

---

Tema 4:

# Simulación con un banco de pruebas VHDL - *test bench*.

4.1 Introducción

4.2 Diseño de un *test bench*

4.3 Ejemplos

---

Tema 4:

# Simulación con un banco de pruebas VHDL - *test bench*.

## 4.1 Introducción

## 4.2 Diseño de un *test bench*

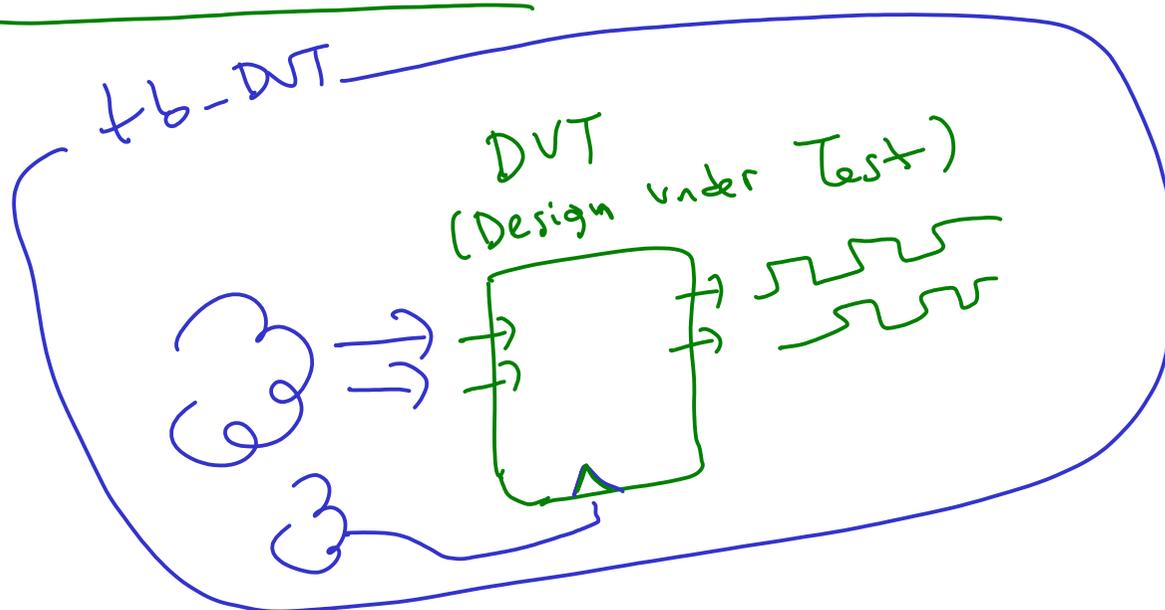
## 4.3 Ejemplos

# Introducción

---

## □ Simulación

- Para simular un diseño es necesario generar estímulos para todas las entradas.
- Algunos programas (versión anterior de ISE Xilinx) permiten generar las entradas de forma interactiva.
- En la mayoría de los casos es necesario escribir una descripción del entorno conocido como un *test bench*.



---

Tema 4:

# Simulación con un banco de pruebas VHDL - *test bench*.

4.1 Introducción

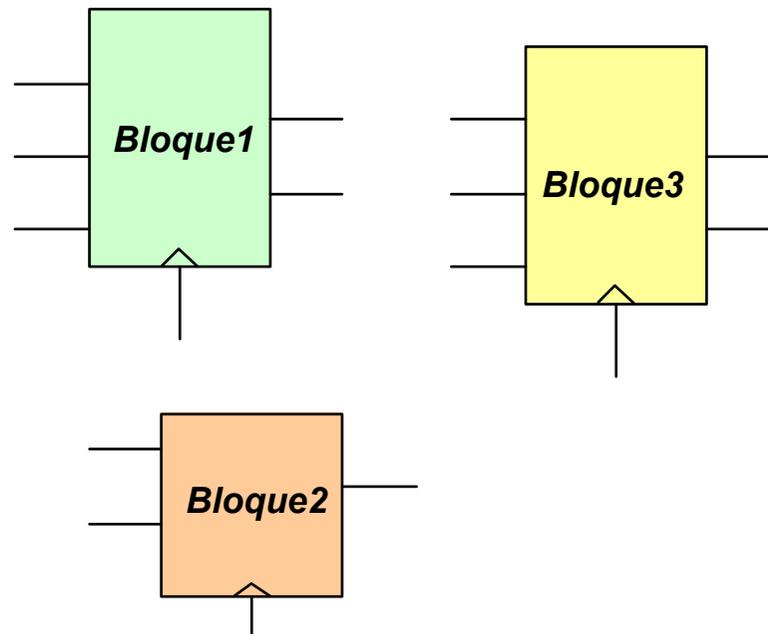
4.2 *Diseño de un test bench*

(tb)

