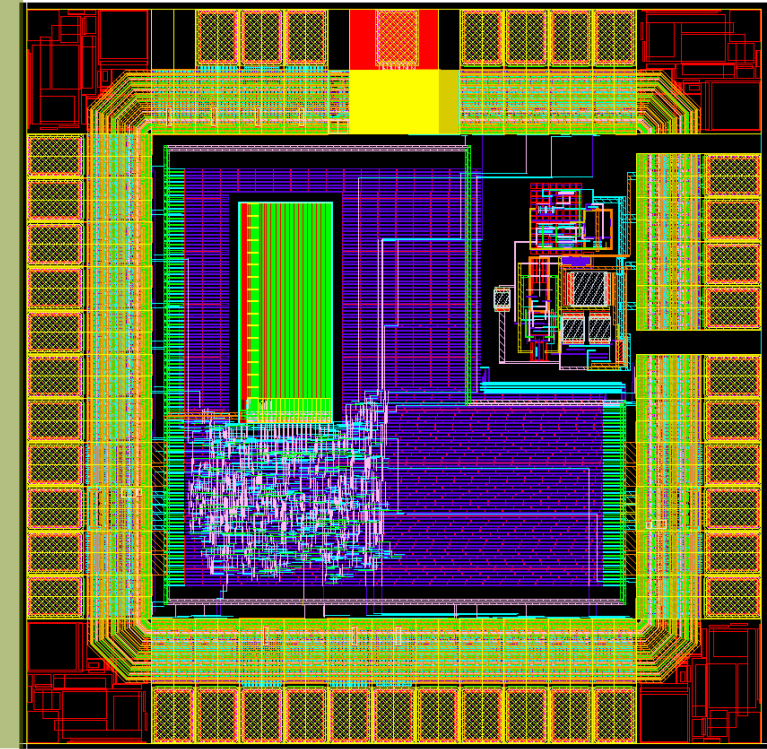


Techno des Circuits Numériques

EN208

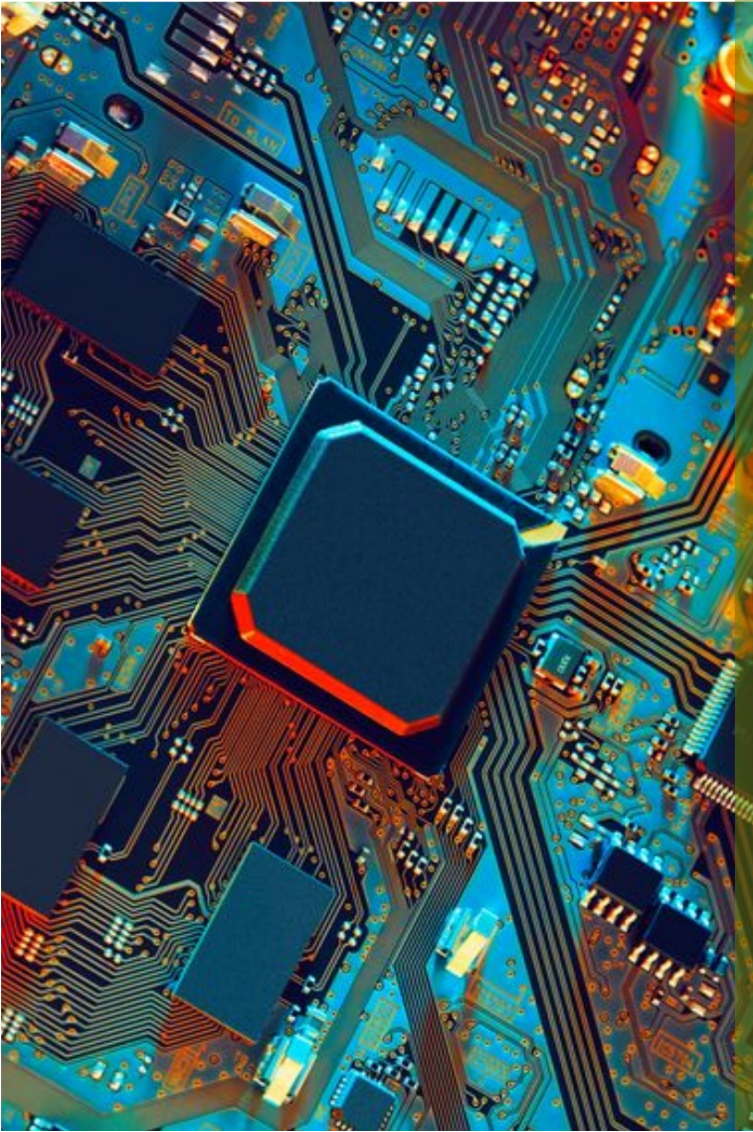
Sylvie Renaud / Yannick Bornat



Plan du cours

8 séances de CM :

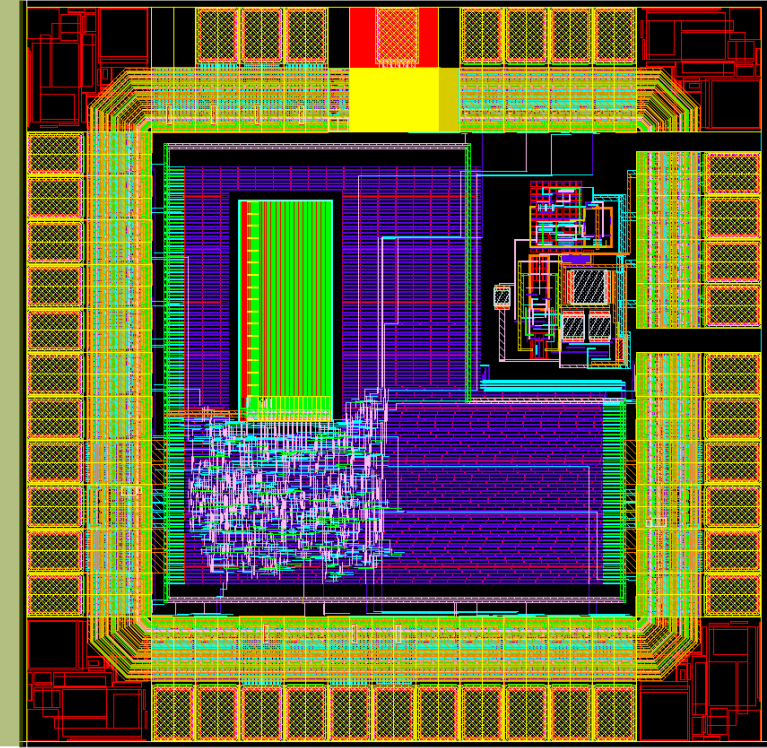
- | | | |
|-------|-------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1 | - Rappels sur le VHDL | Y. Bornat |
| 2 | - Intro : culture de l'industrie | S. Renaud |
| 3,4 | - FPGA : Architecture, placement/routage | Y. Bornat |
| 5,6,7 | - familles de CI numériques : caractéristiques performances | S. Renaud |
| | ... | |
| 8 | - Test | S. Renaud |



(R)appels de VHDL

EN208

Sylvie Renaud / Yannick Bornat



Rappels sur le VHDL

Dérouillage express !

- premier TD : Vendredi
- premier TP : Lundi prochain

Rappels sur le VHDL

Dérouillage express !

