[I]W, SRL[I]W, SRA[I]W 命令のフォーマットは、RV32I の SLL[I], SRL[I], SRA[I] 命令の opcode を変えたものと同じです。SLLW, SRLW, SRAW 命令は R 形式で、opcode は `OP-32` です。SLLIW, SRLIW, SRAIW 命令は I 形式で、opcode は `OP-IMM-32` です。どちらの opcode の命令も、ADD[I]W, SUBW 命令の実装時にデコードが完了しています。

alu モジュールで、シフト演算の結果を生成します (リスト 6.20)。

### ▼ リスト 6.20: 32 ビットのシフト演算をする (alu.veryl)

```
let sll32: UInt32 = op1[31:0] << op2[4:0];
let srl32: UInt32 = op1[31:0] >> op2[4:0];
let sra32: SInt32 = $signed(op1[31:0]) >>> op2[4:0];
```

生成したシフト演算の結果を `sel_w` 関数で選択するようにします。case 文のシフト演算の部分を次のように変更します (リスト 6.21)。

### ▼ リスト 6.21: 32 ビットの演算結果を選択する (alu.veryl)

```
3'b001: result = sel_w(ctrl.is_op32, sll32, sll);
...
3'b101: result = if ctrl.funct7 == 0 {
    sel_w(ctrl.is_op32, srl32, srl)
} else {
    sel_w(ctrl.is_op32, sra32, sra)
};
```

### 6.3.1 SLL[I]W, SRL[I]W, SRA[I]W 命令をテストする

RV64I 向けのテストを実行し、生成される結果ファイルを確認します（リスト 6.22）。

#### ▼リスト 6.22: テストの実行結果 (results/result.txt)

```
Test Result : 48 / 52
FAIL : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-ld.bin.hex
FAIL : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-lwu.bin.hex
FAIL : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-ma_data.bin.hex
FAIL : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-sd.bin.hex
PASS : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-add.bin.hex
...
PASS : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-sll.bin.hex
PASS : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-slli.bin.hex
PASS : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-slliw.bin.hex
PASS : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-sllw.bin.hex
PASS : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-sra.bin.hex
PASS : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-srai.bin.hex
PASS : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-sraiw.bin.hex
PASS : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-sraw.bin.hex
PASS : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-srl.bin.hex
PASS : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-srli.bin.hex
PASS : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-srliw.bin.hex
PASS : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-srlw.bin.hex
...
...
```

SLLW, SLLIW, SRLW, SR LIW, SRAW, SRAIW 命令のテストに成功していることを確認できます。

## 6.4 LWU 命令の実装

LB, LH 命令は、ロードした値を符号拡張した値をレジスタに格納します。これに対して、LBU, LHU 命令は、ロードした値をゼロで拡張した値をレジスタに格納します。

同様に、LW 命令は、ロードした値を符号拡張した値をレジスタに格納します。これに対して、RV64I では、ロードした 32 ビットの値をゼロで拡張した値をレジスタに格納する LWU 命令が追加されます。

imm[11:0]	rs1	110	rd	0000011	LWU
-----------	-----	-----	----	---------	-----

▲図 6.3: LWU 命令のフォーマット [6]

LWU 命令は I 形式で、opcode は LOAD です。ロード、ストア命令は funct3 によって区別することができます。LWU 命令の funct3 は 110 です。デコード処理に変更は必要なく、メモリにアクセスする処理を変更する必要があります。

memunit モジュールの、ロードする部分を変換します。32 ビットを rdata に割り当てるとき、

`sext` によって符号拡張かゼロで拡張するかを選択するようにします (リスト 6.23)。

▼リスト 6.23: LWU命令の実装 (memunit.veryl)

```
2'b10 : {sext & D[31] repeat W - 32, D[31:0]},
```

### 6.4.1 LWU命令をテストする

LWU命令のテストを実行します (リスト 6.24)。

▼リスト 6.24: LWU命令をテストする

```
$ make build
$ make sim
$ python3 test/test.py -r obj_dir/sim test/share/rv64ui-p-lwu
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-lwu.bin.hex
Test Result : 1 / 1
```

## 6.5 LD, SD命令の実装

RV64Iには、64ビット単位でロード、ストアを行う LD命令、SD命令が定義されています。

imm[11:0]	rs1	011	rd	0000011	LD
imm[11:5]	rs2	rs1	011	imm[4:0]	0100011

▲図 6.4: LD, SD命令のフォーマット

LD命令はI形式で、opcodeはLOADです。SD命令はS形式で、opcodeはSTOREです。どちらの命令もfunct3は011です。デコード処理に変更は必要ありません。

### 6.5.1 メモリの幅を広げる

現在のメモリの1つのデータの幅 (`MEM_DATA_WIDTH`) は32ビットですが、このままだと64ビットでロードやストアを行うときに、最低2回のメモリアクセスが必要です。これを1回のメモリアクセスで済ませるために、データの幅を32ビットから64ビットに広げます (リスト 6.25)。

▼リスト 6.25: MEM\_DATA\_WIDTHを64ビットに変更する (eei.veryl)

```
const MEM_DATA_WIDTH: u32 = 64;
```

### 6.5.2 命令フェッチ処理を修正する

`XLEN`、`MEM_DATA_WIDTH`が変わっても、命令の長さ (`ILEN`) は32ビットのままでです。そのため、topモジュールの `i_membus.rdata` の幅は32ビットなのに対し、`membus.rdata` は64ビット

になり、ビット幅が一致しません。

ビット幅を合わせ、正しく命令をフェッチするために、64ビットの読み出しデータの上位32ビット、下位32ビットをアドレスの下位ビットで選択します。アドレスが8の倍数のときは下位32ビット、それ以外のときは上位32ビットを選択します。

まず、命令フェッチの要求のアドレスをレジスタに保存します（リスト6.26、リスト6.27）。

▼リスト6.26: アドレスを保存するためのレジスタの定義（top.veryl）

```
var memarb_last_i    : logic;
var memarb_last_iaddr: Addr ;
```

▼リスト6.27: レジスタに命令フェッチの要求アドレスを保存する（top.veryl）

```
//メモリアクセスを調停する
always_ff {
    if_reset {
        memarb_last_i    = 0;
        memarb_last_iaddr = 0;
    } else {
        if membuss.ready {
            memarb_last_i    = !d_membuss.valid;
            memarb_last_iaddr = i_membuss.addr;
        }
    }
}
```

このレジスタの値を利用し、`i_membuss.rdata`に割り当てる値を選択します（リスト6.28）。

▼リスト6.28: アドレスによってデータを選択する（top.veryl）

```
i_membuss.rdata = if memarb_last_iaddr[2] == 0 {
    membuss.rdata[31:0]
} else {
    membuss.rdata[63:32]
};
```

### 6.5.3 SD命令を実装する

SD命令の実装のためには、書き込むデータ（`wdata`）と書き込みマスク（`wmask`）を変更する必要があります。

書き込むデータは、アドレスの下位2ビットではなく下位3ビット分だけシフトするようにします（リスト6.29）。

▼リスト6.29: 書き込みデータの変更（memunit.veryl）

```
req_wdata = rs2 << {addr[2:0], 3'b0};
```