4.3 Ejemplos

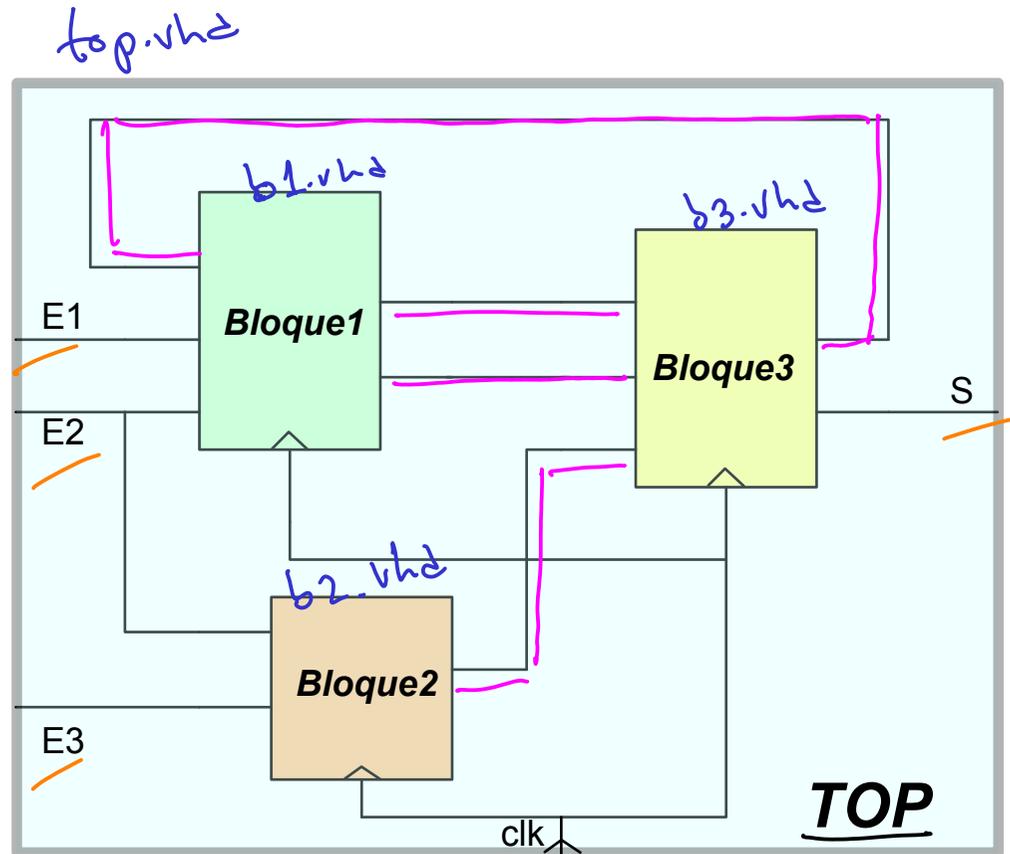
# Diseño de un *test bench*

---



*En primer lugar se diseñan los bloques básicos del diseño*

# Diseño de un *test bench*

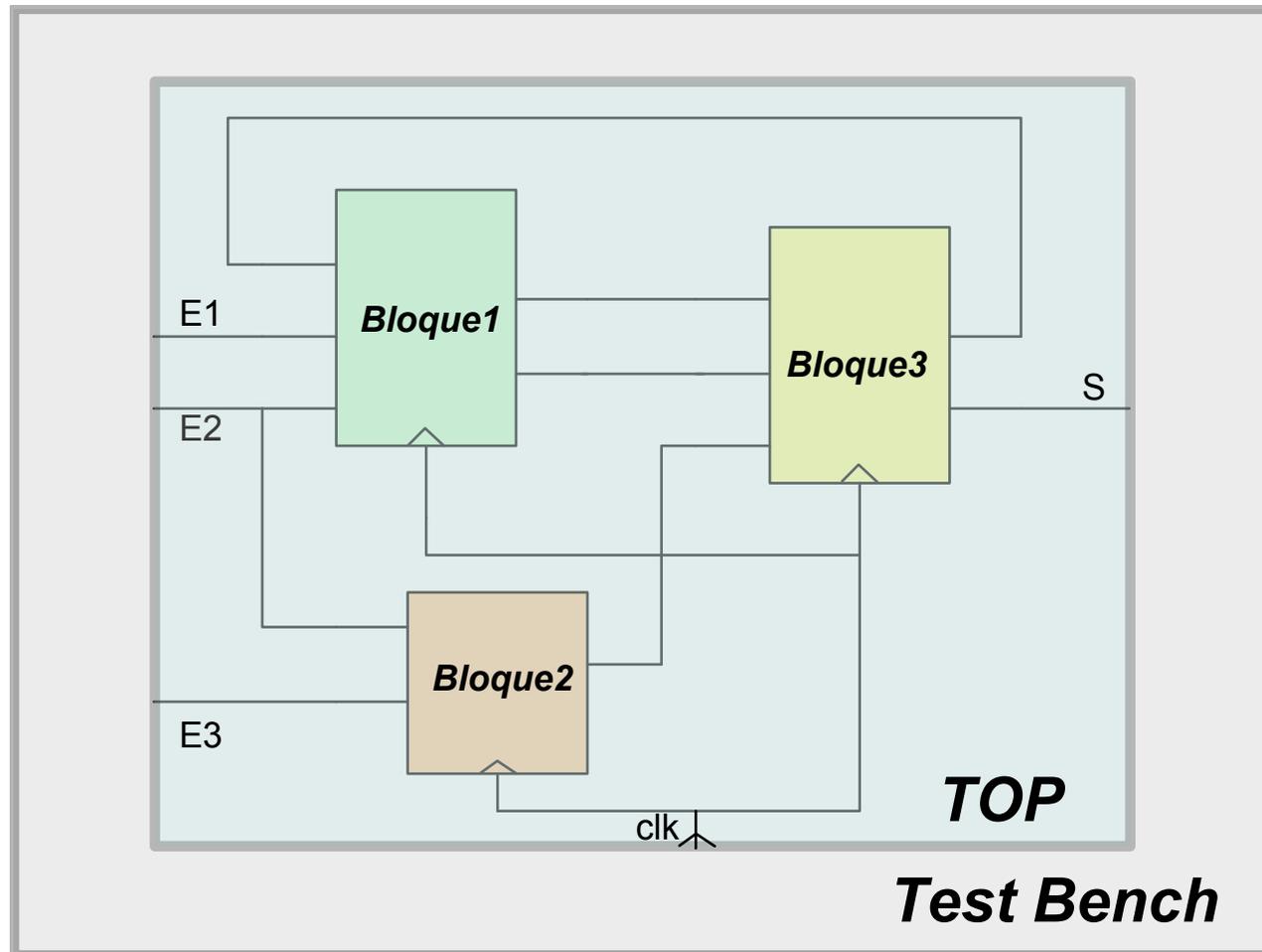


*Se conectan los bloques para formar un bloque estructural*

- Cables que no salen al exterior: signals

- Cables que salen al exterior: ports

