

Clase 3:

Diseño de circuitos síncronos

3.1 Descripción en dos procesos

3.2 Definición de nuevos tipos de datos

3.3 Máquinas de estados

3.4 Atributos

Fernando Muñoz Chavero

Febrero 2013

Clase 3:

Diseño de circuitos síncronos

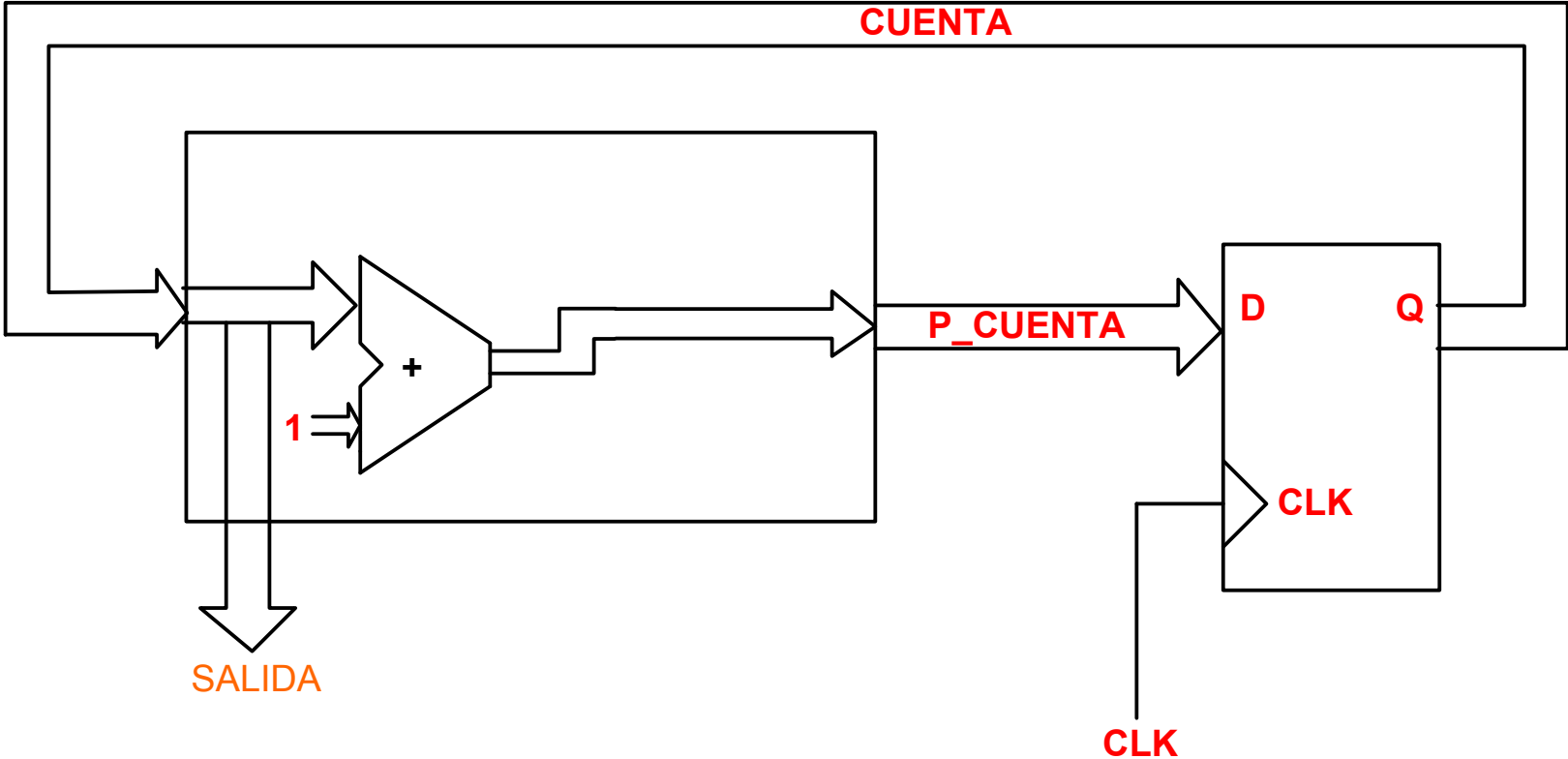
3.1 Descripción en dos procesos

3.2 Definición de nuevos tipos de datos

3.3 Máquinas de estados

3.4 Atributos