書き込みマスクは4ビットから8ビットに拡張されるため、アドレスの下位2ビットではなく下位3ビットで選択するようにします（リスト6.30）。

## ▼ リスト 6.30: 書き込みマスクの変更 (memunit.veryl)

```

req_wmask = case ctrl.funct3[1:0] {
    2'b00 : 8'b1 << addr[2:0],
    2'b01 : case addr[2:0] {
        6      : 8'b11000000,
        4      : 8'b00011000,
        2      : 8'b00001100,
        0      : 8'b00000011,
        default: 'x,
    },
    2'b10 : case addr[2:0] {
        0      : 8'b00001111,
        4      : 8'b11110000,
        default: 'x,
    },
    2'b11 : 8'b11111111,
    default: 'x,
};
```

## 6.5.4 LD 命令を実装する

メモリのデータ幅が 64 ビットに広がるため、`rdata` に割り当てる値を、アドレスの下位 2 ビットではなく下位 3 ビットで選択するようにします (リスト 6.31)。

## ▼ リスト 6.31: rdata の変更 (memunit.veryl)

```

rdata = case ctrl.funct3[1:0] {
    2'b00 : case addr[2:0] {
        0      : {sext & D[7] repeat W - 8, D[7:0]},
        1      : {sext & D[15] repeat W - 8, D[15:8]},
        2      : {sext & D[23] repeat W - 8, D[23:16]},
        3      : {sext & D[31] repeat W - 8, D[31:24]},
        4      : {sext & D[39] repeat W - 8, D[39:32]},
        5      : {sext & D[47] repeat W - 8, D[47:40]},
        6      : {sext & D[55] repeat W - 8, D[55:48]},
        7      : {sext & D[63] repeat W - 8, D[63:56]},
        default: 'x,
    },
    2'b01 : case addr[2:0] {
        0      : {sext & D[15] repeat W - 16, D[15:0]},
        2      : {sext & D[31] repeat W - 16, D[31:16]},
        4      : {sext & D[47] repeat W - 16, D[47:32]},
        6      : {sext & D[63] repeat W - 16, D[63:48]},
        default: 'x,
    },
    2'b10 : case addr[2:0] {
        0      : {sext & D[31] repeat W - 32, D[31:0]},
        4      : {sext & D[63] repeat W - 32, D[63:32]},
        default: 'x,
    },
    2'b11 : D,
    default: 'x,
};
```

```
};
```

### 6.5.5 LD, SD命令をテストする

LD, SD命令のテストを実行する前に、テストのHEXファイルを4バイト単位の改行から8バイト単位の改行に変更します（リスト6.32）。

#### ▼リスト6.32: HEXファイルを8バイト単位に変更する

```
$ cd test
$ find share/ -type f -name "*.bin" -exec sh -c "python3 bin2hex.py 8 {} > {}.hex" \;
```

riscv-testsを実行します（リスト6.33）。

#### ▼リスト6.33: RV32I, RV64Iをテストする

```
$ python3 test/test~st/share rv32ui-p-
...
Test Result : 40 / 40
$ python3 test/test.py -r obj_dir/sim test/share rv64ui-p-
...
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-ma_data.bin.hex
...
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-ld.bin.hex
PASS : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-sd.bin.hex
...
Test Result : 51 / 52
```

RV64IのCPUを実装することができました。

---

# 第 7 章

## CPU のパイプライン処理化

---

これまでの章では、同時に 1 つの命令のみを実行する CPU を実装しました。高機能な CPU を実装するのは面白いですが、プログラムの実行が遅くてはいけません。機能を増やす前に、一度性能のことを考えてみましょう。

### 7.1 CPU の速度

CPU の性能指標は、例えば消費電力や実行速度が考えられます。本章では、プログラムの実行速度について考えます。

#### 7.1.1 CPU の性能を考える

性能の比較にはクロック周波数やコア数などが用いられますが、プログラムの実行速度を比較する場合、プログラムの実行にかかる時間のみが絶対的な指標になります。プログラムの実行時間は、簡単に、次のような式で表すことができます（式 7.1）。

式 7.1: CPU 性能方程式 [12]

$$CPU \text{ 時間} = \frac{\text{実行命令数} \times CPI}{\text{クロック周波数}}$$

それぞれの用語の定義は次の通りです。

##### CPU 時間 (CPU time)

プログラムの実行のために CPU が費やした時間

##### 実行命令数

プログラムの実行で実行される命令数

##### CPI (Clock cycles Per Instruction)

プログラム全体またはプログラムの一部分の命令を実行した時の 1 命令当たりの平均クロック・サイクル数

## クロック周波数 (clock rate)

クロック・サイクル時間 (clock cycle time) の逆数

今のところ、CPUは命令をスキップしたり無駄に実行することはありません。そのため、実行命令数は、プログラムを1命令ずつ順に実行していった時の実行命令数になります。

CPIを計測するためには、何の命令にどれだけのクロック・サイクル数がかかるかと、それぞれの命令の割合が必要です。今のところ、メモリにアクセスする命令は3～4クロック、それ以外の命令は1クロックで実行されます。命令の割合については考えないでおきます。

クロック周波数は、CPUの回路のクリティカルパスの長さによって決まります。クリティカルパスとは、組み合わせ回路の中で最も大きな遅延を持つパスのことです。

### 7.1.2 実行速度を上げる方法を考える

CPU性能方程式の各項に注目すると、CPU時間を減らすためには、実行命令数を減らすか、CPIを減らすか、クロック周波数を増大させる必要があります。

#### 実行命令数に注目する

実行命令数を減らすためには、コンパイラによる最適化でプログラムの命令数を減らすソフトウェア的な方法と、命令セットアーキテクチャ (ISA) を変更することで必要な命令数を減らす方法が存在します。どちらも本書の目的とするところではないので、検討しません<sup>1</sup>。

#### CPIに注目する

CPIを減らすために1クロックの計算量を増やすと、その分クリティカルパスが長くなってしまう場合があります。また、1クロックに1命令しか実行しない場合、どう頑張ってもCPIは1より小さくなりません。

CPIをより効果的に減らすためには、1クロックで1つ以上の命令を実行開始し、1つ以上の命令を実行完了すればいいです。これを実現する手法として、スーパースカラやアウトオブオーダー実行が存在します。これらの手法は後の章で解説、実装します。

#### クロック周波数に注目する

クロック周波数を増大させるには、クリティカルパスの長さを短くする必要があります。

今のところ、CPUは計算命令を1クロック (シングルサイクル) で実行します。例えばADD命令を実行する時、FIFOに保存されたADD命令をデコードし、命令のビット列をもとにレジスタのデータを選択し、ALUで足し算を実行し、その結果をレジスタにライトバックします。これらを1クロックで実行するということは、命令が保存されている32ビットのレジスタとレジスタファイルを入力に、64ビットのADD演算の結果を出力する組み合わせ回路が存在するということです。この回路は大変に段数の深い組み合わせ回路を必要とし、長いクリティカルパスを生成する原因になります。

<sup>1</sup> 他の方法として、関数呼び出しやループをCPU側で検知して結果を保存、利用することで実行命令数を減らす手法があります。この手法についてはずっと後の章で検討します。