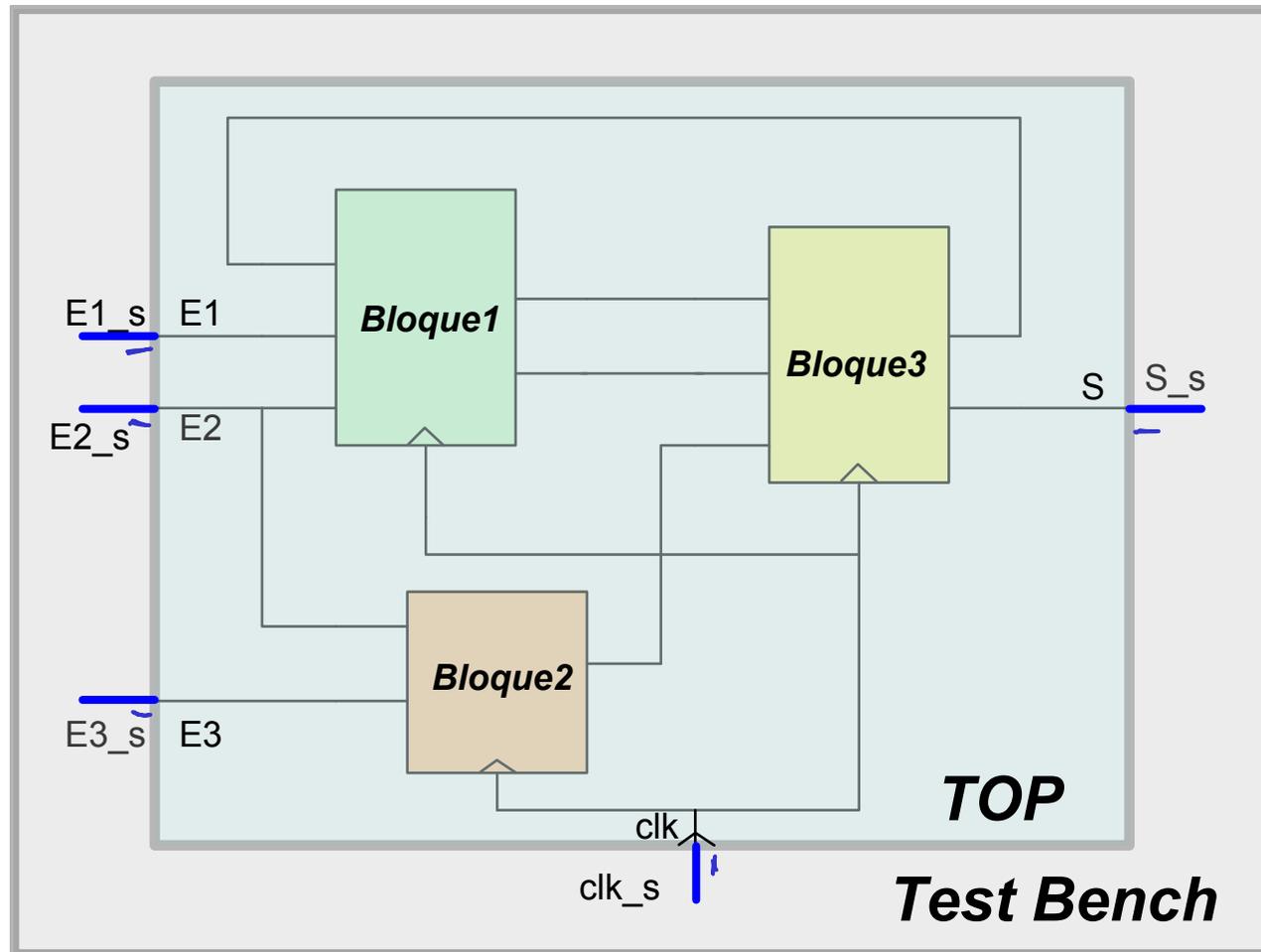
# Diseño de un *test bench*



Se incluye nuestro diseño en un bloque superior sin puertos

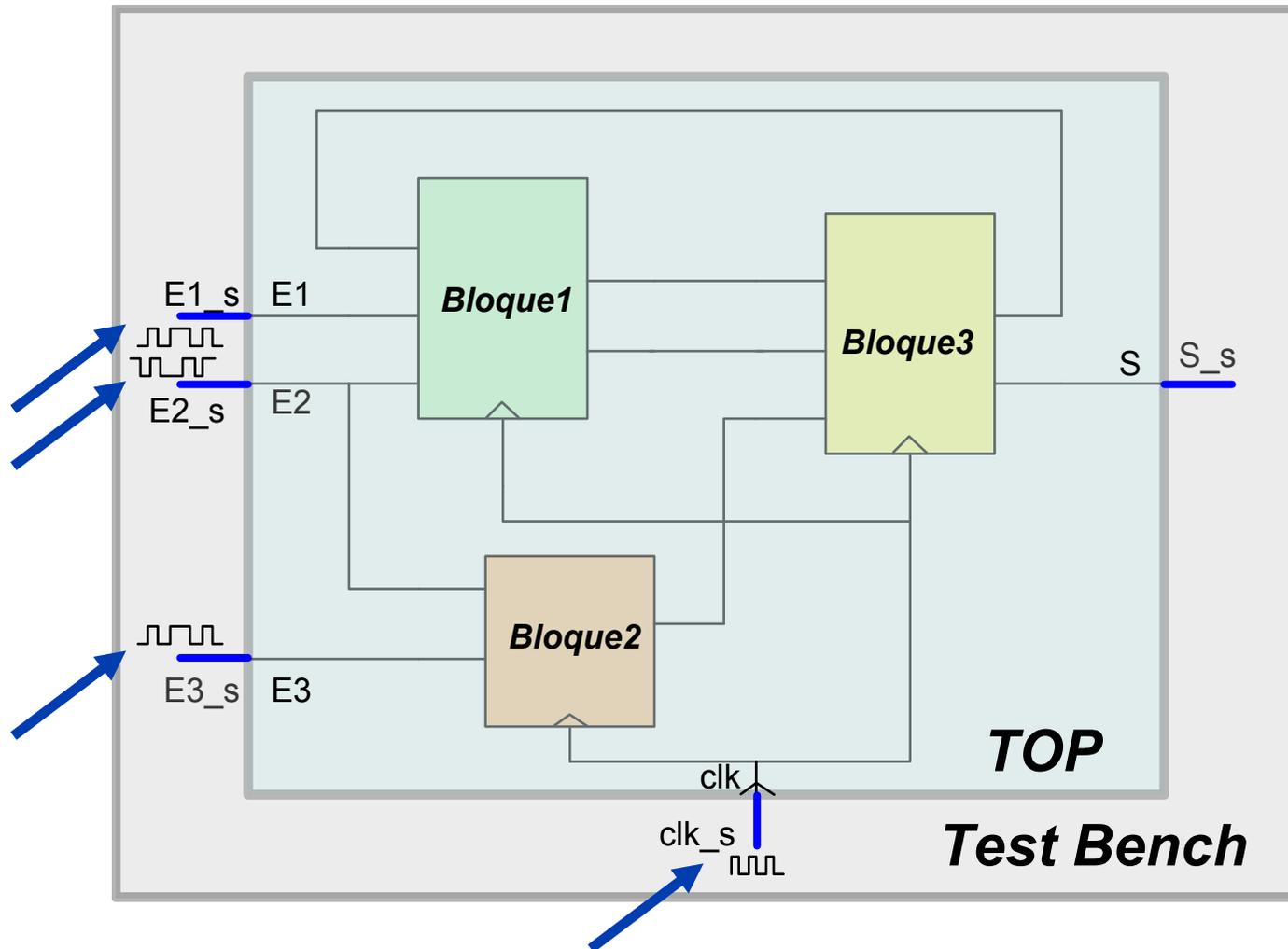
(el *TestBench*)

# Diseño de un *test bench*



*Se declara una señal por cada uno de los puertos*

# Diseño de un *test bench*



*En la architecture del testbench se asignan estímulos a las entradas*

```
