DCP3362 Computer Organization Lab 2

* Name: 石育瑋 ID: A073708 Email: stoneonetwo1203@gmail.com

1 Architecture diagrams

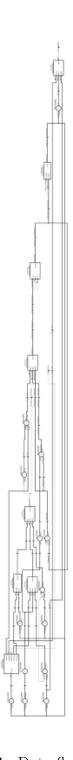


Fig. 1.1: Data flow of CPU

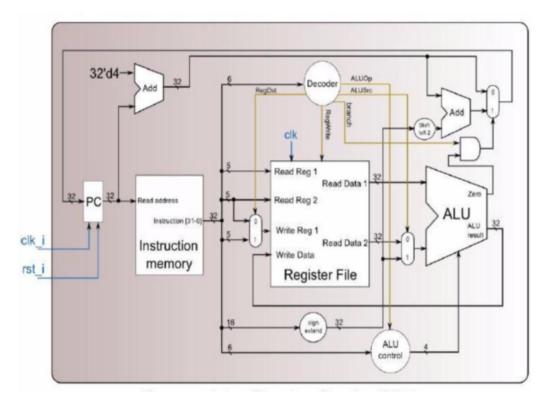


Fig. 1.2: Architecture

2 Hardware module analysis

- 1. 在 ProgramCounter 的設計中:
 - 2 個 CPU 控制信號:
 - (input) clk_i
 - (input) rst_i

rst_i 為重置信號; clk_i 為 clock cycle 的控制信號,當 clk_i 上沿時,(output) pc_out_o 進行更新。

```
module ProgramCounter(
    clk_i ,
    rst_i ,
    pc_in_i ,
    pc_out_o
    );
```

Fig. 2.1: ProgramCounter

2. 在 Instr_Memory 的設計中: pc_addr_i 為輸入指令地址,透過 \$readmemb 讀入我們設定的指令檔案,(output) instr_o 輸出指令。

```
module Instr_Memory(
    pc_addr_i,
    instr_o
);
```

Fig. 2.2: Instr_Memory

- 3. 在 Decoder 的設計中:
 - (input) instr_op_i: 為 instruction[31:26]
 - (output) RedWrite_o: 控制是否寫入寄存器
 - (output) ALU_op_o: 提供 ALU control
 - (output) ALUSrc_o: 控制 ALU source 的 2-1 MUX
 - (output) RegDst_o: 控制選取 RD 的 2-1 MUX
 - (output) Branch_o: 控制分支信號

Fig. 2.3: Decoder

- 4. 在 Sign Extend 的設計中:
 - (input) data i: 為 16-bit 的 signed number
 - (output) data_o: 輸出經 signed extension 之 data_i 的值

Fig. 2.4: Sign_Extend

- 5. 在 Shift_Left_Two_32 的設計中:
 - (input) data i: 為 32-bit 的 number
 - (output) data_o: 輸出左移 2-bit 之 data_i 的值

```
module Shift_Left_Two_32(
data_i,
data_o
);
```

Fig. 2.5: Shift_Left_Two_32

6. 在 Reg_File 的設計中:

- (input) RSaddr_i: RS 地址
- (input) RTaddr_i: RT 地址
- (input) RDaddr_i: RD 地址
- (input) RDdata_i: 要輸入 RD 的資料
- (input) RegWrite_i: 是否寫入 RD 控制信號
- (output) RSdata_o: RS 資料
- (output) RTdata_o: RT 資料

```
module Reg_File(
    clk_i,
    rst_i,
    RSaddr_i,
    RTaddr_i,
    RDaddr_i,
    RDdata_i,
    RegWrite_i,
    RSdata_o,
    RTdata_o
);
```

Fig. 2.6: Reg_File

3 Finished part

除了以上 modules 的設計之外,還包括連接所有 module 之間的連線,以及 3-bit ALUop 自定義。下面是 testbench 測試出來的波形圖。

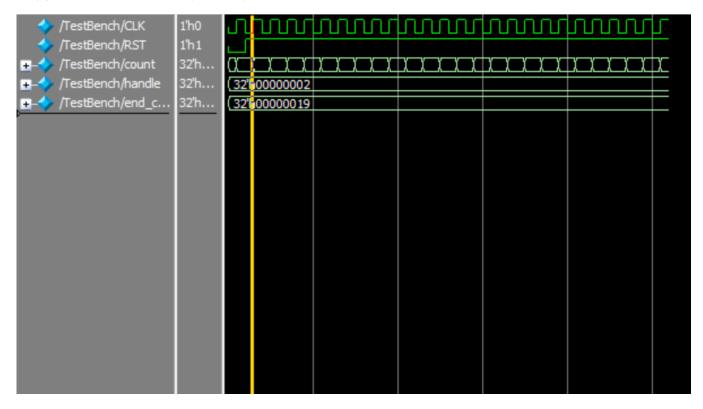


Fig. 3.1: wave1

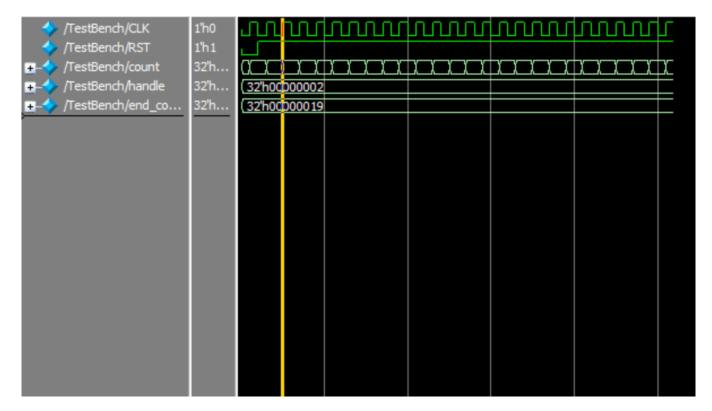


Fig. 3.2: wave2

4 Problems you met and solutions

- 1. 在組裝所有 modules 時 wire 常常連錯,最後參考老師 ppt 上的架構圖進行連接。
- 2. 教材裡找不到 3-bit 的 ALUop 定義, 後面自定義 addi 等指令。

5 Summary

這個 Lab 很考驗看波形圖 debug 的能力,才能找出哪裡的線接錯,以及 modlue 是否有誤。