



Documento de Casos de Uso
Processador de Propósito Geral Simples

Universidade Estadual de Feira de Santana
Build 1.1a

Histórico de Revisões

Date	Descrição	Autor(s)
03/10/2014	Document conception	manuellemacedo
07/10/2014	Adição do caso de uso da unidade lógica e aritmética	manuellemacedo
09/10/2014	Retirado alguns atores do documento. Modificado os Casos de uso da Unidade de Controle e da UL. Adicionado algumas definições de siglas do Diagrama de Caso de Uso.	lucas e Anderson
09/10/2014	Formatação e ajuste do documento	santana22
09/10/2014	Adição do caso de uso [UC 005]	tarleswalker
09/10/2014	Adição dos casos de usos [UC 002] e [UC 003]	manuellemacedo

SUMÁRIO

1	Introdução	3
1.1	Objetivo	3
1.2	Visão Geral do Documento	3
1.3	Representação Simbólica	3
1.4	Definições, Acrônimos e Abreviações	4
2	Atores do Sistema	4
3	Casos de Usos	4
3.1	[UC 001] Unidade de Controle	4
3.1.1	Fluxo Principal de Eventos	7
3.2	[UC 002] Unidade Lógica Aritmética	7
3.2.1	Fluxo Principal de Eventos	7
3.2.2	Fluxo Secundário: Alternativo	7
3.3	[UC 003] Memória de Dados	8
3.3.1	Fluxo Principal de Eventos	8
3.4	[UC 004] Extensor de Bits	8
3.4.1	Fluxo Principal de Eventos	9

1. Introdução

1.1. Objetivo

O objetivo desse documento é especificar os casos de uso do projeto Processador de Propósito Geral Simples. O documento contempla as seguintes informações: descrição dos Atores envolvidos no processo; definição dos fluxos de eventos principal e secundário; lista de requisitos essenciais, funcionais e não funcionais; estabelecimento de pré-condições e pós-condições.

1.2. Visão Geral do Documento

- Sessão 2: lista todos os possíveis atores do sistema.
- Sessão 3: relata a lista dos casos de uso do projeto.

1.3. Representação Simbólica

A Figura 1 ilustra a simbologia utilizada para representar operações que devem ser realizadas pelo sistema. A Figura 2 ilustra as duas simbologias utilizadas para representar os Atores do sistema. Um ator, dentro do escopo desta descrição, pode ser identificado como um módulo *top level*, ou como um elemento de entrada e saída (botões, sensores, displays, etc).

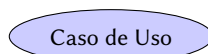


Figura 1: Exemplo de Caso de Uso.

A simbologia usual para representação de um Ator é apresentada na Figura 2a, no entanto, para representar módulos incorporados que outrora deveriam utilizar a mesma simbologia, utiliza-se a representação ilustrada nas Figuras 2b e 2c, definida por convenção. Este elemento, em geral, está associado aos módulos do sistema, ou IP-cores que de terceiros incorporados ao mesmo. Esta simbologia ainda foi dividida, tendo em vista representar instâncias únicas (Figura 2c), ou múltiplas (Figura 2b) de um determinado componente.

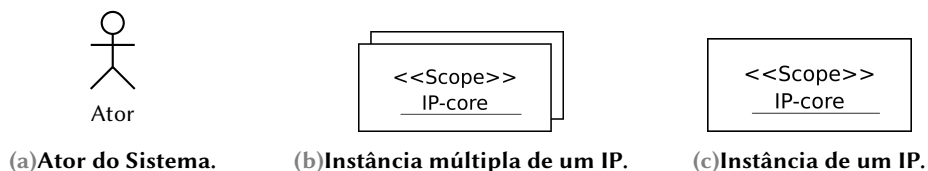


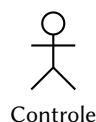
Figura 2: Simbologia utilizada na implementação dos Casos de Uso.