クロック周波数を増大させるもっとも単純な方法は、命令の処理をいくつかのステージ(段)に分割し、複数クロックで1つの命令を実行することです。複数のサイクルで命令を実行することから、この形式のCPUはマルチサイクルCPUと呼びます。

\時間(t)	t = 1	t = 2	t = 3	t = 4	t = 5	t = 6
命令1	ステージ1	ステージ2	ステージ3			
命令2				ステージ1	ステージ2	ステージ3

▲図7.1: 命令の実行(マルチサイクル)

命令の処理をいくつかのステージに分割すると、それに合わせて回路の深さが軽減され、クロック周波数を増大させることができます。

図7.1では、1つの命令を3クロック(ステージ)で実行しています。3クロックもかかるのであれば、CPIが3倍になります。CPU時間が増えてしまいそうです。しかし、処理を均等な3ステージに分割できた場合、クロック周波数は3分の1になります<sup>\*2</sup>ため、それほどCPU時間は増えません。

しかし、CPIがステージ分だけ増大してしまうのは問題です。これは、命令の処理を車の組立のように流れ作業で行うことで緩和することができます。このような処理のことを、パイプライン処理と呼びます(図7.2)。

\時間(t)	t = 1	t = 2	t = 3	t = 4	t = 5
命令1	ステージ1	ステージ2	ステージ3		
命令2		ステージ1	ステージ2	ステージ3	
命令3			ステージ1	ステージ2	ステージ3

▲図7.2: 命令の実行(パイプライン処理)

本章では、CPUをパイプライン処理化することで、性能の向上を図ります。

### 7.1.3 パイプライン処理のステージについて考える

具体的に処理をどのようなステージに分割し、パイプライン処理を実現すればいいでしょうか?これをるために、第3章の最初で検討したCPUの動作を振り返ります。第3章では、CPUの動作を次のように順序付けしました。

1. PCに格納されたアドレスにある命令をフェッチする
2. 命令を取得したらデコードする

<sup>\*2</sup> 実際のところは均等に分割することはできないため、Nステージに分割してもクロック周波数はN分の1になります

3. 計算で使用するデータを取得する (レジスタの値を取得したり、即値を生成する)
4. 計算する命令の場合、計算を行う
5. メモリにアクセスする命令の場合、メモリ操作を行う
6. 計算やメモリアクセスの結果をレジスタに格納する
7. PC の値を次に実行する命令に設定する

もう少し大きな処理単位に分割しなおすと、次の 5 つの処理 (ステージ) を構成することができます。ステージ名の後ろに、それぞれ対応する上のリストの処理の番号を記載しています。

### IF (Instruction Fetch) ステージ (1)

メモリから命令をフェッチします。

フェッチした命令を ID ステージに受け渡します。

### ID (Instruction Decode) ステージ (2,3)

命令をデコードし、制御フラグと即値を生成します。

生成したデータを EX ステージに渡します。

### EX (EXecute) ステージ (3, 4)

制御フラグ、即値、レジスタの値を利用し、ALU で計算します。

分岐判定やジャンプ先の計算も行い、生成したデータを MEM ステージに渡します。

### MEM (MEMory) ステージ (5, 7)

メモリにアクセスする命令と CSR 命令を処理します。

分岐命令かつ分岐が成立する、ジャンプ命令である、またはトランプが発生するとき、IF, ID, EX ステージにある命令をフラッシュして、ジャンプ先を IF ステージに伝えます。メモリ、CSR の読み込み結果等を WB ステージに渡します。

### WB (WriteBack) ステージ (6)

ALU の演算結果、メモリや CSR の読み込み結果など、命令の処理結果をレジスタに書き込みます。

MEM ステージではジャンプするときに IF, ID, EX ステージにある命令をフラッシュ (無効化) します。これは、IF, ID, EX ステージにある命令は、ジャンプによって実行されない命令になるためです。

IF, ID, EX, MEM, WB の 5 段の構成を、**5 段パイプライン** (Five Stage Pipeline) と呼ぶことがあります。

### CSR を MEM ステージで処理する

上記の 5 段のパイプライン処理では、CSR の処理を MEM ステージで行っています。これはいったいなぜでしょうか?

今のところ CPU には ECALL 命令による例外しか存在しないため、EX ステージで CSR の処理を行ってしまっても問題ありません。しかし、他の例外、例えばメモリアクセスに伴う例外を実装するとき、問題が生じます。

メモリアクセスに起因する例外が発生するのは MEM ステージです。このとき、EX ステー

ジで CSR の処理を行っていて、EX ステージに存在する命令が mtvec レジスタに書き込む CSRRW 命令だった場合、本来は MEM ステージで発生した例外によって実行されないはずである CSRRW 命令によって、既に mtvec レジスタが書き換えられているかもしれません。これを復元する処理を書くことはできますが、MEM ステージ以降で CSR を処理することでもこの事態を回避できるため、無駄な複雑性を導入しないために、MEM ステージで CSR を処理しています。

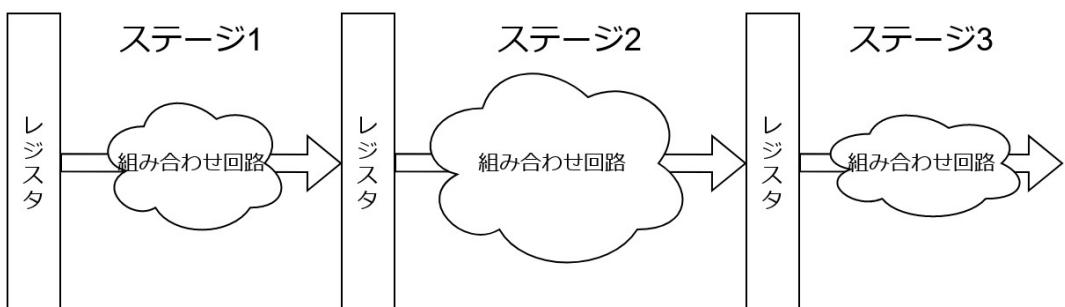
.....