entity tb_diseño is
end tb_diseño;      -- no hay sección port
```

```
architecture pruebas of tb_diseño is
```

```
    -- declaro las signals que necesito (1 por puerto)
    -- declaro el diseño como component
```

```
begin
```

```
    -- instancio el diseño (instancia de componente)
```

```
    -- genero el reloj (process)
```

```
    -- genero los otros estímulos (process)
```

---

Tema 4:

# Simulación con un banco de pruebas VHDL - *test bench*.

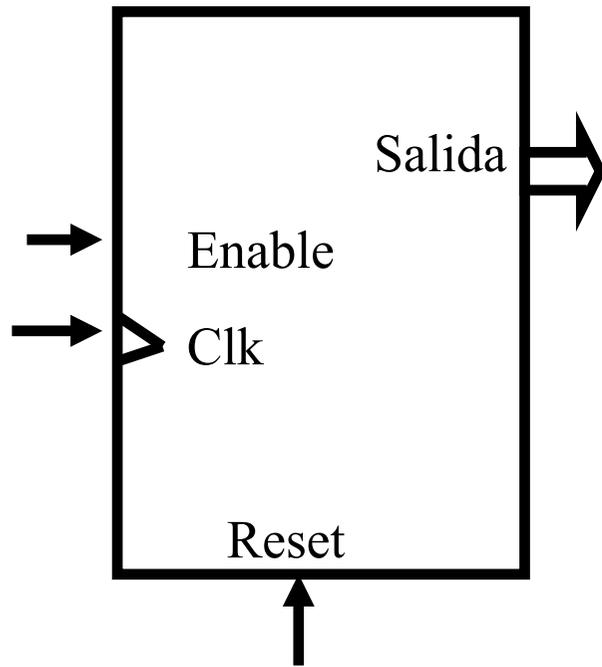
4.1 Introducción

4.2 Diseño de un *test bench*

4.3 Ejemplos

# Ejemplo

---



```
ENTITY contador IS
PORT (
  / salida: out std_logic_vector(7 DOWNTO 0);
  / clk: in std_logic;
  / reset: in std_logic;
  / enable: in std_logic
);
END contador;
```

