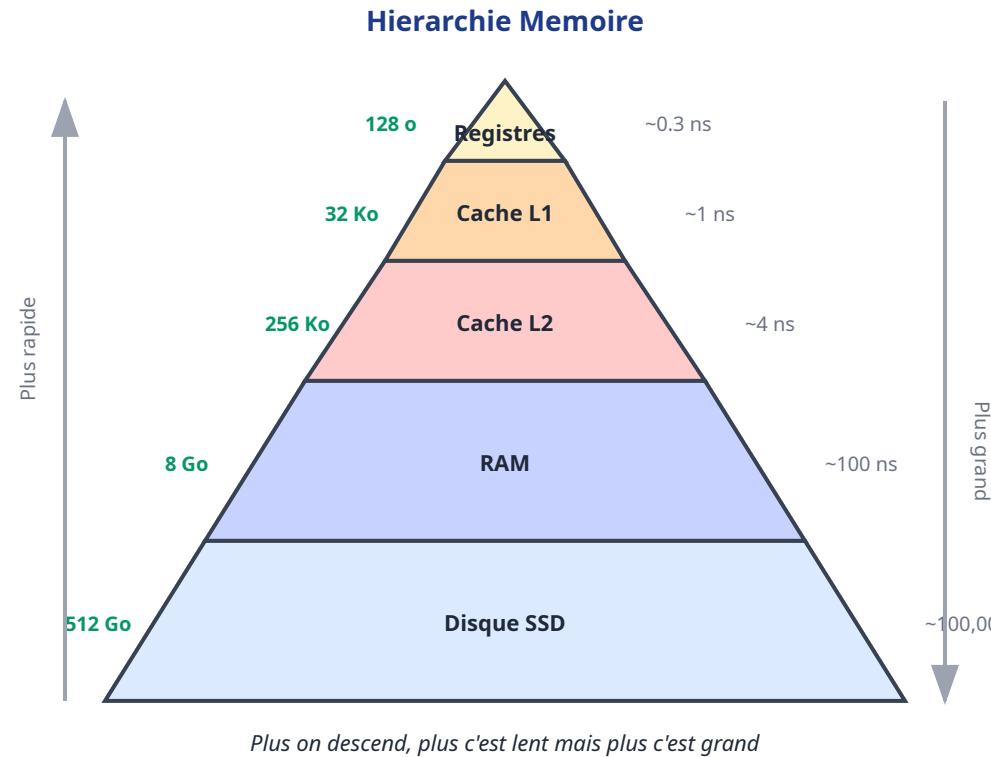


Chapitre 03 : Logique Séquentielle et Mémoire

"Le temps est ce qui empêche tout d'arriver en même temps." — John Wheeler



Où en sommes-nous ?



La mémoire — niveau 3 de notre stack

Le Problème de l'État

```
x = x + 1;
```

Pour exécuter cette instruction :

- 1 **Lire**
la valeur actuelle de `x`
- 2 **Calculer**
`x + 1` avec l'ALU
- 3 **Écrire**
le résultat dans `x`

Combinatoire vs Séquentiel

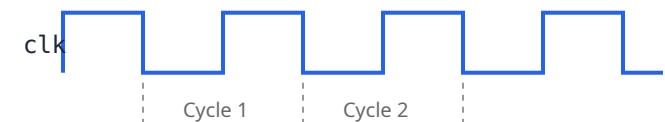
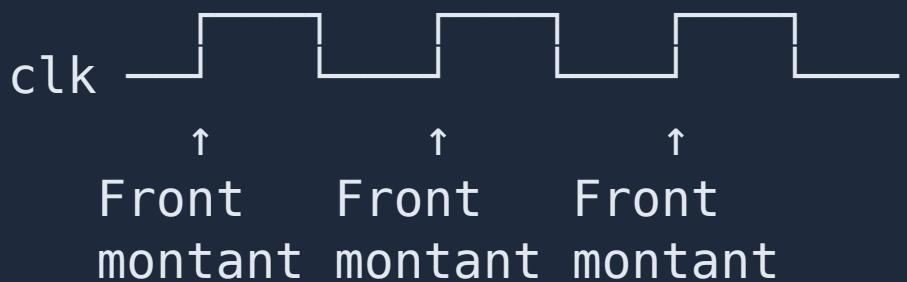
Circuits Combinatoires	Circuits Séquentiels
Sortie = $f(\text{entrées})$	Sortie = $f(\text{entrées}, \text{état})$
Pas de mémoire	A de la mémoire
Pas d'horloge	Synchronisé par horloge
Ex: AND, OR, ALU	Ex: Registres, RAM, CPU