## 7.2 パイプライン処理の実装

### 7.2.1 ステージに分割する準備をする

それでは、CPU をパイプライン処理化します。

パイプライン処理では、複数のステージがそれぞれ違う命令を処理します。そのため、それぞれのステージのために、現在処理している命令を保持するためのレジスタ（パイプラインレジスタ）を用意してあげる必要があります。



▲図 7.3: パイプライン処理の概略図

まず、処理を複数ステージに分割する前に、既存の変数の名前を変更します。

現状の core モジュールでは、命令をフェッチする処理に使う変数の名前の先頭に `if_`、FIFO から取り出した命令の情報を表す変数の名前の先頭に `inst_` をつけています。

命令をフェッチする処理は IF ステージに該当するため、`if_` から始まる変数はこのままで問題ありません。しかし、`inst_` から始まる変数は、CPU の処理を複数ステージに分けたとき、どのステージの変数か分からなくなります。IF ステージの次は ID ステージであるため、とりあえず、変数が ID ステージのものであることを示す名前に変えてしまします。

#### ▼リスト 7.1: 変数名を変更する (core.veryl)

```
let ids_valid    : logic    = if_fifo_rvalid;
var ids_is_new  : logic    ; // 命令が今のクロックで供給されたかどうか
```

```

let ids_pc      : Addr      = if_fifo_rdata.addr;
let ids_inst_bits: Inst     = if_fifo_rdata.bits;
var ids_ctrl    : InstCtrl;
var ids_imm     : UIntX    ;

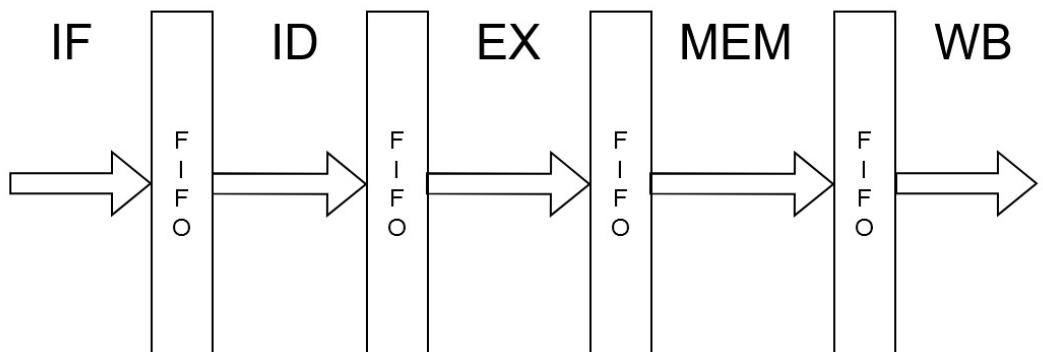
```

`inst_valid`, `inst_is_new`, `inst_pc`, `inst_bits`, `inst_ctrl`, `inst_imm` の名前をリスト 7.1 のように変更します。定義だけではなく、変数を使用しているところもすべて変更してください。

## 7.2.2 FIFO を作成する

命令フェッチ処理とそれ以降の処理は、それぞれ独立して動作しています。実は既に CPU は、IF, ID ステージ (命令フェッチ以外の処理を行うステージ) の 2 ステージのパイプライン処理を行っています。

IF ステージと ID ステージは FIFO で区切られており、FIFO のレジスタを経由して命令の受け渡しを行います。これと同様に、5 ステージのパイプライン処理の実装では、それぞれのステージを FIFO で接続します (図 7.4)。ただし、FIFO のサイズは 1 とします。この場合、FIFO はただの 1 つのレジスタです。



▲図 7.4: FIFO を利用したパイプライン処理

IF から ID への FIFO は存在するため、ID から EX, EX から MEM, MEM から WB への FIFO を作成します。

### 構造体の定義

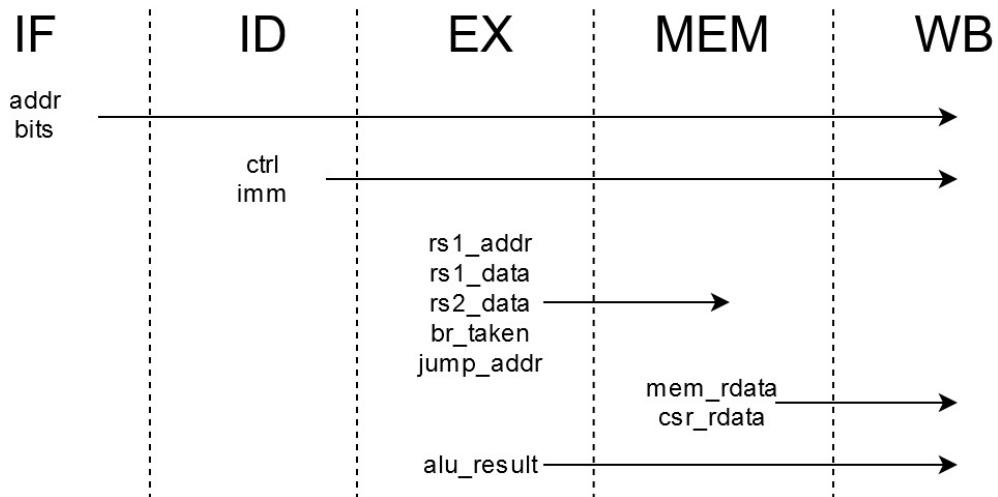
まず、FIFO に格納するデータの型を定義します。それぞれのフィールドが存在する区間は図 7.5 の通りです。

#### ▼リスト 7.2: ID → EX の間の FIFO のデータ型 (core.veryl)

```

struct exq_type {
    Addr    ,

```



▲図 7.5: 構造体のフィールドの生存区間

```

bits: Inst      ,
ctrl: InstCtrl  ,
imm : UIntX    ,
}

```

ID ステージは、IF ステージから命令のアドレスと命令のビット列を受け取ります。命令のビット列をデコードして、制御フラグと即値を生成し、EX ステージに渡します。

#### ▼リスト 7.3: EX -> MEM の間の FIFO のデータ型 (core.veryl)

```

struct memq_type {
    addr      : Addr      ,
    bits      : Inst      ,
    ctrl      : InstCtrl  ,
    imm       : UIntX    ,
    alu_result: UIntX    ,
    rs1_addr : logic <5>,
    rs1_data : UIntX    ,
    rs2_data : UIntX    ,
    br_taken : logic    ,
    jump_addr: Addr      ,
}

```

EX ステージは、ID ステージで生成された制御フラグと即値を受け取ります。整数演算命令の時、レジスタのデータを読み取り、ALU で計算します。分岐命令のとき、分岐判定を行います。CSR やメモリアクセスで rs1, rs2 のデータを利用するため、演算の結果とともに MEM ステージに渡します。

## ▼リスト 7.4: MEM -&gt; WB の間の FIFO のデータ型 (core.veryl)

```
struct wbq_type {
    addr      : Addr      ,
    bits      : Inst      ,
    ctrl      : InstCtrl ,
    imm       : UIntX    ,
    alu_result: UIntX    ,
    mem_rdata : UIntX    ,
    csr_rdata : UIntX    ,
}
```

MEM ステージは、メモリのロード結果と CSR の読み込みデータを生成し、WB ステージに渡します。

WB ステージでは、命令がライトバックする命令の時、即値、ALU の計算結果、メモリのロード結果、CSR の読み込みデータから 1 つを選択し、レジスタに値を書き込みます。

構造体のフィールドの生存区間が図 7.5 のようになっている理由が、なんなく分かったでしょうか？

**FIFO のインスタンス化**

FIFO をインスタンス化します。 `DATA_TYPE` パラメータには、先ほど作成した構造体を設定します。FIFO のデータの個数は 1 であるため、`WIDTH` パラメータには `1` を設定します\*<sup>3</sup>。  
`mem_wb_fifo` の `flush` が `0` になっていることに注意してください。