# Ejemplo

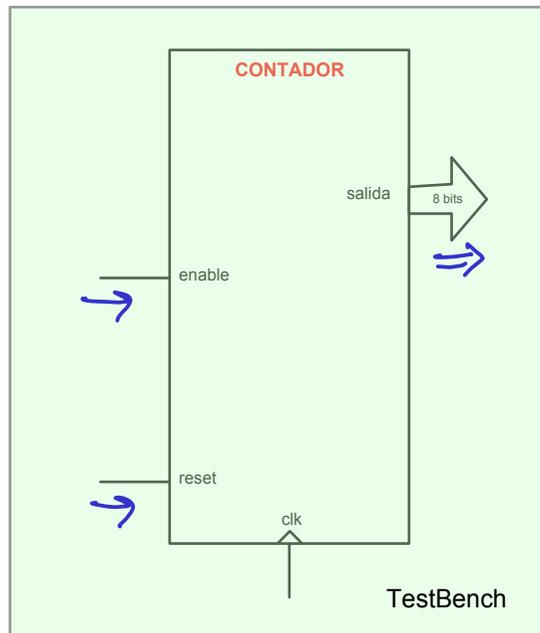
```
Architecture contador_arch of contador is
  signal cuenta, p_cuenta: std_logic_vector (7 downto 0);
begin
  salida <= cuenta std_logic_vector (unsigned (cuenta));
  comb: process (cuenta, enable)
  Begin
    if enable='1' then
      p_cuenta <= cuenta + 1;
    Else
      p_cuenta <= cuenta;
    end if;
  end process;
  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 contador_arch;
```

lee cuenta y escribe en p\_cuenta

lee p\_cuenta y escribe en cuenta

# Ejemplo

---

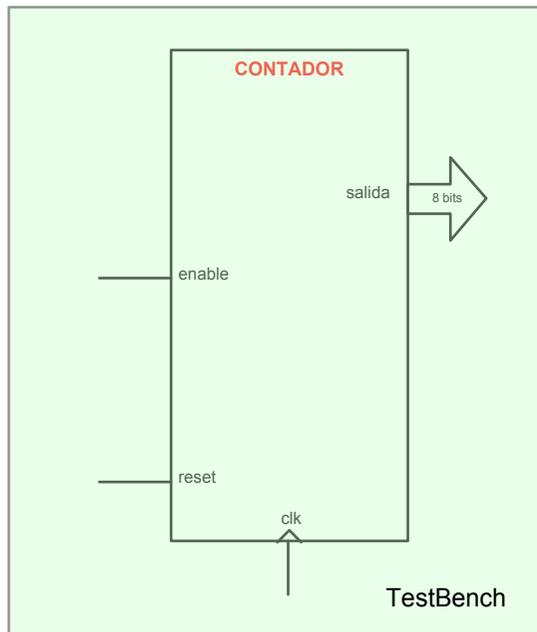


```
ENTITY TestBench IS  
END TestBench;
```

*PASO 1: Definir la entidad **TestBench** sin añadir ningún puerto*

# Ejemplo

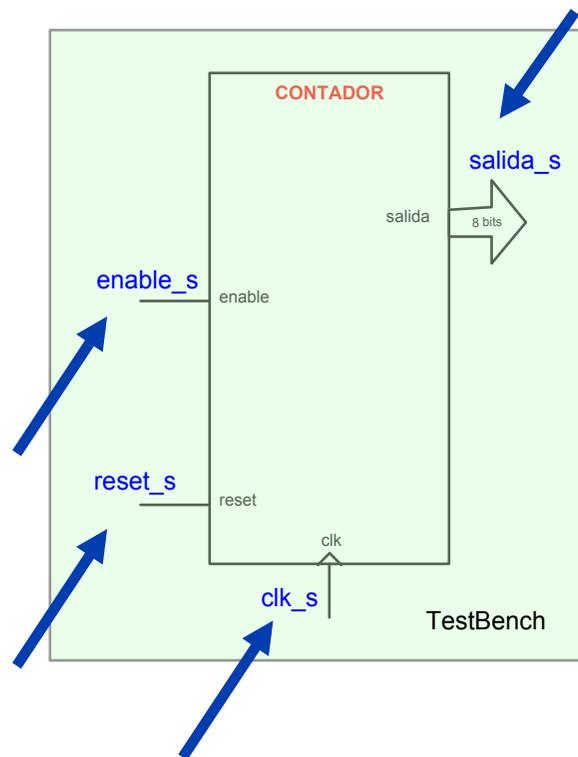
---



```
ARCHITECTURE TestBench_arch OF TestBench IS
  COMPONENT contador
  PORT (
    salida: out std_logic_vector(7 DOWNTO 0);
    clk: in std_logic;
    reset: in std_logic;
    enable: in std_logic
  );
END COMPONENT;
```