O projetista responsável por interpretar os diagramas não deve confundir-se no momento de interpretar as simbologias de atores. A representação alternativa, não implica que o módulo será instanciado no subsistema em questão, mas sim que os recursos providos por este *core* são necessários para garantir o seu funcionamento.

1.4. Definições, Acrônimos e Abreviações

Termo	Descrição
UC	Caso de Uso
SF	Fluxo Secundário
FR	Requisito Funcional
OLA	Operação Lógica Aritmética
DM	Memória de Dados

2. Atores do Sistema



Controle



Controle ULA

Controle – Unidade que controla a execução das operações.

ULA – Unidade que realiza as operações lógicas e aritméticas.

3. Casos de Usos

3.1. [UC 001] Unidade de Controle

A **Unidade de Controle** é responsável por definir a partir de uma instrução decodificada o comportamento de outros módulos, por exemplo: ULA.

Atores

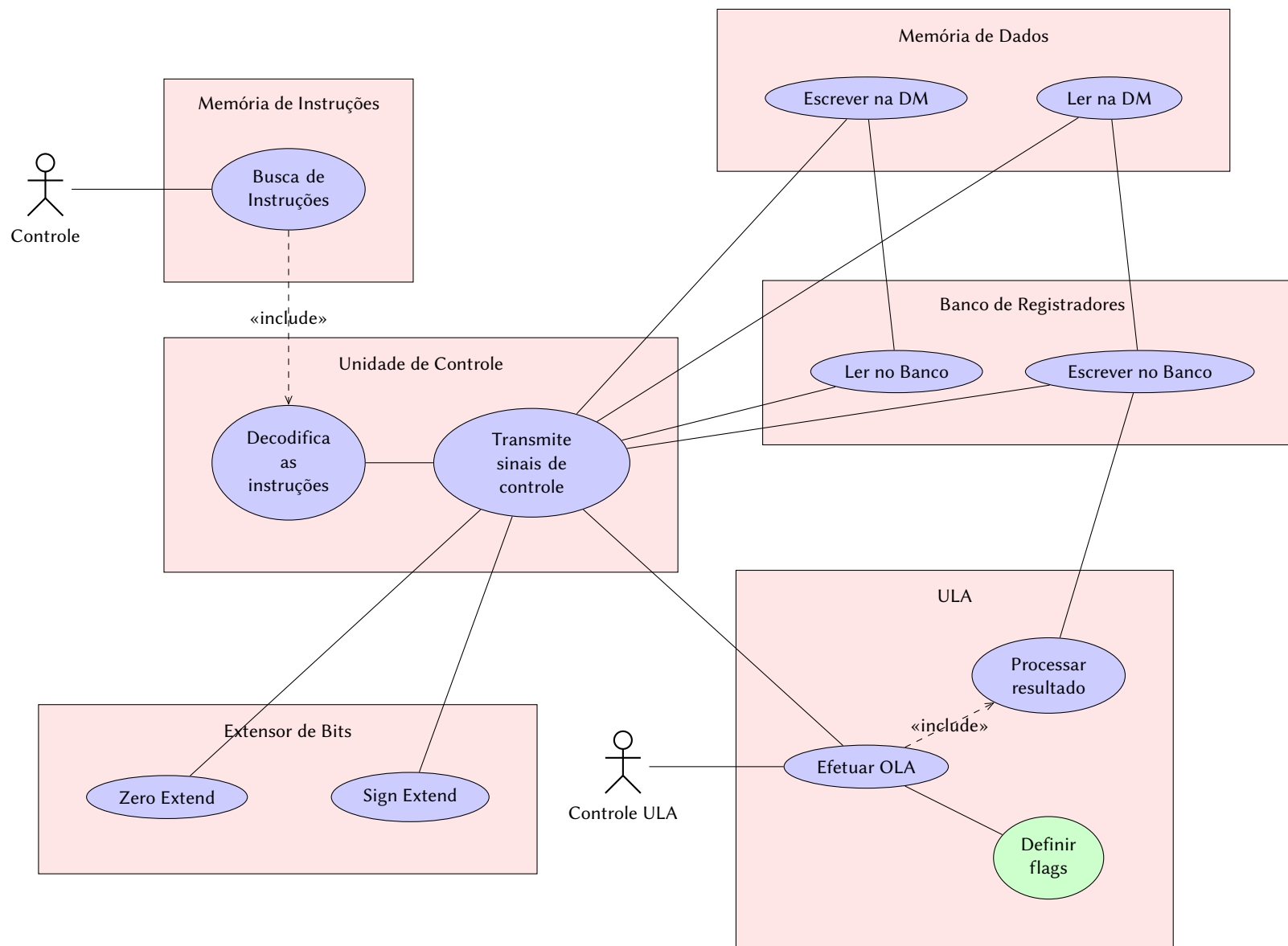
Controle – Unidade que controla a execução das operações.