- premier TD : Vendredi
- premier TP : Lundi prochain

Cette séance de cours **NE**
REMPLECE PAS vos notes de 1A

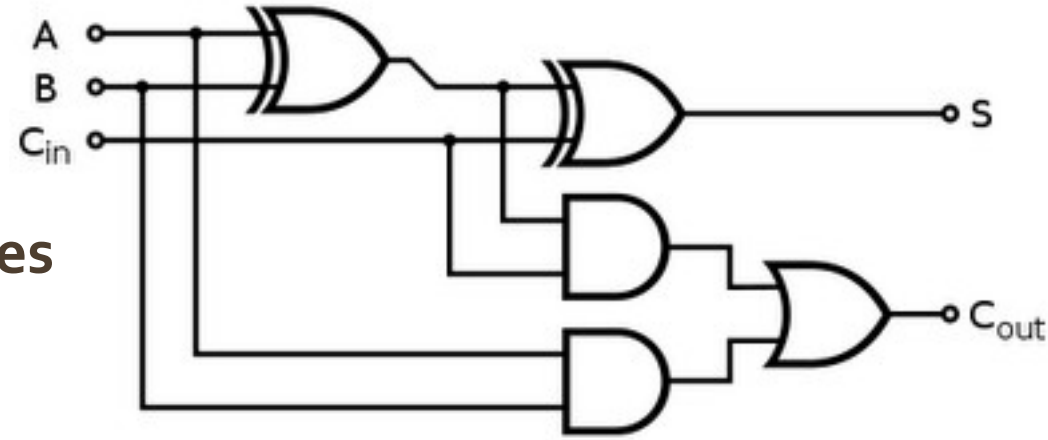
Rappels sur le VHDL

Un langage qui permet de décrire des architectures numériques

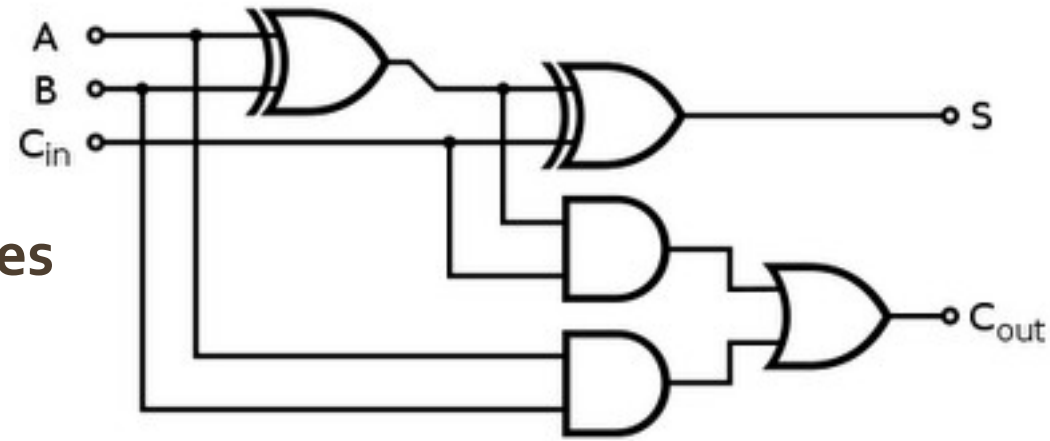
On ne programme pas une archi VHDL : on la décrit

On décrit des modules :

- pour la simulation
- pour l'implantation
 - Seul un sous-ensemble est accessible



Rappels sur le VHDL



Un langage qui permet de décrire des architectures numériques

On ne programme pas une archi VHDL : on la décrit

On décrit des modules :

- pour la simulation
- pour l'implantation

→ Seul un sous-ensemble est accessible



Internet est globalement moins doué que les exigences en 2A de l'Emmk

=> vérifiez que l'auteur fait de l'implantation !

Les Bases du langage VHDL

BLA BLA BLA BLA

C'est Verbeux (mais c'est pour votre bien)

- Force à structurer les descriptions pour la synthèse
- Impose de lever toutes les ambiguïtés

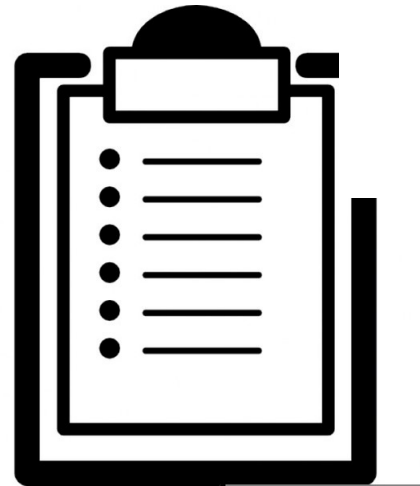
Structure d'un module :

Une entité

Une architecture

déclarations

process



A notre niveau (S7) comme en entreprise :

Un fichier VHDL contient une seule entité, et une seule architecture.

Ils ont le même nom que celui du fichier.