Différence fondamentale

Les circuits séquentiels ont une **notion de temps**

L'Horloge (Clock)

Signal qui oscille entre 0 et 1 à fréquence fixe :



Signal d'horloge périodique

Timing de l'Horloge

Front montant (Rising Edge)

Passage de 0 à 1 — moment où les données sont capturées

Période

Durée d'un cycle complet (high + low)



Un processeur ARM Cortex-M4 tourne à ~ 168 MHz = 168 millions de cycles/seconde.

Pourquoi l'Horloge ?

Problème : Les signaux se propagent avec délai

Solution : L'horloge synchronise tout

- Pendant $\text{clk} = 0$: les circuits calculent
- Sur front montant : les résultats sont capturés

Synchronisation

Tous les registres capturent au même instant

La Bascule D (DFF)

DFF = Data Flip-Flop = atome de mémoire



Symbole de la DFF

Règle fondamentale :

$$q(t) = d(t-1)$$

La sortie = l'entrée du cycle précédent

Comportement de la DFF

clk: 

d: —[A]—[B]—[C]—[D]—

q: —[?]—[A]—[B]—[C]—

Décalage temporel

La sortie est "en retard" d'un cycle — c'est la mémoire !

Diagramme d'États de la DFF

```
stateDiagram-v2
[*] --> Q0 : Reset
Q0 --> Q0 : d=0 sur ↑clk
Q0 --> Q1 : d=1 sur ↑clk
Q1 --> Q0 : d=0 sur ↑clk
Q1 --> Q1 : d=1 sur ↑clk
```

La DFF a exactement 2 états : $Q=0$ ou $Q=1$

Le Problème : Garder une Valeur

La DFF mémorise UN cycle, puis prend la nouvelle valeur.

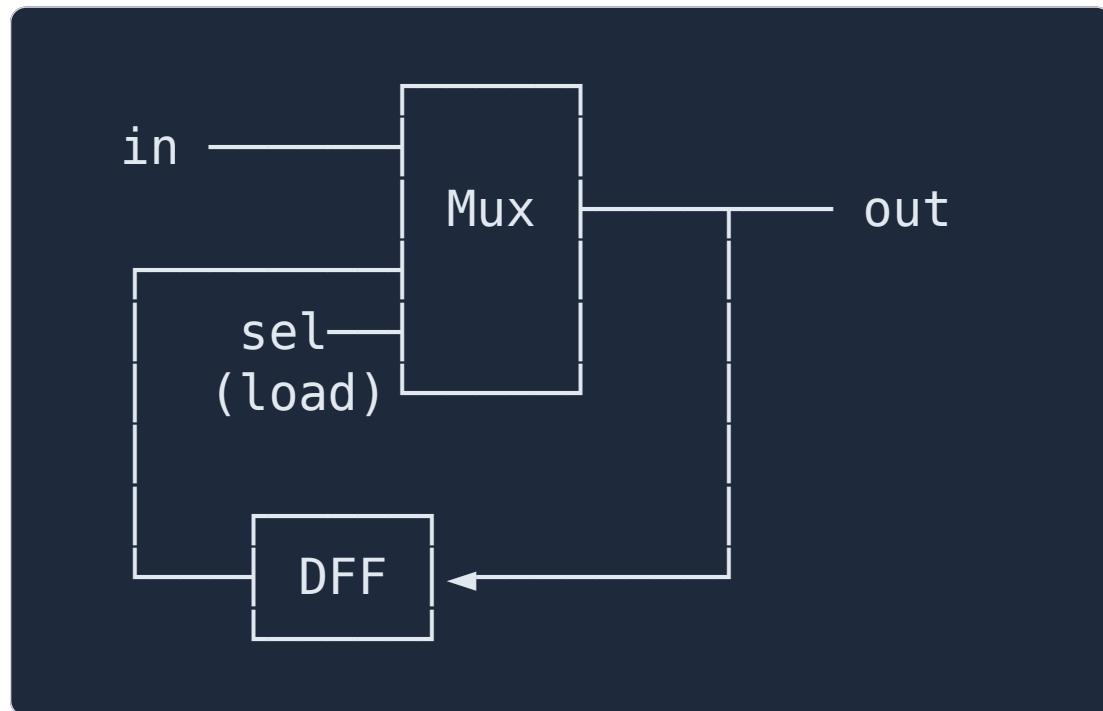
On veut :