## ▼リスト 7.5: FIFO のインスタンス化 (core.veryl)

```
inst id_ex_fifo: fifo #(
    DATA_TYPE: exq_type,
    WIDTH     : 1      ,
) (
    clk      ,
    rst      ,
    flush   : control_hazard,
    wready  : exq_wready  ,
    wvalid  : exq_wvalid  ,
    wdata   : exq_wdata   ,
    rready  : exq_rready  ,
    rvalid  : exq_rvalid  ,
    rdata   : exq_rdata   ,
);

inst ex_mem_fifo: fifo #(
    DATA_TYPE: memq_type,
    WIDTH     : 1      ,
) (
    clk      ,
    rst      ,
    flush   : control_hazard,
```

\*<sup>3</sup> FIFO のデータ個数は  $2^{**\text{WIDTH}} - 1$  です

```
wready: memq_wready  ,
wvalid: memq_wvalid  ,
wdata : memq_wdata   ,
rready: memq_rready  ,
rvalid: memq_rvalid  ,
rdata : memq_rdata   ,
);

inst mem_wb_fifo: fifo #(
  DATA_TYPE: wbq_type,
  WIDTH     : 1
) (
  clk      ,
  rst      ,
  flush : 0 ,
  wready: wbq_wready,
  wvalid: wbq_wvalid,
  wdata : wbq_wdata ,
  rready: wbq_rready,
  rvalid: wbq_rvalid,
  rdata : wbq_rdata ,
);

```

### 7.2.3 IF ステージを実装する

まず、IF ステージを実装します。… といっても、既に IF ステージ (=命令フェッチ処理) は独立に動くものとして実装されているため、手を加える必要はありません。

ステージの区間を示すために、リスト 7.6 のようなコメントを挿入すると良いです。ID, EX, MEM, WB ステージを実装する時にも同様のコメントを挿入し、ステージの処理のコードをまとめた場所に配置しましょう。

▼リスト 7.6: IF ステージが始まる事を示すコメントを挿入する (core.vrtl)

```
////////////////////////////// IF Stage ///////////////////////////////
```

```
var if_pc      : Addr ;
```

### 7.2.4 ID ステージを実装する

ID ステージでは、命令をデコードします。

既に `ids_ctrl` , `ids_imm` には、デコード結果の制御フラグと即値が割り当てられています。そのため、既存のコードの変更は必要ありません。

デコード結果は EX ステージに渡す必要があります。EX ステージにデータを渡すには、`exq_wdata` にデータを割り当てます (リスト 7.7)。

## ▼ リスト 7.7: EX ステージに値を渡す (core.veryl)

```
always_comb {
    // ID -> EX
    if_fifo_rready = exq_wready;
    exq_wvalid     = if_fifo_rvalid;
    exq_wdata.addr = if_fifo_rdata.addr;
    exq_wdata.bits = if_fifo_rdata.bits;
    exq_wdata.ctrl = ids_ctrl;
    exq_wdata.imm  = ids_imm;
}
```

ID ステージにある命令は、EX ステージが命令を受け付けることができるとき (`exq_wready`)、ID ステージを完了して EX ステージに処理を進めることができます。このロジックは、`if_fifo_rready` に `exq_wready` を割り当てることで実現できます。

最後に、命令が今のクロックで供給されたかどうかを示す変数 `id_is_new` は必要ないため削除します (リスト 7.8)。

▼ リスト 7.8: `id_is_new` を削除する (core.veryl)

```
var ids_is_new : logic;
```

## 7.2.5 EX ステージを実装する

EX ステージでは、整数演算命令の時は ALU で計算し、分岐命令の時は分岐判定を行います。

まず、EX ステージに存在する命令の情報を `exq_rdata` から取り出します (リスト 7.9)。

## ▼ リスト 7.9: 変数の定義 (core.veryl)

```
let exs_valid    : logic    = exq_rvalid;
let exs_pc      : Addr      = exq_rdata.addr;
let exs_inst_bits: Inst    = exq_rdata.bits;
let exs_ctrl    : InstCtrl = exq_rdata.ctrl;
let exs_imm     : UIntX    = exq_rdata.imm;
```

次に、EX ステージで扱う変数の名前を変更します。変数の名前に `exs_` をつけます (リスト 7.10)。

## ▼ リスト 7.10: 変数名の変更対応 (core.veryl)

```
// レジスタ番号
let exs_rs1_addr: logic<5> = exs_inst_bits[19:15];
let exs_rs2_addr: logic<5> = exs_inst_bits[24:20];

// ソースレジスタのデータ
let exs_rs1_data: UIntX = if exs_rs1_addr == 0 {
    0
} else {
    regfile[exs_rs1_addr]
};
let exs_rs2_data: UIntX = if exs_rs2_addr == 0 {
```

```

    0
} else {
    regfile[exs_rs2_addr]
};

// ALU
var exs_op1      : UIntX;
var exs_op2      : UIntX;
var exs_alu_result: UIntX;

always_comb {
    case exs_ctrl.iType {
        InstType::R, InstType::B: {
            exs_op1 = exs_rs1_data;
            exs_op2 = exs_rs2_data;
        }
        InstType::I, InstType::S: {
            exs_op1 = exs_rs1_data;
            exs_op2 = exs_imm;
        }
        InstType::U, InstType::J: {
            exs_op1 = exs_pc;
            exs_op2 = exs_imm;
        }
        default: {
            exs_op1 = 'x;
            exs_op2 = 'x;
        }
    }
}

inst alum: alu (
    ctrl  : exs_ctrl      ,
    op1   : exs_op1       ,
    op2   : exs_op2       ,
    result: exs_alu_result,
);

var exs_brunit_take: logic;

inst brunit: brunit (
    funct3: exs_ctrl.funct3,
    op1   : exs_op1       ,
    op2   : exs_op2       ,
    take  : exs_brunit_take,
);

```

最後に、MEM ステージに命令とデータを渡します。MEM ステージにデータを渡すために、`memq_wdata` にデータを割り当てます（リスト 7.11）。

## ▼ リスト 7.11: MEM ステージにデータを渡す (core.vrtl)

```

always_comb {
    // EX -> MEM
    exq_rready      = memq_wready;
    memq_wvalid     = exq_rvalid;
    memq_wdata.addr = exq_rdata.addr;
    memq_wdata.bits = exq_rdata.bits;
    memq_wdata.ctrl = exq_rdata.ctrl;
    memq_wdata.imm  = exq_rdata.imm;
    memq_wdata.rs1_addr = exs_rs1_addr;
    memq_wdata.rs1_data = exs_rs1_data;
    memq_wdata.rs2_data = exs_rs2_data;
    memq_wdata.alu_result = exs_alu_result;
    ←ジャンプ命令、または、分岐命令かつ分岐が成立するとき、1にする
    memq_wdata.br_taken = exs_ctrl.is_jump || inst_is_br(exs_ctrl) && exs_brunit_take;
    memq_wdata.jump_addr = if inst_is_br(exs_ctrl) {
        exs_pc + exs_imm ←分岐命令の分岐先アドレス
    } else {
        exs_alu_result ←ジャンプ命令のジャンプ先アドレス
    };
}

```

`br_taken` には、ジャンプ命令かどうか、または分岐命令かつ分岐が成立するか、という条件を割り当てます。`jump_addr` には、分岐命令、またはジャンプ命令のジャンプ先を割り当てます。MEM ステージではこれをを利用してジャンプと分岐を処理します。