Contador



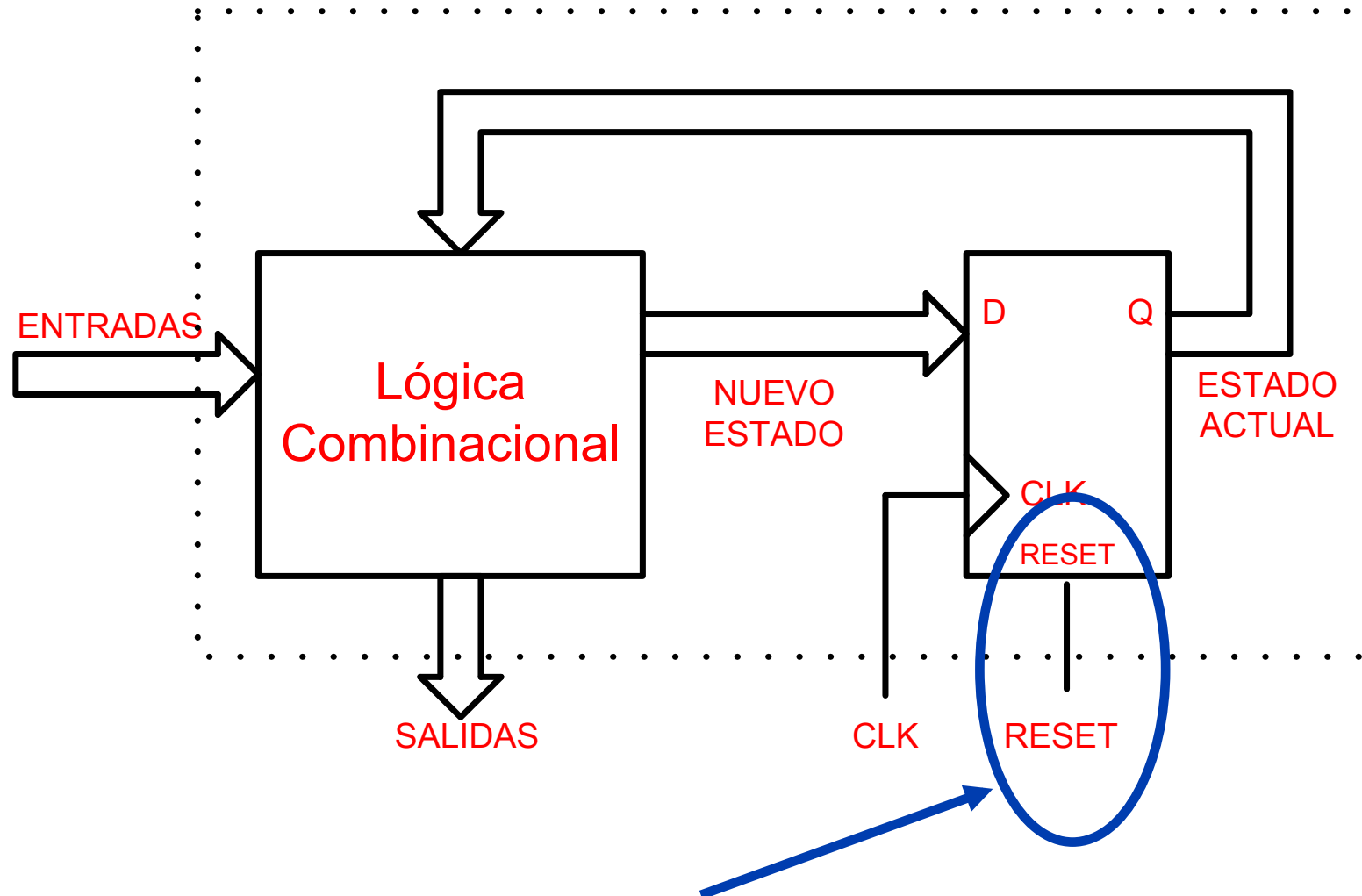
Contador

```
Architecture cont_arch of cont is
  signal cuenta, p_cuenta: std_logic_vector(7 downto 0);
begin

  comb:process (cuenta)
  begin
    p_cuenta<=cuenta+1;
  end process;
  salida<=cuenta;

  sinc:process (clk)
  begin
    if (clk='1' and clk'event) then
      cuenta <= p_cuenta;
    end if;
  end process;
end cont_arch;
```