- Si `load = 1` : stocker la nouvelle valeur
- Si `load = 0` : conserver l'ancienne

Besoin

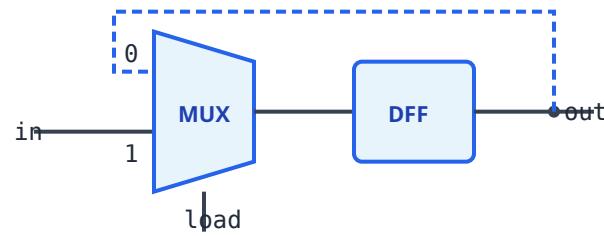
Un signal de contrôle pour décider quand écrire

La Solution : Rétroaction



- Si $\text{load}=0$: Mux choisit sortie DFF (conservation)
- Si $\text{load}=1$: Mux choisit `in` (nouvelle valeur)

Registre 1-bit



Structure du registre 1-bit

```
entity BitReg is
  port(
    d      : in bit;
    load   : in bit;
    q      : out bit
  );
end entity;
```

Cette boucle transforme un délai en
mémoire permanente !

VHDL : Registre avec Load



```
process(clk)
begin
    if rising_edge(clk) then
        if load = '1' then
            q <= d;
            -- sinon q garde sa valeur
        end if;
    end if;
end process;
```

Registre 32-bits

32 registres 1-bit en parallèle :



Tous les bits sont capturés **simultanément** sur le front montant.

Banc de Registres

Banc de Registres (32 bits × 16)						
R0 Arg0	R1 Arg1	R2 Arg2	R3 Arg3	R4 Var	R5 Var	R6 Var
R7 Var	R8 Var	R9 Var	R10 Var	R11 Var	R12 Temp	R13 SP
R14 (LR)		R15 (PC)				

Interface :

- 2 ports de lecture (Ra, Rb)
- 1 port d'écriture (Rd)
- Signal write enable

16 registres avec 2 ports lecture, 1 port écriture

Registres du CPU nand2c

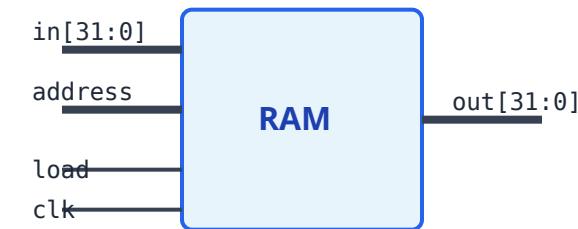
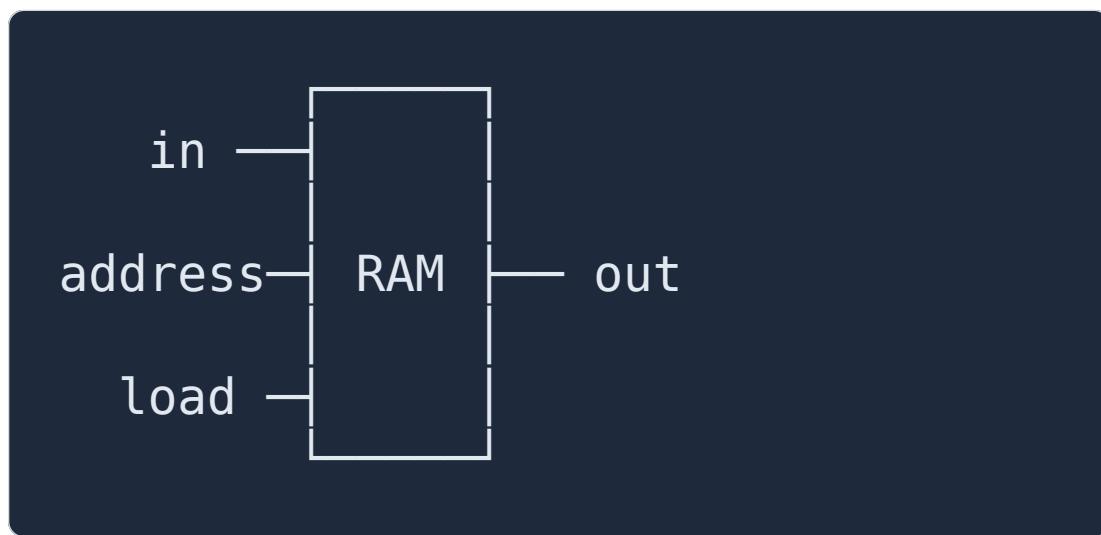
	Alias	Rôle
R0-R12	-	Registres généraux
R13	SP	Stack Pointer
R14	LR	Link Register (retour fonction)
R15	PC	Program Counter