EX ステージにある命令は、MEM ステージが命令を受け付けることができるとき (`memq_wready`)、EX ステージを完了して MEM ステージに処理を進めることができます。このロジックは、`exq_rready` に `memq_wready` を割り当てることで実現できます。

## 7.2.6 MEM ステージを実装する

MEM ステージでは、メモリにアクセスする命令と CSR 命令を処理します。また、ジャンプ命令、分岐命令かつ分岐が成立、またはトラップが発生する時、次に実行する命令のアドレスを変更します。

MEM ステージではメモリにアクセスする命令を処理します。メモリにアクセスしているとき、新しく EX ステージから MEM ステージに命令の処理を進めることはできず、パイプライン処理は止まってしまいます。パイプライン処理を進めることができない状態のことをパイプラインハザード (pipeline hazard) と呼びます。

まず、MEM ステージに存在する命令の情報を `memq_rdata` から取り出します (リスト 7.12)。MEM ステージでは、csruni モジュールに、命令が今のクロックで MEM ステージに供給されたかどうかの情報を渡す必要があります。そのため、変数 `mem_is_new` を定義しています。

## ▼ リスト 7.12: 変数の定義 (core.vrtl)

```

var mems_is_new : logic      ;
let mems_valid  : logic      = memq_rvalid;
let mems_pc     : Addr       = memq_rdata.addr;

```

```
let mems_inst_bits: Inst      = memq_rdata.bits;
let mems_ctrl    : InstCtrl  = memq_rdata.ctrl;
let mems_rd_addr : logic    <5> = mems_inst_bits[11:7];
```

`mem_is_new` には、もともと `id_is_new` の更新に利用していたロジックを利用します（リスト 7.13）。

▼ リスト 7.13: `mem_is_new` の更新 (core.veryl)

```
always_ff {
    if_reset {
        mems_is_new = 0;
    } else {
        if memq_rvalid {
            mems_is_new = memq_rready;
        } else {
            mems_is_new = 1;
        }
    }
}
```

次に、MEM モジュールで使う変数に合わせて、ポートなどに割り当てる変数名を変更します（リスト 7.14）。

▼ リスト 7.14: 変数名の変更対応 (core.veryl)

```
var memu_rdata: UIntX;
var memu_stall: logic;

inst memu: memunit (
    clk           ,
    rst           ,
    valid : mems_valid ,
    is_new: mems_is_new ,
    ctrl : mems_ctrl ,
    addr : memq_rdata.alu_result,
    rs2 : memq_rdata.rs2_data ,
    rdata : memu_rdata ,
    stall : memu_stall ,
    membus: d_membus
);

var csru_rdata      : UIntX;
var csru_raise_trap : logic;
var csru_trap_vector: Addr ;

inst csru: csrunit (
    clk           ,
    rst           ,
    valid : mems_valid ,
    pc    : mems_pc ,
    ctrl : mems_ctrl ,
```

```

rd_addr : mems_rd_addr          ,
csr_addr: mems_inst_bits[31:20],
rs1      : if mems_ctrl.funct3[2] == 1 && mems_ctrl.funct3[1:0] != 0 {
    {1'b0 repeat XLEN - $bits(memq_rdata.rs1_addr), memq_rdata.rs1_addr} // rs1を0で拡張する
} else {
    memq_rdata.rs1_data
},
rdata      : csru_rdata,
raise_trap : csru_raise_trap,
trap_vector: csru_trap_vector,
};


```

フェッチ先が変わったことを表す変数 `control_hazard` と、新しいフェッチ先を示す信号 `control_hazard_pc_next` では、EX ステージで計算したデータと CSR ステージのトラップ情報を利用するようにします（リスト 7.15）。

#### ▼ リスト 7.15: ジャンプ判定処理 (core.veryl)

```

assign control_hazard      = mems_valid && (csru_raise_trap || mems_ctrl.is_jump || memq_rdata.br_taken);
assign control_hazard_pc_next = if csru_raise_trap {
    csru_trap_vector
} else {
    memq_rdata.jump_addr
};


```

`control_hazard` が 1 になったとき、ID, EX, MEM ステージに命令を供給する FIFO をフラッシュします。`control_hazard` が 1 になるとき、MEM ステージの処理は完了しています。後述しますが、WB ステージの処理は必ず 1 クロックで終了します。そのため、フラッシュするとき、MEM ステージにある命令は必ず WB ステージに移動します。

最後に、WB ステージに命令とデータを渡します（リスト 7.16）。

#### ▼ リスト 7.16: WB ステージにデータを渡す (core.veryl)

```

always_comb {
    // MEM -> WB
    memq_rready      = wbq_wready && !memu_stall;
    wbq_wvalid       = memq_rvalid && !memu_stall;
    wbq_wdata.addr   = memq_rdata.addr;
    wbq_wdata.bits   = memq_rdata.bits;
    wbq_wdata.ctrl   = memq_rdata.ctrl;
    wbq_wdata.imm    = memq_rdata.imm;
    wbq_wdata.alu_result = memq_rdata.alu_result;
    wbq_wdata.mem_rdata = memu_rdata;
    wbq_wdata.csr_rdata = csru_rdata;
}


```

MEM ステージにある命令は、memunit が処理中ではなく（`!memu_stall`）、WB ステージが命令を受け付けることができるとき（`wbq_wready`）、MEM ステージを完了して WB ステージに処

理を進めることができます。このロジックについては、`memq_rready` と `wbq_wvalid` を確認してください。

### 7.2.7 WB ステージを実装する

WB ステージでは、命令の結果をレジスタに書き込みます。WB ステージが完了したら命令の処理は終わりなので、命令を破棄します。

まず、MEM ステージに存在する命令の情報を `wbq_rdata` から取り出します（リスト 7.17）。

▼ リスト 7.17: 変数の定義 (core.veryl)

```
let wbs_valid      : logic      = wbq_rvalid;
let wbs_pc        : Addr        = wbq_rdata.addr;
let wbs_inst_bits: Inst       = wbq_rdata.bits;
let wbs_ctrl      : InstCtrl  = wbq_rdata.ctrl;
let wbs_imm       : UIntX      = wbq_rdata.imm;
```

次に、WB ステージで扱う変数の名前を変更します。変数の名前には `wbs_` をつけます（リスト 7.18）。

▼ リスト 7.18: 変数名の変更対応 (core.veryl)

```
let wbs_rd_addr: logic<5> = wbs_inst_bits[11:7];
let wbs_wb_data: UIntX      = if wbs_ctrl.is_lui {
    wbs_imm
} else if wbs_ctrl.is_jump {
    wbs_pc + 4
} else if wbs_ctrl.is_load {
    wbq_rdata.mem_rdata
} else if wbs_ctrl.is_csr {
    wbq_rdata.csr_rdata
} else {
    wbq_rdata.alu_result
};

always_ff {
    if wbs_valid && wbs_ctrl.rwb_en {
        regfile[wbs_rd_addr] = wbs_wb_data;
    }
}
```