Entité (Entity)

Elle permet de définir :
le nom du module
Les entrées/sorties
nom
direction
type

L'ordre n'a pas d'importance

```
ENTITY nom_entite IS
    PORT (
        -- LISTE DES ENTREES
        entree_1 : IN  TYPE_ENTREE;
        -- ... ..
        entree_n : IN  TYPE_ENTREE;

        -- LISTE DES SORTIES
        sortie_1 : OUT TYPE_SORTIE;
        -- ... ..
        sortie_n : OUT TYPE_SORTIE
    );
END nom_entite;
```

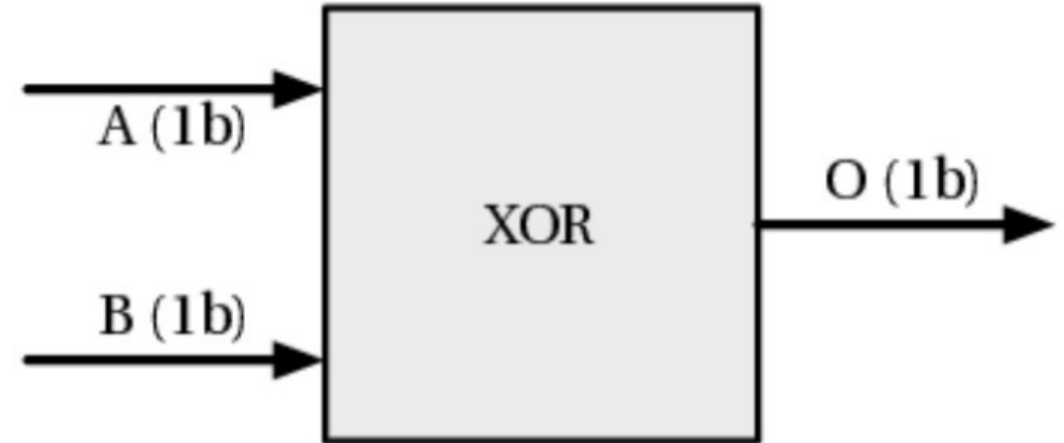
Entité : exemple porte XOR

Entity :

Rien d'exceptionnel
Juste une notation différente

Les noms sont simplistes

- pour ne pas surcharger
- parce que le module est simple
- comme exemple de ce qu'il ne faut pas faire



```
ENTITY xor_v1 IS
    PORT (
        A : in  STD_LOGIC;
        B : in  STD_LOGIC;
        O : out STD_LOGIC
    );
END xor_v1;
```

Autre exemple : additionneur (pourquoi pas ?)

On peut mélanger les types ...

L'horloge est un signal comme un autre (DANS LA
DECLARATION)

L'architecture

Elle permet de décrire le comportement du module

2 parties :

déclarations

signaux si on a besoin de valeurs intermédiaire

descriptions

les processus

```
ARCHITECTURE nom_arch OF nom_entite IS
  --
  -- DECLARATION DES SIGNAUX INTERNES
  --
  SIGNAL signal_1 : TYPE_SIGNAL;
  -- ... ..
  -- ... ..
  SIGNAL signal_n : TYPE_SIGNAL;

  --
  -- DECLARATION DES "COMPONENTS"
  --

BEGIN

  --
  -- DU COMPORTEMENT DE L'ARCHITECTURE
  -- + PROCESSUS IMPLICITES,
  -- + PROCESSUS EXPLICITES,
  -- + INSTANCIATION DE SOUS MODULES,
  --

END nom_arch;
```

Les architectures : exemple XOR – version 1

Processus implicite

```
ARCHITECTURE Behavioral OF xor_v1 IS
BEGIN

    O <= A XOR B;

END Behavioral;
```

```
ARCHITECTURE Behavioral OF xor_v2 IS
BEGIN

    PROCESS(A, B)
    BEGIN
        O <= A XOR B;
    END PROCESS;

END Behavioral;
```

Les architectures : exemple XOR – version 2

Processus implicite

```
ARCHITECTURE Behavioral OF xor_v3 IS
BEGIN

    PROCESS(A, B)
    BEGIN
        O <= ((NOT A) AND B) OR (A AND (NOT B));
    END PROCESS;

END Behavioral;
```