*PASO 2: Declarar como componente el circuito para simular*

# Ejemplo

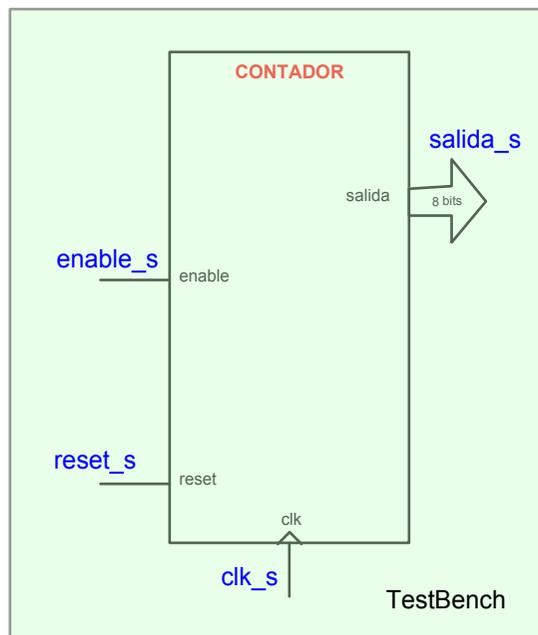


*Valor por defecto (tiempo 0)*

```
SIGNAL salida_s : std_logic_vector (7 downto 0);  
SIGNAL clk_s : std_logic := '0';  
SIGNAL enable_s : std_logic;  
SIGNAL reset_s : std_logic;  
  
BEGIN -- contenido de la arquitectura
```

*PASO 3: Declarar una señal por cada puerto del componente.*

# Ejemplo



DUT: contador

**PORT MAP**(

salida => salida\_s,

clk => clk\_s,

enable => enable\_s,

reset => reset\_s);

ports del  
contador

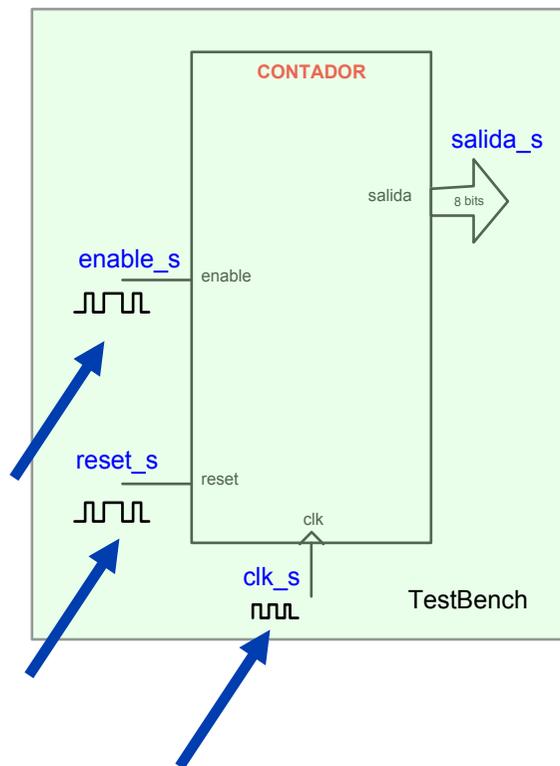
signals del  
testbench

**PASO 4:** Realizar una instancia al componente, conectando sus puertos a las señales correspondientes

si un process no tiene lista de sensibilidad se entra siempre que se esté fuera del process