最後に、命令を FIFO から取り出します。WB ステージでは命令を複数クロックで処理することなく、WB ステージの次のステージを待つ必要もありません。`wbq_rready` に 1 を割り当てることで、常に FIFO から命令を取り出します（リスト 7.19）。

▼ リスト 7.19: 命令を FIFO から取り出す (core.veryl)

```
always_comb {
    // WB -> END
    wbq_rready = 1;
}
```

これで、IF, ID, EX, MEM, WB ステージを作成できました。

### 7.2.8 デバッグ用に情報を表示する

今まで同時に1つの命令しか処理していませんでしたが、これからは全てのステージで別の命令を処理することになります。デバッグ用の表示を変更しておきましょう。

リスト7.20のように、デバッグ表示のalways\_ffブロックを変更します。

▼リスト7.20: 各ステージの情報を表示する (core.veryl)

```
//////////////////////////////////////////////////////////////// DEBUG //////////////////////////////
var clock_count: u64;

always_ff {
    if_reset {
        clock_count = 1;
    } else {
        clock_count = clock_count + 1;

        $display("");
        $display("# %d", clock_count);

        $display("IF -----");
        $display("    pc : %h", if_pc);
        $display(" is req : %b", if_is_requested);
        $display(" pc req : %h", if_pc_requested);
        $display("ID -----");
        if ids_valid {
            $display("    %h : %h", ids_pc, if_fifo_rdata.bits);
            $display("    itype : %b", ids_ctrl.itype);
            $display("    imm  : %h", ids_imm);
        }
        $display("EX -----");
        if exs_valid {
            $display("    %h : %h", exq_rdata.addr, exq_rdata.bits);
            $display("    op1      : %h", exs_op1);
            $display("    op2      : %h", exs_op2);
            $display("    alu      : %h", exs_alu_result);
            if inst_is_br(exs_ctrl) {
                $display("    br take : ", exs_brunit_take);
            }
        }
        $display("MEM -----");
        if mems_valid {
            $display("    %h : %h", memq_rdata.addr, memq_rdata.bits);
            $display("    mem stall : %b", memu_stall);
            $display("    mem rdata : %h", memu_rdata);
            if mems_ctrl.is_csr {
                $display("    csr rdata : %h", csru_rdata);
                $display("    csr trap  : %b", csru_raise_trap);
                $display("    csr vec   : %h", csru_trap_vector);
            }
            if memq_rdata.br_taken {
```

```

        $display("  JUMP TO    : %h", memq_rdata.jump_addr);
    }
}
$display("WB ----");
if wbs_valid {
    $display("  %h : %h", wbq_rdata.addr, wbq_rdata.bits);
    if wbs_ctrl.rwb_en {
        $display("  reg[%d] <= %h", wbs_rd_addr, wbs_wb_data);
    }
}
}

```

### 7.2.9 パイプライン処理をテストする

それでは、`riscv-tests` を実行してみましょう。RV64I の ADD のテストを実行します。

#### ▼リスト 7.21: パイプライン処理のテスト

```
$ make build
$ make sim
$ python3 test/test.py -r obj_dir/sim test/share rv64ui-p-add.bin.hex
FAIL : ~/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-add.bin.hex
Test Result : 0 / 1
```

おや? テストにパスしません。一体何が起きているのでしょうか?

### 7.3 データ依存の対処

### 7.3.1 正しく動かないプログラムを確認する

実は、ただ IF, ID, EX, MEM, WB ステージに処理を分割するだけでは、正しく命令を実行することができません。例えば、リスト 7.22 のようなプログラムは正しく動きません。

test/sample\_databazard\_hex として保存します (リスト 7.22 リスト 7.23)。

▼ リスト 7.22: 正しく動かないプログラムの例 (test/sample\_datahazard.bsv)

0010811300100093 // 0: addi x1 x0 1 1: addi x3 x1 1

このプログラムでは、 $x_1$  に  $x_0 + 1$  を代入した後、 $x_2$  に  $x_1 + 1$  を代入します。シミュレータを実行し、どのように実行されるかを確かめます。

▼ リスト 7.23: sample\_databazard\_hex を実行する

```
$ make build  
$ make sim  
$ ./obj_dir/sim test/sample_datahazard.hex 7  
...
```

```

#           5
ID -----
 0000000000000004 : 00108113
  type : 000010
  imm  : 0000000000000001
EX -----
 0000000000000000 : 00100093
  op1   : 0000000000000000 ← x0
  op2   : 0000000000000001 ← 即値
  alu   : 0000000000000001 ← ゼロレジスタ + 1 = 1

#           6
ID -----
 0000000000000008 : 00000000
  type : 000000
  imm  : 0000000000000000
EX -----
 0000000000000004 : 00108113
  op1   : 0000000000000000 ← x1
  op2   : 0000000000000001 ← 即値
  alu   : 0000000000000001 ← x1 + 1 = 2のはずだが1になっている

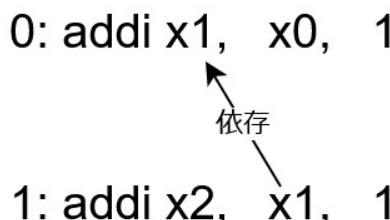
MEM -----
 0000000000000000 : 00100093
...

```

ログを確認すると、アドレス 0 の命令で  $x1$  が 1 になっているはずですが、アドレス 4 の命令で  $x1$  を読み込むときに  $x1$  は 0 になっています。

この問題は、アドレス 0 の命令の結果がレジスタファイルに書き込まれていないのに、アドレス 4 の命令でレジスタファイルで結果を読み出しているために発生しています。

### 7.3.2 データ依存とは何か？



▲図 7.6: データ依存関係のあるプログラム

ある命令 A の実行結果の値を利用する命令 B が存在するとき、命令 A と命令 B の間にはデータ依存 (data dependence) があると呼びます。データ依存に対処するためには、命令 A の結果がレジスタに書き込まれるのを待つ必要があります。データ依存があることにより発生するパイプラインハザードのことをデータハザード (data hazard) と呼びます。

### 7.3.3 データ依存に対処する

データ依存に対処するために、データ依存関係があるときに EX ステージをストールさせます。

まず、MEM と EX か WB と EX ステージにある命令の間にデータ依存があることを検知します（リスト 7.24）。例えば MEM ステージとデータ依存の関係にあるとき、MEM ステージの命令はライトバックする命令で、rd が EX ステージの rs1、または rs2 と一致しています。

#### ▼ リスト 7.24: データ依存の検知 (core.veryl)

```
// データハザード
let exs_mem_data_hazard: logic = mems_valid && mems_ctrl.rwb_en && (mems_rd_addr == exs_rs1_addr || mems_rd_addr == exs_rs2_addr);
let exs_wb_data_hazard: logic = wbs_valid && wbs_ctrl.rwb_en && (wbs_rd_addr == exs_rs1_addr || wbs_rd_addr == exs_rs2_addr);
let exs_data_hazard: logic = exs_mem_data_hazard || exs_wb_data_hazard;
```

次に、データ依存があるときに、データハザードを発生させます（リスト 7.25）。データハザードを起こすためには、EX ステージの FIFO の `rready` と MEM ステージの `wvalid` に、データハザードが発生していないという条件を加えます。