Même organisation que ARM ! L'ABI est compatible.

La RAM (Random Access Memory)

RAM = Tableau de registres
adressables



Interface de la RAM

Fonctionnement de la RAM

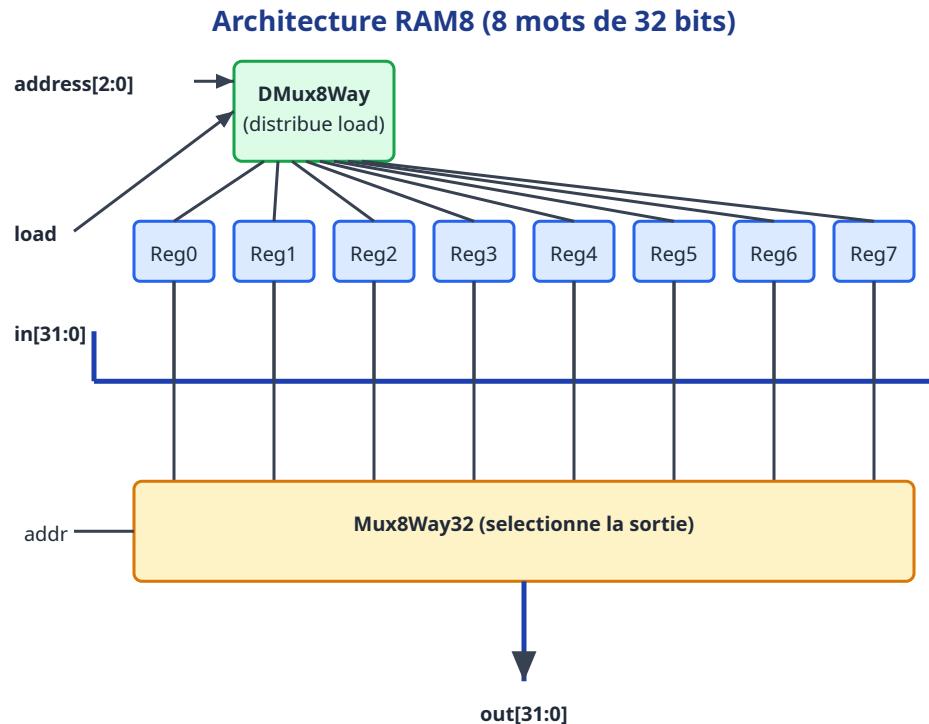
Lecture (load = 0) :

- `address` sélectionne une cellule
- `out` = contenu de cette cellule
- Lecture instantanée
(combinatoire)

Écriture (load = 1) :

- `address` sélectionne une cellule
- `in` est écrit dans cette cellule
- Écriture sur front montant

Architecture RAM8



8 registres avec décodage d'adresse

Composants :

- **DMux8Way** : Route le signal load
- **8 Registres** : Stockent les données
- **Mux8Way** : Sélectionne la sortie

Décodage d'Adresse RAM8

flowchart TB

ADDR[address 3 bits] --> DMUX[DMux8Way]

LOAD[load] --> DMUX

DMUX --> |load0| R0[Reg 0]

DMUX --> |load1| R1[Reg 1]

DMUX --> |load7| R7[Reg 7]

R0 --> MUX[Mux8Way]

R1 --> MUX

R7 --> MUX

ADDR --> MUX

MUX --> OUT[out]

Construction Hiérarchique

RAM64 = 8 × RAM8

```
address[5:0] = [5:3] + [2:0]
              |       |
              Quelle RAM8   Quel mot dans RAM8
```

Pattern récursif

RAM512 = 8 × RAM64, RAM4K = 8 × RAM512, etc.