Les architectures : exemple XOR – version 3

Processus explicite

On s'attarde un peu sur la liste de sensibilité
=> uniquement pour les simulations,
donc SUPER IMPORTANT

exemples qui marchent pas
et un exemple pourri qui marche (pour le fun)

```
ARCHITECTURE arch OF xor_v3 IS
BEGIN

    PROCESS(A)
    BEGIN
        O <= A XOR B;
    END PROCESS;

END Behavioral;
```

```
ARCHITECTURE Behavioral OF foo IS
    SIGNAL T : STD_LOGIC;
BEGIN

    PROCESS(A, B)
    BEGIN
        T <= NOT A;
        O <= T AND B;
    END PROCESS;

END Behavioral;
```

Écriture d'un multiplexeur

4 entrées (1 bit)

1 sortie (1 bit)

Selection : 2 bits

Process implicite →

```
library IEEE;
use IEEE.STD_LOGIC_1164.ALL;

entity MUX4 is
    port(
        in0 : in  std_logic;
        in1 : in  std_logic;
        in2 : in  std_logic;
        in3 : in  std_logic;

        sel : in  std_logic_vector(1 downto 0);

        dout : out std_logic);
end MUX4;

architecture Behavioral of MUX4 is
begin
    dout <= in0 when sel = "00" else
            in1 when sel = "01" else
            in2 when sel = "10" else
            in3;
end Behavioral;
```


Écriture d'un multiplexeur

4 entrées (1 bit)

1 sortie (1 bit)

Selection : 2 bits

Process implicite

Process explicite (case) →

```
library IEEE;
use IEEE.STD_LOGIC_1164.ALL;

entity MUX4 is
    port(
        in0 : in  std_logic;
        in1 : in  std_logic;
        in2 : in  std_logic;
        in3 : in  std_logic;

        sel  : in  std_logic_vector(1 downto 0);

        dout : out std_logic);
end MUX4;

architecture Behavioral of MUX4 is
begin
    Process(in0, in1, in2, in3, sel)
    begin
        case sel is
            when "00" => dout <= in0;
            when "01" => dout <= in1;
            when "10" => dout <= in2;
            when others => dout <= in3;
        end case;
    end process;
end Behavioral;
```

Écriture d'un multiplexeur

4 entrées (1 bit)

1 sortie (1 bit)

Selection : 2 bits

Process implicite

Process explicite (case)

Process explicite (if..elsif) →

```
library IEEE;
use IEEE.STD_LOGIC_1164.ALL;

entity MUX4 is
    port(
        in0 : in  std_logic;
        in1 : in  std_logic;
        in2 : in  std_logic;
        in3 : in  std_logic;

        sel  : in  std_logic_vector(1 downto 0);
        dout : out std_logic);
end MUX4;

architecture Behavioral of MUX4 is
begin
    Process(in0, in1, in2, in3, sel)
    begin
        if    sel = "00" then dout <= in0;
        elsif sel = "01" then dout <= in1;
        elsif sel = "10" then dout <= in2;
        else
            dout <= in3;
        end if;
    end process;
end Behavioral;
```

Écriture d'un multiplexeur

4 entrées (1 bit)

1 sortie (1 bit)

Selection : 2 bits

Process implicite

Process explicite (case)

Process explicite (if..elsif)

Process incompréhensible →

```
library IEEE;
use IEEE.STD_LOGIC_1164.ALL;

entity MUX4 is
    port(
        in0 : in  std_logic;
        in1 : in  std_logic;
        in2 : in  std_logic;
        in3 : in  std_logic;

        sel  : in  std_logic_vector(1 downto 0);

        dout : out std_logic);
end MUX4;

architecture Behavioral of MUX4 is
begin
    dout <= (in0 and not sel(1) and not sel(0)) or
           (in1 and not sel(1) and   sel(0)) or
           (in2 and   sel(1) and not sel(0)) or
           (in3 and   sel(1) and   sel(0));
end Behavioral;
```

Écriture d'un multiplexeur

4 entrées (1 bit)