#### ▼ リスト 7.25: データ依存があるときにデータハザードを起こす (core.veryl)

```
always_comb {
    // EX -> MEM
    exq_rready = memq_wready && !exs_data_hazard;
    memq_wvalid = exq_rvalid && !exs_data_hazard;
```

最後に、データハザードが発生しているかどうかをデバッグ表示するようにします（リスト 7.26）。

#### ▼ リスト 7.26: データハザードが発生しているかをデバッグ表示する (core.veryl)

```
$display("EX -----");
if exs_valid {
    $display("  %h : %h", exq_rdata.addr, exq_rdata.bits);
    $display("  op1    : %h", exs_op1);
    $display("  op2    : %h", exs_op2);
    $display("  alu    : %h", exs_alu_result);
    $display("  dhazard : %b", exs_data_hazard);
```

### 7.3.4 パイプライン処理をテストする

`test/sample_datahazard.hex` が正しく動くことを確認します。

#### ▼ リスト 7.27: `test/sample_datahazard.hex` が正しく動くことを確認する

```
#          5
...
ID -----
0000000000000004 : 00108113
itype : 000010
```

```

imm    : 0000000000000001
EX ----
0000000000000000 : 00100093
op1     : 0000000000000000
op2     : 0000000000000001
alu     : 0000000000000001
dhazard : 0
...
#                  6
...
EX ----
0000000000000004 : 00108113
op1     : 0000000000000000
op2     : 0000000000000001
alu     : 0000000000000001
dhazard : 1 ←データハザードが発生している
MEM ----
0000000000000000 : 00100093
mem stall : 0
mem rdata : 0000000000000000
WB ----

#                  7
...
EX ----
0000000000000004 : 00108113
op1     : 0000000000000000
op2     : 0000000000000001
alu     : 0000000000000001
dhazard : 1
MEM ----
WB ----
0000000000000000 : 00100093
reg[ 1] <= 0000000000000001 ← 1が書き込まれる

#                  8
...
EX ----
0000000000000004 : 00108113
op1     : 0000000000000001 ← x1=1が読み込まれた
op2     : 0000000000000001
alu     : 0000000000000002 ←正しい計算が行われている
dhazard : 0 ←データハザードが解消された
MEM ----
WB ----

```

アドレス 4 の命令が、6,7 クロック目に EX ステージでデータハザードが発生し、アドレス 0 の命令が実行終了するのを待っているのを確認できます。

RV64I の riscv-tests も実行します。

## ▼リスト 7.28: riscv-tests を実行する

```
$ python3 test/test.py -r obj_dir/sim test/share rv64ui-p-
...
FAIL : /home/kanataso/Documents/bluecore/core/test/share/riscv-tests/isa/rv64ui-p-ma_data.bin.hex
...
Test Result : 51 / 52
```

正しくパイプライン処理が動いていることを確認できました。

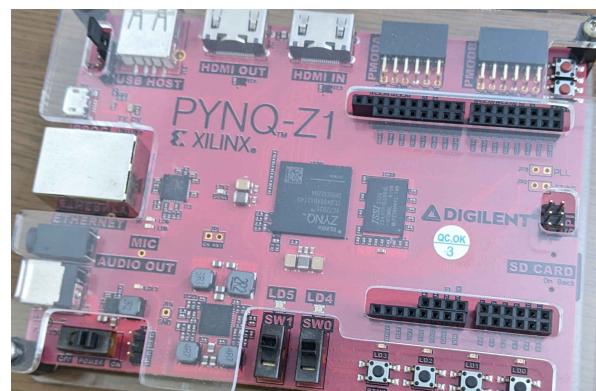
# 第 8 章

## CPU を合成する

本章では FPGA で CPU を動作させます。

本章は、web 版と pdf 版で提供します。以下のサポートページを確認してください。

- <https://github.com/nananapo/veryl-riscv-book/wiki/techbookfest17-support-page>



▲ 図 8.1: PYNQ-Z1



▲ 図 8.2: TangMega138K

# あとがき / おわりに

いかがだったでしょうか。本書が自作 CPU の助けになれば幸いです。

本書は「Veryl で作る CPU 基本編」の第 I 部のみを発行したものです。本書の pdf, web 版は無料で配布されており、<https://github.com/nananapo/veryl-riscv-book> で入手することができます。

本書に関する質問やお問い合わせは、以下の GitHub のリポジトリに issue を立てて行ってください。

- <https://github.com/nananapo/veryl-riscv-book>

サポートページも用意しています。

- <https://github.com/nananapo/veryl-riscv-book/wiki/techbookfest17-support-page>

## 著者紹介



**kanataso** (kanapipopipo@X, nananapo@GitHub)

いつの間にか自作 CPU の沼に沈んでいました。

自ら外堀を埋めてしまい、もう抜け出せそうにありません。

計算機と法律に興味があります

# 参考文献

- [1] 天野 英晴, FPGA の原理と構成, オーム社
- [2] 坂井 修一, 論理回路入門, 培風館
- [3] 演算子の優先順位 - The Veryl Hardware Description Language, [https://doc.veryl-lang.org/book/ja/05\\_language\\_reference/04\\_expression/01\\_operator\\_precedence.html](https://doc.veryl-lang.org/book/ja/05_language_reference/04_expression/01_operator_precedence.html), 2024/10/21 閲覧
- [4] 演算子 - The Veryl Hardware Description Language, [https://doc.veryl-lang.org/book/ja/05\\_language\\_reference/02\\_lexical\\_structure/01\\_operator.html](https://doc.veryl-lang.org/book/ja/05_language_reference/02_lexical_structure/01_operator.html), 2024/10/21 閲覧
- [5] The RISC-V Instruction Set Manual Volume I: Unprivileged Architecture version 20240411  
2.3. Immediate Encoding Variants
- [6] The RISC-V Instruction Set Manual Volume I: Unprivileged Architecture version 20240411  
37. RV32/64G Instruction Set Listings
- [7] The RISC-V Instruction Set Manual Volume I: Unprivileged Architecture version 20240411  
2.4. Integer Computational Instructions
- [8] The RISC-V Instruction Set Manual Volume I: Unprivileged Architecture version 20240411  
2.5. Control Transfer Instructions
- [9] The RISC-V Instruction Set Manual Volume II: Privileged Architecture version 20240411  
Figure 10. Encoding of mtvec MODE field.
- [10] The RISC-V Instruction Set Manual Volume II: Privileged Architecture version 20240411  
3.1.7. Machine Trap-Vector Base-Address Register
- [11] The RISC-V Instruction Set Manual Volume II: Privileged Architecture version 20240411  
15. RISC-V Privileged Instruction Set Listings
- [12]

David Patterson, John Hennessy(著), 成田 光彰 訳, コンピュータの構成と設計 MIPS Edition 第6版 [上] ~ハードウェアとソフトウェアのインターフェース~, 日経BP

# Veryl で作る CPU

基本編 (の第 1 部)

---

2024 年 11 月 3 日 ver 1.0 (技術書典 17)

著 者 kanataso

発行者 kanataso

連絡先 kanastudio@oekaki.chat

印刷所 日光企画

---

© 2024 ミ一ミミ研究室