# Ejemplo

las sentencias wait evitan bucles infinitos de entrar/salir del process



```
clk_s <= NOT clk_s AFTER 50 ns;
```

estimulos: **PROCESS**

**BEGIN**

```
reset_s <='1';
```

```
enable_s <='1';
```

```
WAIT FOR 100 ns;
```

```
reset_s <='0';
```

```
WAIT FOR 1000 ns;
```

```
enable_s <='0';
```

```
WAIT;
```

```
END PROCESS;
```

```
END TestBench_arch;
```

**PASO 5: Generar los estímulos**



# Formas de estímulos básicos

---

- ◆ Valor inicial

**SIGNAL nombre: TIPO := VALOR\_INITIAL;**

- ◆ Asignaciones en tiempo

normalmente se hace con un process

**Senal <= val1, val2 after XX, val3 after YY ...;**

- ◆ Asignaciones recurrentes en tiempo

**Senal <= OP senal after XX ;**

# Estímulos en procesos

---

- ◆ Se puede utilizar la orden WAIT dentro de un proceso sin lista sensible
- ◆ Mientras el proceso esta parado en un “wait”, las últimas asignaciones toman efecto.

WAIT for TIEMPO;

WAIT until CONDICION;

WAIT on SEÑAL;

# Exemplo de procesos

---

```
process
  Variable v: integer range 0 to 255;
  Begin
    a <= '0' ;
    v := 1;
    wait for 100 ns;
    v := v + 1;
    a <= '1' ;
    wait on c, d;
    a <= '0' ;
    wait until d = 15 and d' event;
    a <= '1' ;
    wait on c for 200 ns;
    a <= v;
    ...
  End process;
```

variables se asignan con :=  
y cambian de valor inmediatamente,  
(no es necesario llegar al end process  
o a un wait)

# Acceso a ficheros

---

- ◆ Las librerías básicas contienen funciones simples para acceso a ficheros.
  - Es posible leer estímulos desde ficheros
  - Es posible salvar resultados en ficheros

```
LIBRARY STD;
```

```
USE STD.TEXTIO.ALL
```

```
LIBRARY IEEE;
```

```
USE IEEE.STD_LOGIC_TEXTIO.ALL
```

- ◆ ¡Cambio de sintaxis en 1993!

# Acceso a ficheros

---

- ◆ ~~Sintaxis original~~

~~FILE fin : TEXT IS IN "i.txt";~~

~~FILE fout: TEXT IS OUT "o.txt";~~

- ◆ Sintaxis VHDL'93

→ FILE fin : TEXT open READ\_MODE is "i.txt";

FILE fout : TEXT open WRITE\_MODE is "o.txt";

# Lectura de ficheros

---

- ◆ Solamente se puede leer líneas enteras  
Variable línea: `LINE`;  
`Readline (fin, línea);`
- ◆ Se puede sacar los campos de la línea uno por uno:  
  
`Read(linea, primer_campo);`  
`Read(linea, segundo_campo);`
- ◆ Campos escritos en decimal o formato  
1 2  
3 4  
16#FF# 1  


# Escritura de ficheros

*campo* <sup>*write*</sup> → *LÍNEA* <sup>*writeline*</sup> → *FILE*

- ◆ Solamente se puede escribir líneas enteras  
Variable línea: LINE;  
writeline (fout, línea);
- ◆ Se construye la línea campo por campo  
write(línea, primer\_campo);  
write(línea, “  ”);  
write(línea, segundo\_campo);
- ◆ Campos son escrito en su formato natural
- ◆ Normalmente existe las funciones HWRITE para escribir en HEX y BWRITE para escribir en binario.

# Acceso a ficheros -- ejemplo

---

```
PROCESS (load)  
VARIABLE lineain, lineaout: LINE;  
VARIABLE campo1, campo2: integer;  
BEGIN  
    IF (load = '1') THEN  
        1) READLINE(fin, lineain);  
        2) READ(lineain, campo1);  
        2) READ(lineain, campo2);  
        3)  $\left\{ \begin{array}{l} \textit{entrada1} \leq \textit{campo1}; \\ \textit{entrada2} \leq \textit{campo2}; \end{array} \right.$   
        END IF;  
    1)  $\left[ \textit{campo1} := \textit{conv\_integer}(\underline{\textit{senal}}); \right.$   
    2) WRITE(lineaout, campo1);  
    3) WRITELINE(fout, lineaout);  
END PROCESS;
```