Reset asíncrono



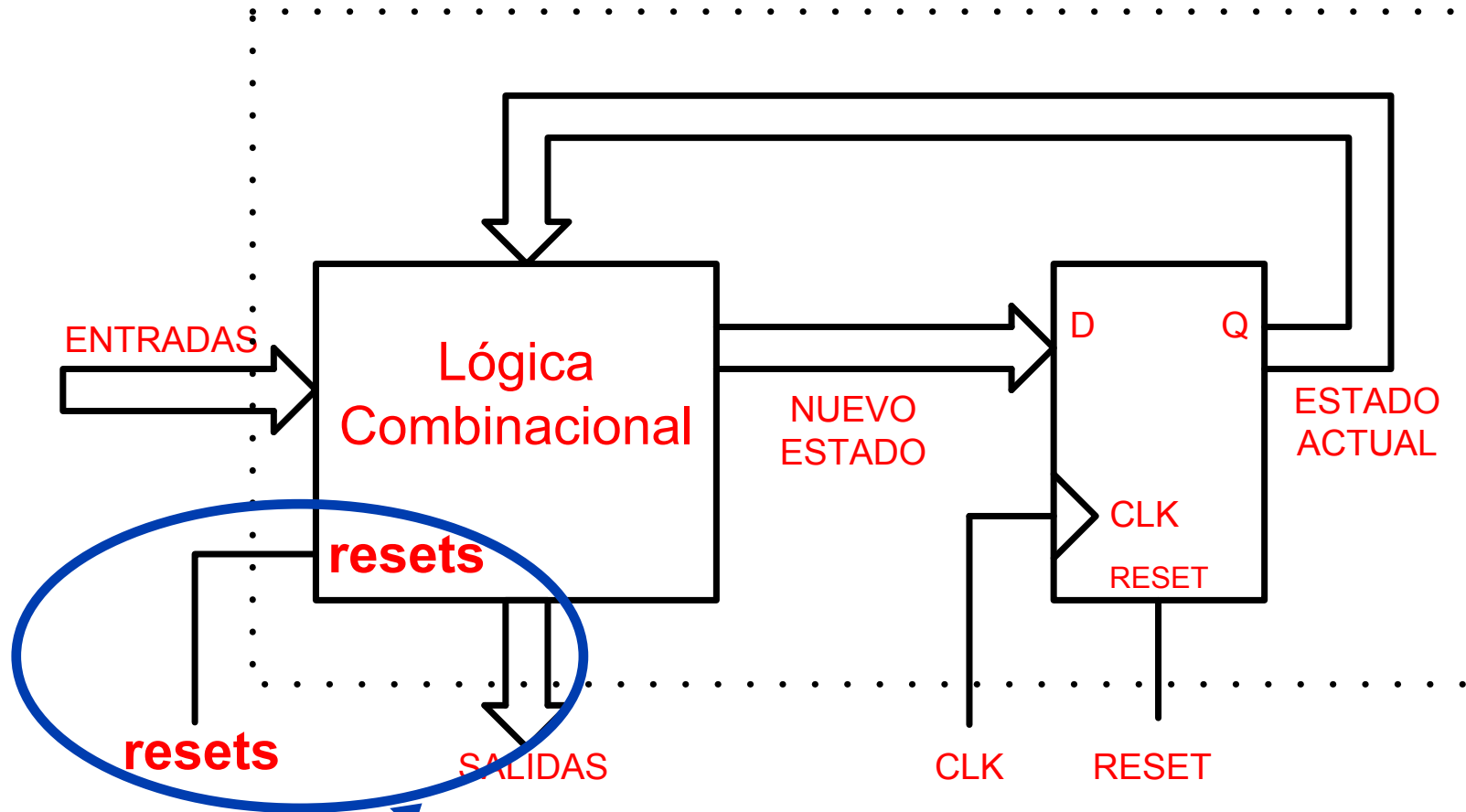
El reset asíncrono se define en el proceso síncrono

(debe actuar de independientemente al flanco de clk)

Contador

```
Architecture cont_arch of cont is  
  signal cuenta, p_cuenta: std_logic_vector(7 downto 0);  
  begin  
    comb:process(cuenta)  
      begin  
        p_cuenta<=cuenta+1;  
      end process;  
    salida<=cuenta;  
    sinc:process(clk, reset)  
      begin  
        if (reset='1') then  
          cuenta <= (others => '0');  
        elsif(clk='1' and clk'event) then  
          cuenta <= p_cuenta;  
        end if;  
      end process;  
  End cont_arch;
```

Reset síncrono (clear)



El reset síncrono se define en el proceso combinacional

(debe actuar en el flanco de clk)

Contador

```
Architecture cont_arch of cont is
  signal cuenta, p_cuenta: std_logic_vector(7 downto 0);
begin
  comb:process(cuenta, resets)
  begin
    if (resets='1') then
      p_cuenta <= (others => '0');
    else
      p_cuenta<=cuenta+1;
    end if;
  end process;
  salida<=cuenta;
  sinc:process(clk, reset)
  begin
    if (reset='1') then
      cuenta <= (others => '0');
    elsif (clk='1' and clk'event) then
      cuenta <= p_cuenta;
    end if;
  end process;
End cont_arch;
```


