

Relatório Intermediário Pocket Mips

Laboratório de Hardware

Diogo Oliveira Roman¹, Rodrigo Gonsalvez de Branco¹

¹Faculdade de Computação – Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS)

{diogo.or, rodrigo.g.branco}@gmail.com

1. Informações Gerais

Grupo: Diogo Oliveira Roman, Rodrigo Gonsalvez de Branco.

Utilizamos o sistema Ghdl para fazer a compilação e o editor gedit no sistema operacional Linux. Além disso estamos usando svn para controle de versão.

2. Modulo Implementados

Todos os módulos já foram implementados. Abaixo descreveremos a implementação.

2.1. Gerador de Clock

A arquitetura foi implementada com dois processos, um processo é encarregado de gerar o clock com uma frequência de 2 ns, este utiliza um sinal auxiliar da arquitetura identificado como *clock*, dessa maneira o clock ainda não é propagado para fora do circuito. Um detalhe desse processo é que ele só fará a modificação no sinal *clock*, caso o sinal *canHalt* for igual a zero, dessa maneira é possível interromper a geração de clock, atribuindo '1' a *canHalt*.

O outro processo é encarregado por modificar o sinal da arquitetura *canHalt* e o sinal do circuito *Clk*. Além disso sua lista de sensibilidade é composta pelos sinais *clock* e *Halt*, onde o primeiro é interno à arquitetura e outro pertence ao circuito. Caso as condições sejam satisfeitas o sinal de *clock* é atribuído para *Clk* e assim é propagado para fora do circuito, pois *Clk* é o sinal de saída. Além disso caso o sinal do circuito *Halt* sofrer um evento e mudar para '1' deve-se interromper a geração de clock, como mencionado anteriormente isso pode ser feito atribuindo o valor '1' à variável *canHalt*.

2.2. Registrador PC

Esta arquitetura é composta por um único processo sincronizado pelo clock, sempre que o clock esta na borda de subida o valor do sinal *NewPC* é atribuído ao *CurrentPC*, mesmo quando o valor não muda esta atribuição deve acontecer, pois isso garante o funcionamento dessa entidade como um registrador.

2.3. Somador de 1 Bit

Esta arquitetura é totalmente estrutural, ou seja sem processo, ela simplesmente implementa o circuito somador de 1 bit. Como esse circuito é bem conhecido não entraremos nos detalhes de sua implementação neste trabalho, visto que a forma estrutural traduz exatamente o circuito para a linguagem VHDL, dessa maneira nenhum detalhe de implementação diferente do circuito foi necessário.

2.4. Somador Completo

Esta arquitetura é totalmente estrutural, e consiste simplesmente da ligação entre os somadores de 1 bit. A posições dos vetores de bits *A*, *B* e *Sum* correspondem aos sinais *A*, *B* e *Sum* em cada somador de 1 bit. Já as posições do também vetor de bits *carry* correspondem ao sinal *carryIn* e *carryOut* de cada somador de 1 bit.

A implementação desse somador foi feita seguindo o padrão já conhecido na literatura, portando não entraremos em detalhes. A única observação a ser feita é que a ligação entre o *carryOut* e o *carryIn* de somadores de 1 bit respectivos é feita através do vetor de bits *carry* dessa arquitetura. Cada posição desse vetor corresponde ao *carryOut* dos somadores de 1 bit na respectiva posição, ou seja, o somador de 1 bit para os bits da posição 5 dos operandos armazenam o *carryOut* também na posição 5 do vetor *carry*, dessa maneira basta atribuir ao *carryIn* a posição anterior no vetor *carry* para fazer a ligação entre o *carryIn* do somador atual com o *carryOut* do somador anterior.

2.5. Unidade Logico Aritimética

A implementação dessa arquitetura é simplesmente a instanciação de um somador completo e a manipulação dos seus operandos *B* e *carryIn*. Esta manipulação se deu da seguinte maneira:

1. Caso seja soma: Atribui os operandos da ALU para o somador sem nenhuma alteração.
2. Caso seja subtração: Nega bit a bit o operando *B* e atribui um para o *carryIn* da ALU.

2.6. Memória de Dados

Implementamos a memória de dados utilizando um único processo, onde na primeira parte foi calculado o endereço a ser acessado na memória, isso nada mais é que a conversão do sinal *Address* de binário para decimal. Isso foi necessário para acessar o índice do vetor bi-dimensional *Memory*, que justamente é a representação da memória.

A leitura da memória é feita em qualquer momento, independente do clock, já a escrita é feita apenas na borda de subida.

2.7. Memória de Instruções

Esta memória poderia ser exatamente uma copia da memória de dados, contudo para isso deveríamos fazer outra entidade para carregar as instruções do arquivo para ela. Pela simplicidade preferimos fazer o carregamento das instruções dentro dessa entidade mesmo.

Dessa forma foi feito dois processos, um faz apenas a leitura da memória de acordo com o sinal de entrada *ReadAddress* e retorna a instrução pela variável *Instruction*.

Já o outro processo controla o carregamento da memória, ele deve carregar todas as instruções do arquivo especificado na entrada padrão para a memória de instruções antes de começar a execução do processador como um todo. Dessa maneira inserimos dois sinais de controle, para que fosse possível iniciar o processamento assim que a memória de instruções estivesse totalmente carregada, isso foi preciso pois como não sabemos a quantidade de instruções que serão carregada não podemos prever quantos ciclos de clock o este carregamento pode levar. Isso pode causar o incremento do PC antes da hora, pois este esta sincronizado apenas com o clock. Portando enquanto carregamos a memória o gerador de clock está parado.

2.8. Banco de Registradores

Um problema que encontramos ao implementar o banco de registradores foi como definir qual registrador acumulador o dados deverá ser escrito ou lido. Para solucioná-lo inserimos dois sinais de controle identificados como *WriteHidden* e *WhichHidden*, onde o primeiro indica se deverá ser feita uma escrita em algum acumulador e o segundo em qual acumulador essa escrita será feita, caso seja 1 o acumulador BC deve ser carregado, caso contrário o AC que deverá receber o valor. Além dessas variáveis de controle inserimos um vetor de bits para retornar qual o valor lido nos acumuladores, a esse vetor demos a identificação de *ReadHidden*.

2.9. Unidade de Controle

3. References

References