1 sortie (1 bit)

Selection : 2 bits

Process implicite

Process explicite (case)

Process explicite (if..elsif)

Process incompréhensible

Process garcimore →

des fois ça marche,
des fois ça marche pas ...
bon courage pour le debug !

```
library IEEE;
use IEEE.STD_LOGIC_1164.ALL;

entity MUX4 is
    port(
        in0 : in  std_logic;
        in1 : in  std_logic;
        in2 : in  std_logic;
        in3 : in  std_logic;

        sel : in  std_logic_vector(1 downto 0);
        dout : out std_logic);
end MUX4;

architecture Behavioral of MUX4 is
begin
    Process(in0, in1, in2, in3, sel)
    begin
        if sel = "00" then dout <= in0; end if;
        if sel = "01" then dout <= in1; end if;
        if sel = "10" then dout <= in2; end if;
        if sel = "11" then dout <= in3; end if;
    end process;
end Behavioral;
```

Écriture d'un multiplexeur

4 entrées (1 bit)

1 sortie (1 bit)

Selection : 2 bits

Process implicite

Process explicite (case)

Process explicite (if..elsif)

Process incompréhensible

Process garcimore

Erreur de synthèse →

```
library IEEE;
use IEEE.STD_LOGIC_1164.ALL;

entity MUX4 is
    port(
        in0 : in  std_logic;
        in1 : in  std_logic;
        in2 : in  std_logic;
        in3 : in  std_logic;

        sel  : in  std_logic_vector(1 downto 0);
        dout : out std_logic);
end MUX4;

architecture Behavioral of MUX4 is
begin
    dout <= in0 when sel = "00";
    dout <= in1 when sel = "01";
    dout <= in2 when sel = "10";
    dout <= in3 when sel = "11";
end Behavioral;
```

Écriture d'un multiplexeur

4 entrées (1 bit)

1 sortie (1 bit)

Selection : 2 bits

Process implicite

Process explicite (case)

Process explicite (if..elsif)

Process incompréhensible

Process garcimore

Erreur de synthèse

Process qui marche pas →

```
library IEEE;
use IEEE.STD_LOGIC_1164.ALL;

entity MUX4 is
    port(
        in0 : in  std_logic;
        in1 : in  std_logic;
        in2 : in  std_logic;
        in3 : in  std_logic;

        sel : in  std_logic_vector(1 downto 0);
        dout : out std_logic);
end MUX4;

architecture Behavioral of MUX4 is
begin
    Process(in0, in1, in2, in3)
    begin
        if sel(0) = '0' then
            if sel(1) = '0' then
                dout <= in0;
            else
                dout <= in2;
            end if;
        else
            if sel(1) = '0' then
                dout <= in1;
            else
                dout <= in3;
            end if;
        end if;
    end process;
end Behavioral;
```

Processus Synchrones (ou séquentiel)

Le processus réagit à l'horloge

=> et donc uniquement à l'horloge !

bascule simple →

```
library IEEE;
use IEEE.STD_LOGIC_1164.ALL;

entity D_flipFlop is
    port(
        clk    : in  std_logic;
        reset  : in  std_logic;
        in_D   : in  std_logic;
        out_Q  : out std_logic);
end D_flipFlop;

architecture Behavioral of D_flipFlop is
begin
    Process(clk)
    begin
        if rising_edge(clk) then
            if reset = '1' then
                out_Q <= '0';
            else
                out_Q <= in_D;
            end if;
        end if;
    end process;
end Behavioral;
```

Processus Synchrones (ou séquentiel)

Le processus réagit à l'horloge

=> et donc uniquement à l'horloge !

bascule simple

registre (16 bits) →

```
library IEEE;
use IEEE.STD_LOGIC_1164.ALL;

entity Reg16 is
    port(
        clk      : in  std_logic;
        reset    : in  std_logic;
        in_D     : in  std_logic_vector(15 downto 0);
        out_Q    : out std_logic_vector(15 downto 0));
end Reg16;

architecture Behavioral of Reg16 is

begin

    Process(clk)
    begin
        if rising_edge(clk) then
            if reset = '1' then
                out_Q <= "0000000000000000";
            else
                out_Q <= in_D
            end if;
        end if;
    end process;

end Behavioral;
```