Ejemplo -- Un filtro de glitches

```
LIBRARY IEEE;  
USE IEEE.std_logic_1164.all;  
ENTITY filtro IS  
    PORT (  
        entrada: IN STD_LOGIC;  
        filtrado: OUT STD_LOGIC;  
        clk: IN STD_LOGIC;  
        rst: IN STD_LOGIC  
    );  
END filtro;  
ARCHITECTURE filtro_arch OF filtro IS  
    SIGNAL Q1, Q2, Q3: std_logic; -- muestras  
    SIGNAL Q1p, Q2p, Q3p: std_logic; -- proximas  
    SIGNAL filtrado_p, filtrado_a: std_logic; -- estado  
BEGIN
```

Proceso combinacional

Filtrado_a es el “estado”, Q1, Q2, Q3 las ultimas entradas

```
comb: PROCESS(entrada, Q1, Q2, Q3, filtrado_a)
BEGIN
-- si estamos en estado filtrado_a = '0', solamente cambiamos después
-- de ver tres '1's
IF (Q1 = '1' AND Q2 = '1' AND Q3 = '1' AND filtrado_a = '0') THEN
    filtrado_p <= '1';
    -- Lo mismo para cambiar de filtrado_a = '1' a filtrado_a = '0'
ELSIF (Q1 = '0' AND Q2 = '0' AND Q3 = '0' AND filtrado_a = '1') THEN
    filtrado_p <= '0';
ELSE
    filtrado_p <= filtrado_a; -- no cambiar nada
END IF;

Q1p <= entrada; -- “registros de desplazamiento”
Q2p <= Q1;
Q3p <= Q2;
END PROCESS;
```

Proceso sincrónico

```
sync: PROCESS(rst, clk)
BEGIN
  IF (rst = '1') THEN
    Q1 <= '0';
    Q2 <= '0';
    Q3 <= '0';
    filtrado_a <= '0';
  ELSIF (clk = '1' AND clk'EVENT) THEN
    Q1 <= Q1p;
    Q2 <= Q2p;
    Q3 <= Q3p;
    filtrado_a <= filtrado_p;
  END IF;
END PROCESS;

filtrado <= filtrado_a;
```

Clase 3:

Diseño de circuitos síncronos

3.1 Descripción en dos procesos

3.2 Definición de nuevos tipos de datos

3.3 Máquinas de estados

3.4 Atributos

Definición de tipo de datos

- ◆ VHDL permite introducir nuevos tipos de datos.

```
Type nombre_del_tipo is definición_del_tipo;
```

```
Type Dia_mes is integer range 1 to 31;
```

- ◆ Una vez definidos, cualquier objeto puede ser declarados con ese nuevo tipo.

```
Signal dia_hoy, dia_manyana: Dia_mes;
```

- ◆ No está permitido realizar asignaciones entre objetos de tipos diferentes. Es necesario utilizar funciones de conversión de tipos.

```
Dia_manyana <= dia_hoy+1;
```

Deben ser del mismo tipo

```
Type otro_tipo is range 1 to 31;
```

```
Signal otro_dia: otro_tipo;
```

```
.....
```

```
Otro_dia<=dia_hoy;
```

No se puede realizar la asignación, aunque los tipos sean idénticos.

Tipos enumerados

- ◆ Consisten en una lista de valores que podrá tomar el objeto (señal, variable ...), normalmente **se utilizan para implementar máquinas de estado.**

```
Type estado is (reposo, estado1, estado2, estado3);
```

- ◆ VHDL le asigna un número a cada posible valor, por orden de declaración. Por ejemplo, podemos decir que estado2>reposo.
- ◆ El std_ulogic de la librería del IEEE es un tipo enumerado.

```
Type std_ulogic is ('U', 'X', '0', '1', 'Z', 'W', 'L', 'H', '-');
```

Clase 3:

Diseño de circuitos síncronos

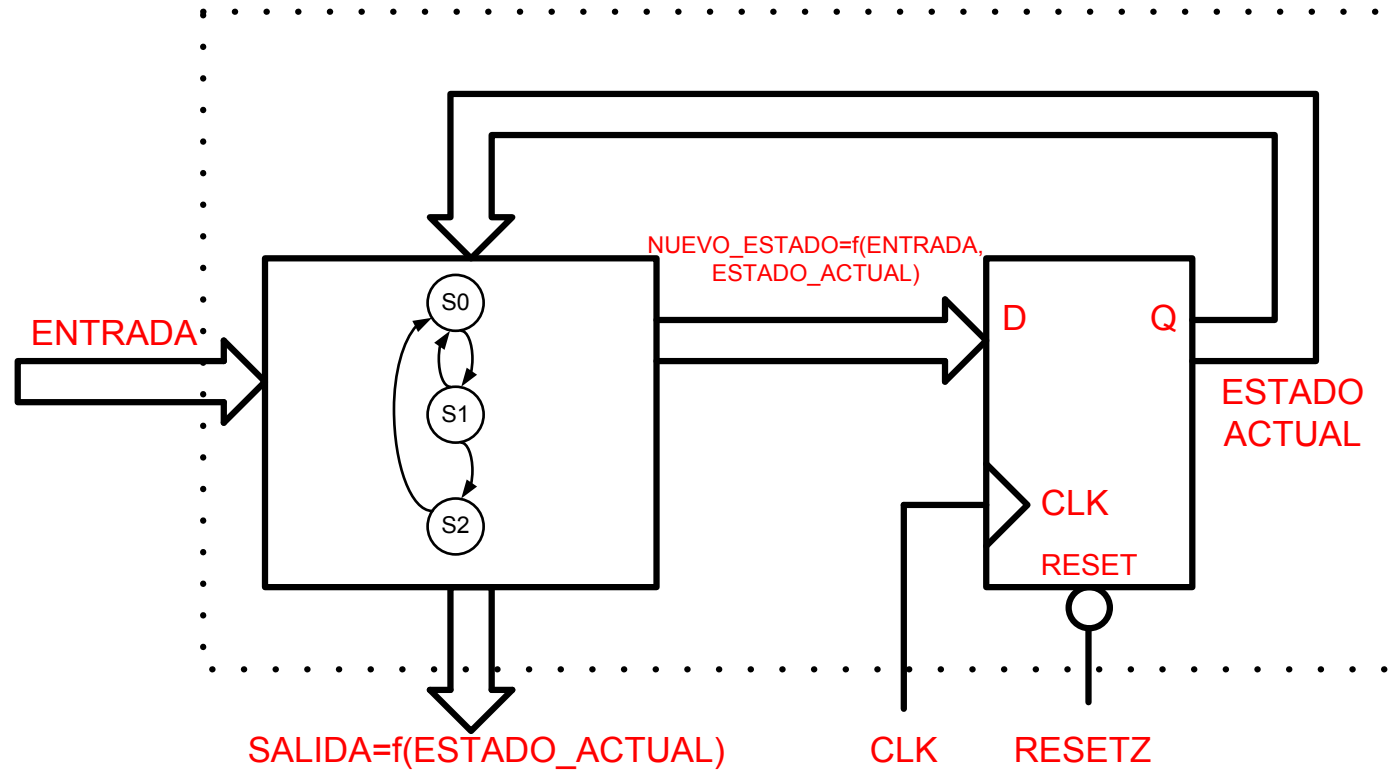
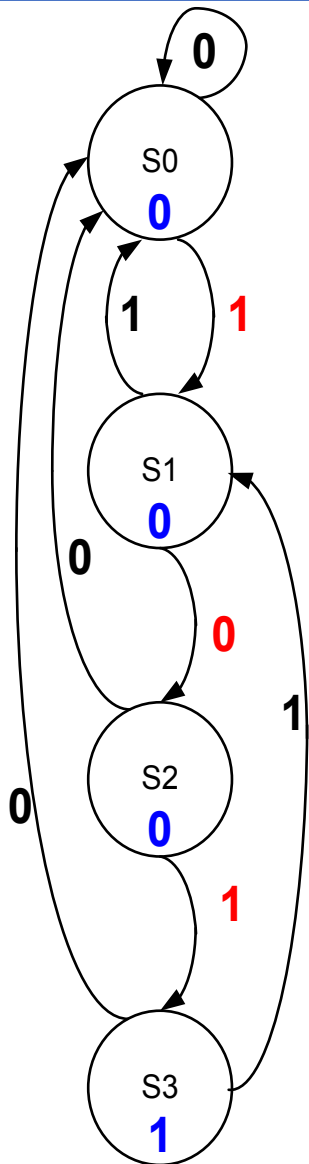
3.1 Descripción en dos procesos

3.2 Definición de nuevos tipos de datos

3.3 Máquinas de estados

3.4 Atributos

Máquina de estados



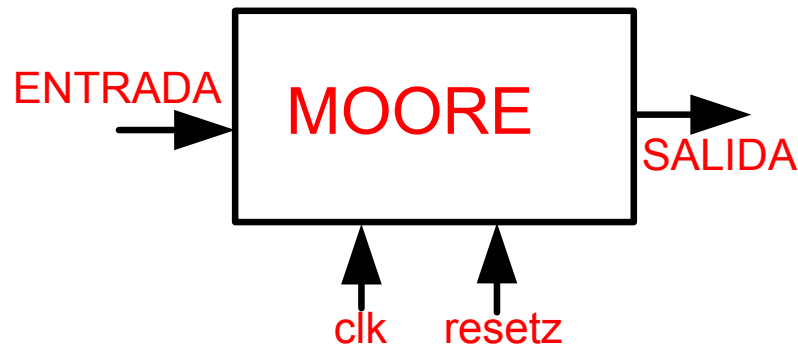
Máquina de Moore. Las salidas dependen sólo del estado actual.