Pré-condições

- Atender aos requisitos funcionais [FR20-24], [FR32-33];
- Identificação das unidades sequenciais e combinacionais;
- Busca da instrução.

Pós-condições

- Ativar sinais de controle.

Diagrama de Caso de Uso

3.1.1. Fluxo Principal de Eventos

- P1. Decodificar a instrução;
- P2. Ativar os módulos que serão utilizado na instrução a medida que orem necessários.

3.2. [UC 002] Unidade Lógica Aritmética

A **Unidade Lógica Aritmética** é responsável por realizar as operações aritméticas e lógicas, de acordo com o código da operação.

Atores

ULA – Unidade que realiza as operações lógicas e aritméticas.

Pré-condições

- Atender aos requisitos funcionais [FR1-19];
- Codificação das operações deve ser definida;

Pós-condições

- O módulo deve ser capaz de detectar overflow e underflow aritmético;
- O módulo deve ser capaz de ativar flags;
- O resultado deve estar armazenada no banco de registradores;

3.2.1. Fluxo Principal de Eventos

- P1. Decodificar o indicador operação;
- P2. Realizar operação aritmética ou lógica;
- P3. Armazenar o resultado no banco de registradores;

3.2.2. Fluxo Secundário: Alternativo

[SF1] Valor do resultado excede o suportado

1. Habilitar sinal de overflow ou underflow;

[SF2] Operação que ativa flags

1. Habilitar um dos sinais de flags;

3.3. [UC 003] Memória de Dados

A **Mémoria de Dados** é responsável por armazenar os dados do programa.

Atores

Controle – Unidade que controla a execução das operações.

Pré-condições

- Atender aos requisitos funcionais [FR25-26];
- O(s) dado(s) a serem armazenados devem estar no banco de registradores;

Pós-condições

- A memória não deve permitir sobrescrita dados quando não-autorizado;

3.3.1. Fluxo Principal de Eventos

P1. Receber o endereço de onde o dado será armazenado/lido;

P2. Realizar a leitura/escrita do dado;

3.4. [UC 004] Banco de Registradores

O **Banco de Registradores** é responsável por armazenar os dados oriundos da memória, diretamente da instrução recebida ou da ULA.

Atores

Controle – Unidade que controla a execução das operações.

3.4.1. Fluxo Principal de Eventos

P1. Realiza a leitura dos dados de acordo com o endereço contido na instrução;

P2. Realiza a escrita dos dados de acordo com o endereço contido na instrução;

3.5. [UC 005] Extensor de Bits

O **Extensor de Bit** é responsável por transformar um valor em outro de largura diferente.

Atores

Controle – Unidade que controla a execução das operações.

Pré-condições

- Atender o requisito funcional [FR31];
- Receber dados menores que 32 bits;

Pós-condições

- O módulo deve ser capaz de fazer a réplica de sinal do bit mais significativo carregando-o nos bits restantes para dados com sinal;
- O módulo deve ser capaz de fazer preencher os bits restantes com zeros para dados sem sinal;

3.5.1. Fluxo Principal de Eventos

- P1.** Identificar se o dado de entrada a ser tratado é com sinal ou não;
- P2.** Realizar a extensão dos bits;
- P3.** Devolve o dado alterado;