



**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

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>3</b>
1.1	Objetivo . . . . .	3
1.2	Visão Geral do Documento . . . . .	3
1.3	Representação Simbólica . . . . .	3
1.4	Definições, Acrônimos e Abreviações . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Atores do Sistema</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Casos de Usos</b>	<b>4</b>
3.1	[UC 001] Unidade de Processamento . . . . .	4
3.1.1	Fluxo Principal de Eventos . . . . .	8
3.1.2	Fluxo Secundário: Alternativo . . . . .	8
3.2	[UC 002] Unidade Lógica Aritmética . . . . .	8
3.2.1	Fluxo Principal de Eventos . . . . .	8
3.2.2	Fluxo Secundário: Alternativo . . . . .	9

## 1. Introdução

### 1.1. Objetivo

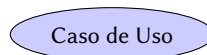
O objetivo desse documento é especificar os casos de uso do projeto Processador de Propósito Geral Simples. O documento contempla as seguintes informações: descrição dos Atores envolvidos no processo; definição dos fluxos de eventos principal e secundário; lista de requisitos essenciais, funcionais e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

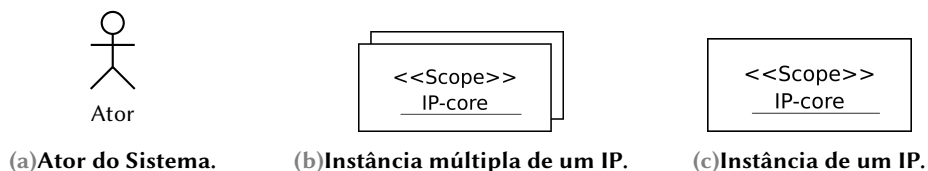
### 1.3. Representação Simbólica

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
ID	Decodificação de Instrução

## 2. Atores do Sistema



**Unidade de 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 Processamento

A **Unidade de Processamento** é responsável por realizar as operações aritméticas e lógicas, de acordo com o código de entrada.

*Atores*

**Controle** – Unidade que controla a execução das operações.

**LED de overflow** – Interface de saída que aciona o LED de overflow.

**LEDs de dados:** – Interface de saída que aciona os sinais de dados.

*Pré-condições*

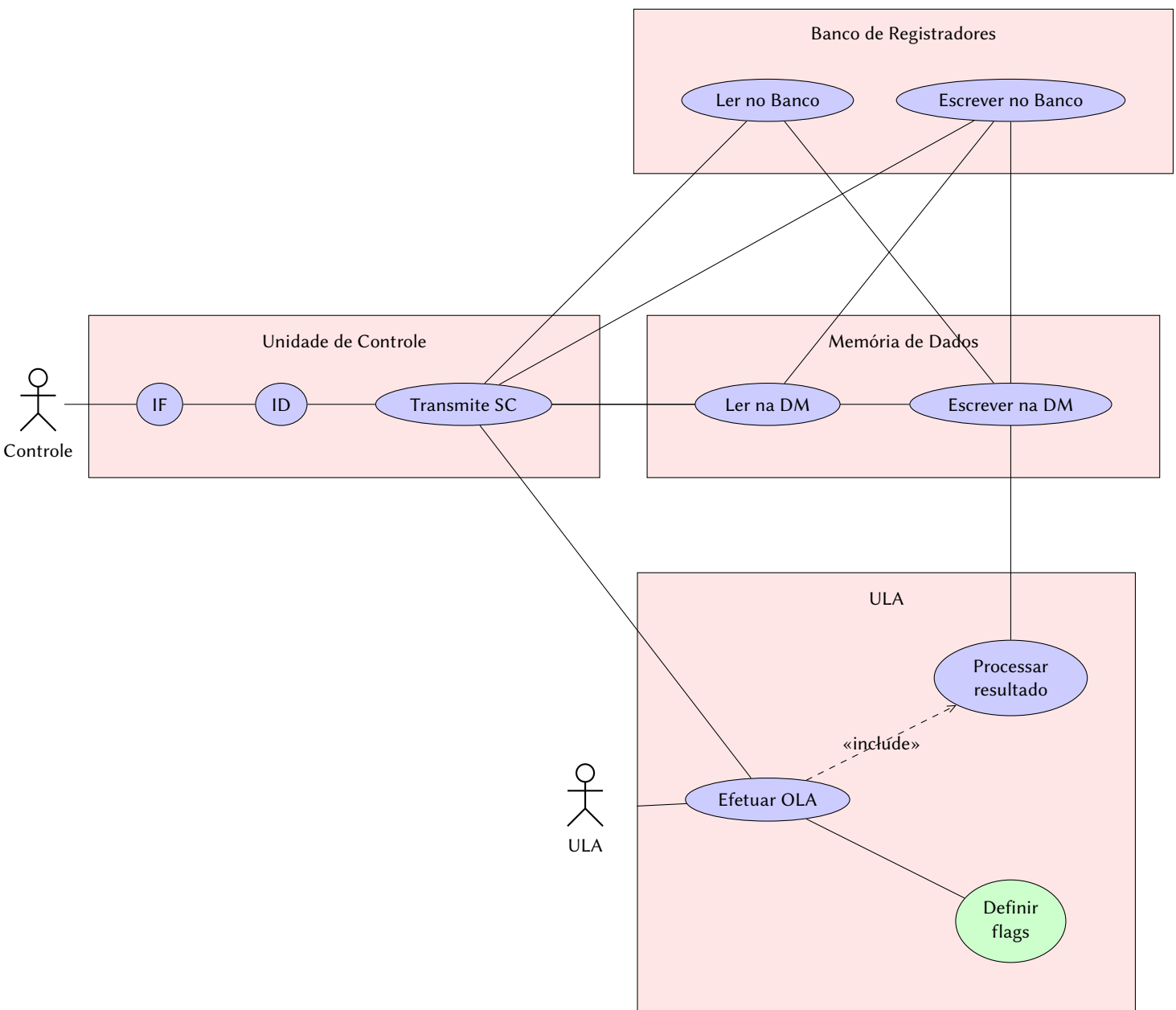
- Atender aos requisitos funcionais [FR7-12];
- Codificação das operações deve ser definida;
- Identificação das unidades sequenciais e combinacionais;

### *Pós-condições*

- O módulo deve ser capaz de detectar overflow aritmético;
- O resultado deve estar presente nas saídas correspondentes aos pinos de dados usando uma codificação binária;

### *Diagrama de Caso de Uso*







### 3.1.1. Fluxo Principal de Eventos

- P1. Decodificar o indicador operação;
- P2. Realizar operação aritmética ou lógica;
- P3. Armazenar o resultado em um registrador;

### 3.1.2. Fluxo Secundário: Alternativo

#### **[SF1] Valor do resultado excede o suportado**

---

- 1. Habilitar sinal de overflow;

### 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*

**Unidade de Controle** – Unidade que controla a execução das operações.

*Pré-condições*

- Atender aos requisitos funcionais [FRX-XX];
- Codificação das operações deve ser definida;
- Identificação das unidades sequenciais e combinacionais;

*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;