- **Process síncrono:** Reset asíncrono y actualización del estado en el flanco de reloj.
- **Process combinacional:** Se definen las transiciones entre estados y el valor de TODAS las salidas para cada estado

Máquina de Estados

```
library IEEE;  
use IEEE.std_logic_1164.all;  
  
entity MOORE is  
  port(entrada: in std_logic;  
        clk: in std_logic;  
        resetz: in std_logic;  
        salida: out std_logic);  
end MOORE;
```

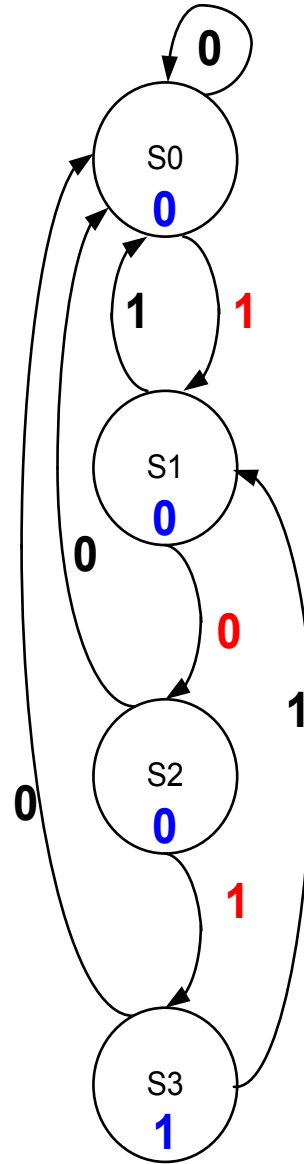
```
architecture A of MOORE is  
  type estado is (S0, S1, S2, S3);  
  signal estado_actual: estado;  
  signal estado_nuevo: estado;  
  
begin  
  process(resetz,clk)  
  begin  
    if(resetz='0') then  
      estado_actual <= S0;  
    elsif (clk='1' and clk'event) then  
      estado_actual <= estado_nuevo;  
    end if;  
  end process;
```



Máquina de Estados

```
process(estado_actual, entrada)
begin
case estado_actual is
  when S0 =>
    salida <= '0';
    if entrada = '0' then
      estado_nuevo <= S0;
    else
      estado_nuevo <= S1;
    end if;
  when S1 =>
    salida <= '0';
    if entrada = '1' then
      estado_nuevo <= S0;
    else
      estado_nuevo <= S2;
    end if;

```



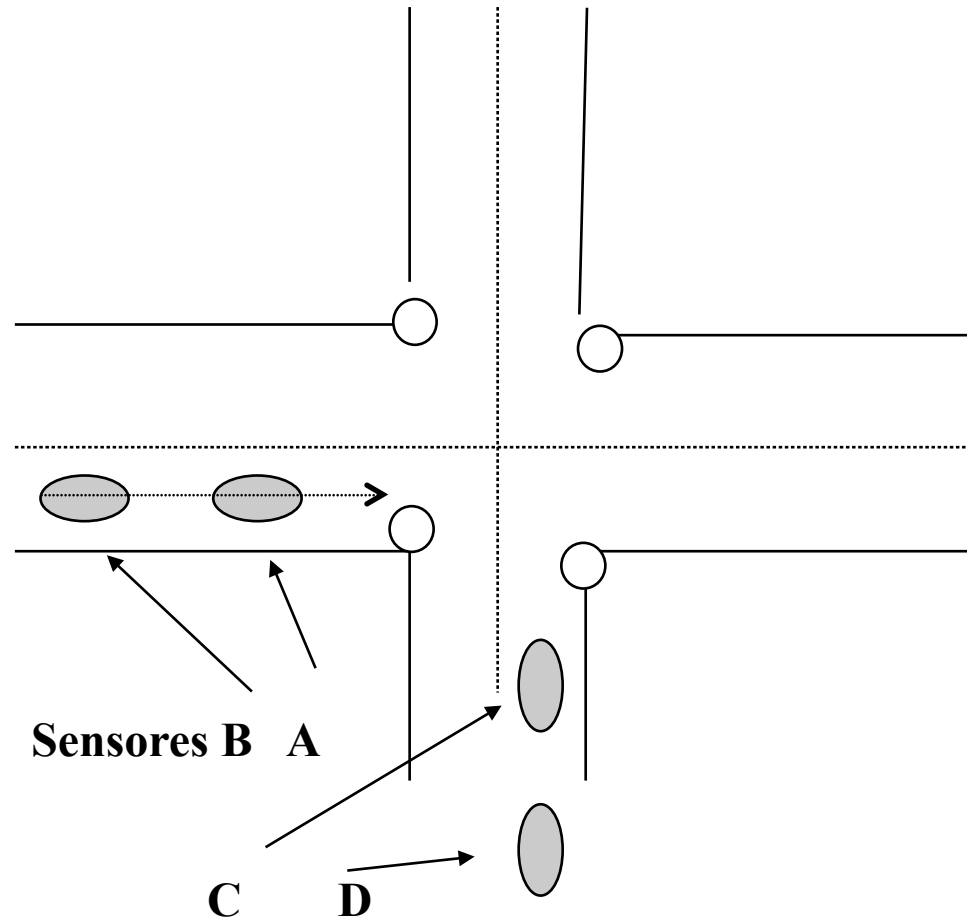
```
  when S2 =>
    salida <= '0';
    if entrada = '0' then
      estado_nuevo <= S0;
    else
      estado_nuevo <= S3;
    end if;
  when S3 =>
    salida <= '1';
    if entrada = '0' then
      estado_nuevo <= S0;
    else
      estado_nuevo <= S1;
    end if;
end case;
end process;
end A;
```