Processus Synchrones (ou séquentiel)

Le processus réagit à l'horloge

=> et donc uniquement à l'horloge !

bascule simple

registre (16 bits) →



On n'est synchrone :
QUE sur l'horloge
sur **UNE SEULE** horloge

En 2A: une seule horloge dans
toute l'architecture !!!

```
library IEEE;
use IEEE.STD_LOGIC_1164.ALL;

entity Reg16 is
    port(
        clk      : in  std_logic;
        reset    : in  std_logic;
        in_D     : in  std_logic_vector(15 downto 0);
        out_Q    : out std_logic_vector(15 downto 0));
end Reg16;

architecture Behavioral of Reg16 is

begin

    Process(clk)
    begin
        if rising_edge(clk) then
            if reset = '1' then
                out_Q <= "0000000000000000";
            else
                out_Q <= in_D
            end if;
        end if;
    end process;

end Behavioral;
```

Types de données

Définis dans IEEE.STD_LOGIC_1164
Ou dans IEEE.NUMERIC_STD

Std_logic

Std_logic_vector

Integer

Signed

Unsigned

Enuméré

Il y en a beaucoup plus, mais on n'en aura pas besoin ici
On verra le tableau plus tard dans l'année (en TP)

STD_LOGIC

Ce n'est pas « juste » un bit

=> parce qu'un **bit**, en VHDL, ça existe !

- ça vaut '0' ou '1'
- personne ne s'en sert...

Valeurs que peut prendre un STD_LOGIC :

- 'U' non initialisé
- '0' état bas
- '1' état haut
- '-' don't care
- 'Z' haute impédance
- 'X' tu t'es planté dans ton code !!
-

STD_LOGIC_VECTOR

Permet de grouper des données binaires

```
toto : std_logic_vector(15 downto 0) ;
```

Écriture : toto <= "0101110001110110" ;
 toto <= x"5C76" ;

On peut en extraire des sous-parties :

```
toto(14)  
toto(7 downto 4)
```

On peut agréger des données pour faire un nouveau vecteur

```
toto(14) & toto(7) & toto(5 downto 0)
```

Tout ce qui est faisable avec des std_logic est faisable avec des std_logic_vector **de même taille**

STD_LOGIC_VECTOR

Permet de grouper des données binaires

```
toto : std_logic_vector(15 downto 0) ;
```

Écriture : toto <= "0101110001110110" ;
 toto <= x"5C76" ;

On peut en extraire des sous-parties :

```
toto(14)  
toto(7 downto 4)
```

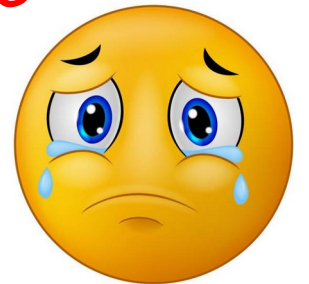
On peut agréger des données pour faire un nouveau vecteur

```
toto(14) & toto(7) & toto(5 downto 0)
```

Tout ce qui est faisable avec des std_logic est faisable avec des std_logic_vector **de même taille**



Pas d'opérations arithmétiques



Integer

Pour faire des opérations arithmétiques (chouette) :

```
signal year : integer range 0 to 42;
```

range :

facultatif d'après la norme
indispensable en pratique

Opérations autorisées

- en théorie : toutes
- en pratique : $+$, $-$, $*2^n$, $/2^n$, $\text{mod } 2^n$, ...
- en faisant TRÈS attention : $*$, $/k$

Pas associé à une représentation binaire !