Le Compteur de Programme (PC)

Le PC contient l'adresse de la prochaine instruction.

Modes (par priorité) :

Priorité	Mode	Action	Usage
1	reset	$PC \leftarrow 0$	Démarrage
2	load	$PC \leftarrow in$	Branchement
3	inc	$PC \leftarrow PC + 1$	Séquentiel
4	hold	$PC \leftarrow PC$	Stall

Diagramme d'États du PC

```
stateDiagram-v2
[*] --> RESET : power on
RESET --> FETCH : reset=0
FETCH --> FETCH : inc=1 (PC++)
FETCH --> BRANCH : load=1 (PC=target)
BRANCH --> FETCH : load=0
FETCH --> STALL : hold=1
STALL --> FETCH : hold=0
```

Implémentation du PC

```
process(clk)
begin
    if rising_edge(clk) then
        if reset = '1' then
            pc <= (others => '0');
        elsif load = '1' then
            pc <= target;
        elsif inc = '1' then
            pc <= pc + 1;
        -- else hold
        end if;
    end if;
end process;
```

Cycle d'Exécution du CPU

À chaque cycle d'horloge :

1 Fetch

Lire l'instruction à l'adresse PC

2 Decode

Comprendre l'instruction

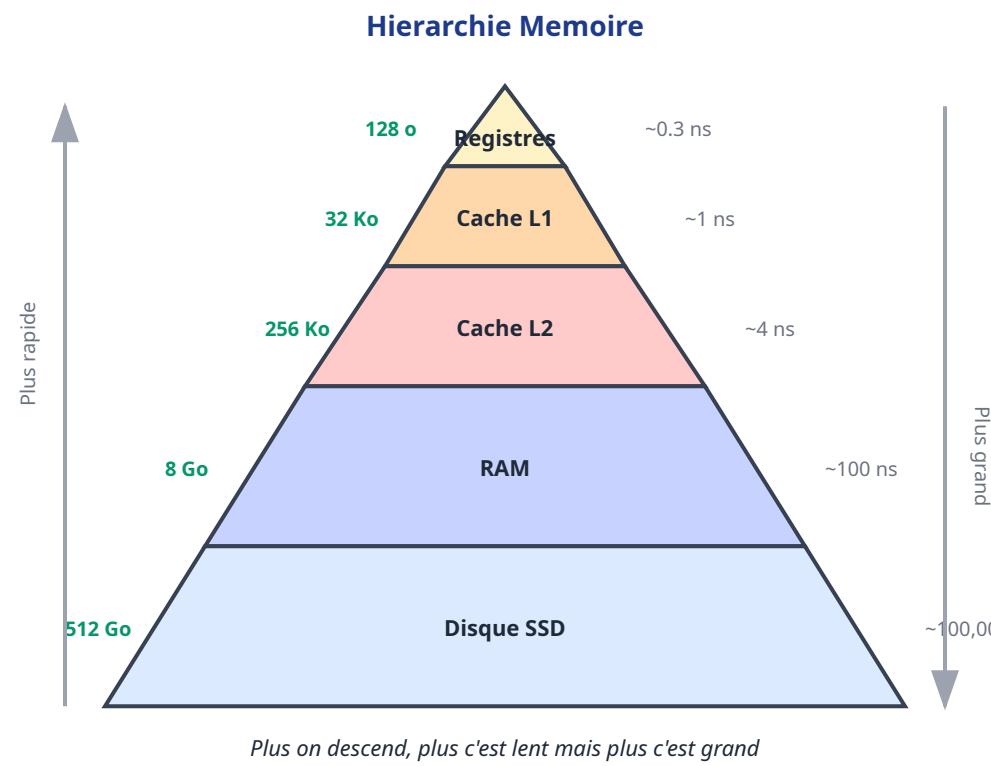
3 Execute

Faire le calcul (ALU)