Problema

Implementa un sistema de control de semáforos que modifica el periodo de las luces según el estado de 4 sensores (A,B,C,D) debajo de dos de las calles.

Durante trafico normal los semáforos cambian cada 1000 ciclos de reloj. Pero cuando cada sensor de la calle en rojo detecta un coche estacionado (señalizado con un valor de lógica alta), la cuenta se reduce en 200 ciclos.

Situación de los sensores



Entity

```
LIBRARY IEEE;  
USE IEEE.std_logic_1164.all;  
USE IEEE.std_logic_arith.all;  
USE IEEE.std_logic_unsigned.all;  
ENTITY sf IS  
    PORT (  
        clk: IN STD_LOGIC;  
        rst: IN STD_LOGIC;  
        S_a: IN STD_LOGIC; -- sensores A  
        S_b: IN STD_LOGIC; -- B  
        S_c: IN STD_LOGIC; -- C  
        S_d: IN STD_LOGIC; -- D  
        rav0: OUT STD_LOGIC_VECTOR (2 DOWNT0 0);  
        -- Luces rojo, amarillo, verde de calle 0  
        rav1: OUT STD_LOGIC_VECTOR (2 DOWNT0 0)  
        -- Luces de calle 1    );  
END sf;
```

Architecture I – contador de ciclos

```
ARCHITECTURE sf_arch OF sf IS  
SIGNAL fin_cuenta, cero_cuenta: std_logic;  
SIGNAL cuenta, prox_cuenta: integer range 0 TO 1023;  
TYPE mi_estado IS (rojo0, ra0, rr0, rojo1, ra1, rr1);  
SIGNAL estado, prox_estado : mi_estado;  
BEGIN  
  
-- un contador con reset _sincrono_  
cont: PROCESS(cuenta, cero_cuenta)  
BEGIN -- contado con reset sincrono  
  IF (cero_cuenta = '1') THEN  
    prox_cuenta <= 0;  
  ELSE  
    prox_cuenta <= cuenta + 1;  
  END IF;  
END PROCESS;
```

Architecture II – control de tiempo

```
fin_estado: PROCESS(S_a, S_b, S_c, S_d, estado, cuenta)
VARIABLE max_cuenta : integer range 0 TO 1023;
BEGIN
  max_cuenta := 999;
  IF (estado = rojo0) THEN
    IF (S_a = '1') THEN
      max_cuenta := 799;
      IF (S_b = '1') THEN
        max_cuenta := 599;
      END IF;
    END IF;
  ELSE -- otro caso de importancia es rojo1
    IF (S_c = '1') THEN
      max_cuenta := 799;
      IF (S_d = '1') THEN
        max_cuenta := 599;
      END IF;
    END IF;
  END IF;
```



```
IF cuenta >= max_cuenta THEN
  fin_cuenta <= '1';
ELSE
  fin_cuenta <= '0';
END IF;
END PROCESS;
```