Signed / unsigned

Nécessite la bibliothèque **NUMERIC_STD**

```
totou : unsigned(15 downto 0);
```

```
totos : signed(15 downto 0);
```

La fusion des deux mondes...

représentation binaire

opérations arithmétiques

... **mais** pas de représentation possible en VHDL.

```
totou <= to_unsigned(42, 16); -- valeur 42 sur 16 bits
```

```
totou <= unsigned(x"00");
```

Signed / unsigned

Utilisable pour passer de `std_logic_vector` à `integer`

Démonstration :

```
signal sig_sv : std_logic_vector (7 downto 0) ;  
signal sig_iu : integer range 0 to 255 ;  
signal sig_is : integer range -128 to 127 ;
```

```
sig_iu <= to_integer(unsigned(sig_sv)) ;  
sig_is <= to_integer(signed(sig_sv)) ;  
sig_sv <= std_logic_vector(to_unsigned(sig_iu, 8)) ;  
sig_sv <= std_logic_vector(to_signed(sig_is, 8)) ;
```

Pour s'en souvenir :

si on est en relation avec un `integer` il y a `to_` devant...

si on est en relation avec un `std_logic_vector`, on utilise le type directement
(`to_std_logic_vector()` n'existe pas)

Signed / unsigned

opérations arithmétiques, problèmes de taille :

Addition soustraction :

taille du résultat = max(taille de chaque terme)

Multiplication :

taille du résultat = somme des tailles des termes



Type énuméré

Très souvent représentatif d'un état

Ne se limite pas aux machines d'états

```
type dalton is (joe, jack, william, averel);  
signal taular : dalton;
```

...

```
if argneux = '1' then  
    taular <= joe;  
end if;
```

Type énuméré

Très souvent représentatif d'un état

Ne se limite pas aux machines d'états

```
type dalton is (joe, jack, william, averel);  
signal taular : dalton;
```

...

```
if argneux = '1' then  
    taular <= joe;  
end if;
```

Cette ligne définit 5 choses :

- le type `dalton`
- la constante `joe` de type `dalton` de valeur inconnue
- la constante `jack` de type `dalton` de valeur inconnue mais différente de `joe`
- la constante `william` de type `dalton` de valeur inconnue mais différente de `joe` et `jack`
- la constante `averel` de type `dalton` de valeur stupide

Type énuméré

Très souvent représentatif d'un état

Ne se limite pas aux machines d'états

```
type dalton is (joe, jack, william, averel);  
signal taular : dalton;
```

...

```
if argneux = '1' then  
    taular <= joe;  
end if;
```

Cette ligne déclare un signal

- de type **dalton**

- ne pouvant prendre que 4 valeurs possibles :

- **joe**
- **jack**
- **william**
- **averel**

Description hiérarchique

On n'écrit pas toute l'architecture dans un même fichier
On appelle une autre entité en tant que composant :

Pour utiliser une autre entité:

- déclaration comme composant

- utilisation (instantiation)
"port map"

```
architecture Behavioral of MUX4 is
    component REG8 is
        port (
            clk      : in  std_logic;
            reset    : in  std_logic;
            data_in  : in  std_logic_vector(7 downto 0);
            data_out : out std_logic_vector(7 downto 0));
    end component REG8;

begin

    dut : entity work.REG8
        port map(
            clk      => clk,
            reset    => reset,
            data_in  => data_in,
            data_out => data_out);

end Behavioral;
```

Description hiérarchique

Utilisations multiples...

Ben comme n'importe quel composant !

```
architecture Behavioral of MUX4 is

    component REG8 is
        port ( clk      : in  std_logic;
              reset    : in  std_logic;
              data_in   : in  std_logic_vector(7 downto 0);
              data_out  : out std_logic_vector(7 downto 0));
    end component REG8;

    signal data_mid : std_logic_vector(7 downto 0);

begin

    reg2 : entity work.REG8
        port map(clk      => clk,
                reset    => reset,
                data_in   => data_in,
                data_out  => data_mid);

    reg1 : entity work.REG8
        port map(clk      => clk,
                reset    => reset,
                data_in   => data_mid,
                data_out  => data_out);

end Behavioral;
```

Généricité

**Un module (une entité) peut être configurable
=> on utilise des entrées génériques**

Conclusion

VHDL = pas plus compliqué que de dessiner un circuit

Mais

- si on considère que c'est un langage de programmation, c'est impossible de s'y retrouver
- Langage TRÈS riche, on ne fait que gratter la surface...
respectez les balises/limites fixées par vos encadrants



ChatGPT est NUL² en VHDL