4 Update PC

Incrémenter ou sauter

Hiérarchie Mémoire

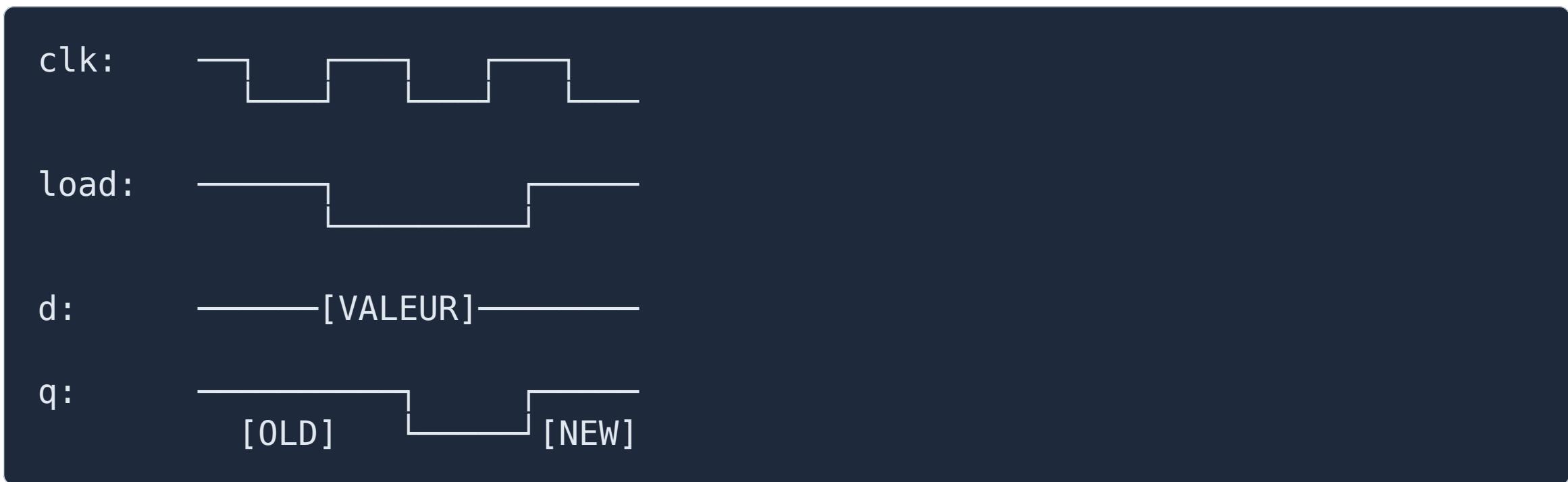


Plus rapide en haut, plus grand en bas

Comparaison des Niveaux

Niveau	Capacité	Latence	Technologie
Registres	16 × 32 bits	0 cycle	Flip-flops
Cache L1	~32 KB	1-3 cycles	SRAM
Cache L2	~256 KB	10-20 cycles	SRAM
RAM	~8 GB	100-300 cycles	DRAM
SSD	~1 TB	10K+ cycles	Flash

Timing Détailé : Écriture Registre



La nouvelle valeur apparaît après le front montant suivant.

Questions de Réflexion

1. Pourquoi utilise-t-on le front montant plutôt que le niveau haut ?
2. Que se passe-t-il si on lit et écrit la même adresse RAM simultanément ?
3. Combien de DFF faut-il pour une RAM de 1 KB (256 mots de 32 bits) ?
4. Pourquoi le PC a-t-il une priorité sur ses modes ?
5. Comment le CPU sait-il quand la RAM a terminé une lecture ?

Ce qu'il faut retenir

1. L'horloge synchronise : Front montant = capture
2. DFF = atome : $q(t) = d(t-1)$
3. Rétroaction = persistance : Mux + DFF
4. RAM = tableau : DMux + Registres + Mux
5. PC = guide : reset > load > inc > hold
6. Hiérarchie : Registres > Cache > RAM > Disque

Questions ?



Référence : Livre Seed, Chapitre 03 - Mémoire

👉 **Exercices** : TD et TP disponibles

Prochain chapitre : Architecture Machine (ISA)