Architecture III – La máquina

```
fsm: PROCESS(cuenta, estado,  
    fin_cuenta)  
BEGIN  
    prox_estado <= estado;  
    cero_cuenta <= '0';  
    CASE estado IS  
        WHEN rojo0 =>  
            IF fin_cuenta = '1' THEN  
                prox_estado <= ra0;  
            END IF;  
            rav0 <= "100"; rav1 <= "001";  
        WHEN ra0 =>  
            prox_estado <= rr0;  
            rav0 <= "100"; rav1 <= "010";  
        WHEN rr0 =>  
            prox_estado <= rojo1;  
            rav0 <= "100"; rav1 <= "100";  
            cero_cuenta <= '1';
```

```
        WHEN rojo1 =>  
            IF fin_cuenta = '1' THEN  
                prox_estado <= ra1;  
            END IF;  
            rav0 <= "001"; rav1 <= "100";  
        WHEN ra1 =>  
            prox_estado <= rr1;  
            rav0 <= "010"; rav1 <= "100";  
        WHEN rr1 =>  
            prox_estado <= rojo0;  
            rav0 <= "100"; rav1 <= "100";  
            cero_cuenta <= '1';  
        END CASE;  
END PROCESS;
```


Architecture IV – Los registros de estado

```
sync: PROCESS(rst, clk)
BEGIN
  IF (rst = '0') THEN
    cuenta <= 0;
    estado <= rojo0;
  ELSIF (clk = '1' AND clk'EVENT) THEN
    cuenta <= prox_cuenta;
    estado <= prox_estado;
  END IF;
END PROCESS;
END sf_arch;
```

Clase 3:

Diseño de circuitos síncronos

3.1 Descripción en dos procesos

3.2 Definición de nuevos tipos de datos

3.3 Máquinas de estados

3.4 Atributos

Atributos

- ◆ Un atributo es una **característica asociada a un elemento** (tipo de dato, señal, entidad,...) que proporciona información adicional.
- ◆ **Atributo ≠ Valor**
 - Un objeto tiene un solo valor y puede tener múltiples atributos.
- ◆ VHDL proporciona una serie de atributos predefinidos.

```
Nombre_elemento'Nombre_atributo
```

```
Byte_a'range  
Signal_a'event
```

Atributos de rango vectores

Nombre del atributo	Significado
LEFT	Identifica el valor definido a la izquierda del intervalo de índices
RIGTH	Identifica el valor definido a la derecha del intervalo de índices
HIGH	Identifica el valor máximo del intervalo de índices
LOW	Identifica el valor mínimo del intervalo de índices
LENGTH	Identifica el valor total del intervalo de índices
RANGE	Copia el intervalo de índices
REVERSE_RANGE	intervalo de índices pero en sentido inverso.

Atributos de rango de vectores. Ejemplo

```
Signal Mi_senal: std_logic_vector(7 downto 2);
```

Nombre del atributo	Ejemplo
LEFT	Mi_senal' left toma el valor 7
RIGHT	Mi_senal' right toma el valor 2
HIGH	Mi_senal' high toma el valor 7
LOW	Mi_senal' low toma el valor 2
LENGTH	Mi_senal' length toma el valor 6
RANGE	Mi_senal' range toma el valor 7 downto 2
REVERSE_RANGE	Mi_senal' reverse_range toma el valor 2 to 7

Permite la descripción de modelos más generales que facilitan la actualización del código

Atributos de rango de vectores. Loops

```
Signal Mi_senal: std_logic_vector(7 downto 2);
```

Bucles en VHDL

```
for i in Mi_senal'range  
loop  
    Mi_senal(i) <= '0'  
end loop;
```

*Pon un vector de
tamaño desconocido
a cero*

```
for i in Mi_senal'high to 1  
loop  
    Mi_senal(i) <= Mi_senal(i-1)  
end loop;
```

Desplaza a la izquierda

i no es ni señal ni variable, los bucles son siempre estaticos

Atributos de las señales

- ◆ **DELAYED(t)**. Valor de la señal retrasada t unidades de tiempo.
- ◆ **STABLE(t)**, verdadero si la señal permanece invariable durante t unidades de tiempo.
- ◆ **QUIET(t)**, verdadero si la señal no ha recibido ninguna asignación en t unidades de tiempo.
- ◆ **TRANSACTION**, tipo bit, a '1' cuando hay una asignación a la señal.
- ◆ **EVENT**, verdadero si ocurre un cambio en la señal en el paso de simulación.
- ◆ **ACTIVE**, verdadero si ocurre una asignación a la señal en el paso de simulación.
- ◆ **LAST_EVENT**, unidades de tiempo desde el último evento.
- ◆ **LAST_ACTIVE**, unidades de tiempo desde la última asignación.
- ◆ **LAST_VALUE**, valor anterior de la señal.
- ◆ **DRIVING**, verdadero si el proceso actual determina el valor de la señal.
- ◆ **DRIVING_VALUE**, valor que toma la señal tras el proceso.