

Языки описания схем

(mk.cs.msu.ru → Лекционные курсы → Языки описания схем)

Блок 14

Verilog:
аппаратная семантика постоянной процедуры

Лектор:
Подымов Владислав Васильевич

E-mail:

valdus@yandex.ru

Вступление

Если *содержательно* представить себе поведение известных *триггеров* и *регистров*, то оно будет выглядеть примерно так:
**всегда, когда <что-то> происходит,
значения на выходах <как-то> изменяются**

Синхронный триггер/регистр:

- ▶ <что-то>: передний фронт тактового сигнала
- ▶ <как-то>: как записано в таблице значений

Асинхронный триггер/регистр:

- ▶ <что-то>: изменение значений на входах
- ▶ <как-то>: сохраняются или изменяются согласно таблице значений

Такое описание поведения асинхронных регистров подходит и для **комбинационных схем**

∪: реагирующая процедура

всегда, когда <что-то> происходит,
значения на выходах <как-то> изменяются

В ∪ в *программной семантике*:

- ▶ “всегда” = “процедура always”
- ▶ “<что-то> происходит” = “выполняется событие (<что-то>)”
- ▶ “значение изменяется” =
“блокирующее/неблокирующее присваивание”¹

Процесс, имеющий такое поведение, записывается следующим образом:²

```
always @(<список событий>) <команда>
```

Для ясности будем называть такой процесс **реагирующей процедурой**

¹ Есть и другие виды присваиваний, но можно обойтись и без них

² Более точно, <список событий> относится не к процессу, а к <команде> — но в ∪ *поддерживается* только такая форма записи, на ней и остановимся

∪: реагирующая процедура

always @(<список событий>) <команда>

Семантика: <команда> выполняется после каждого выполнения любого <события> из <списка>

Основные виды <событий>:

- ▶ <имя точки>: событие смены значения, “значение в точке изменилось”
- ▶ posedge <имя одноразрядной точки>: событие переднего фронта, “в точке наступил передний фронт”
- ▶ negedge <имя одноразрядной точки>: событие заднего фронта, “в точке наступил задний фронт”

<События> в <списке> разделяются запятой или словом `or`

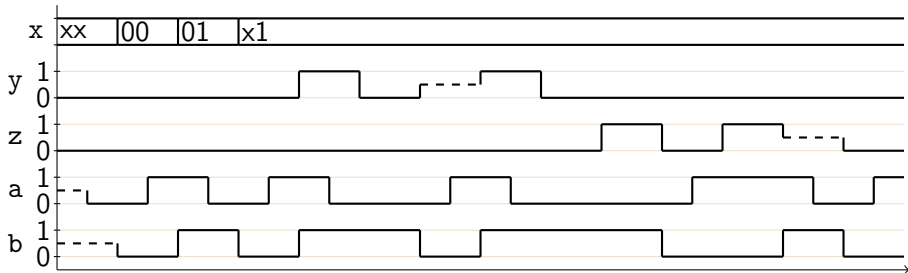
∪: реагирующая процедура

Пример:

```
always @(x, posedge y or negedge z) b = a;
```

Как это работает: присваивание “a = b” выполняется каждый раз, когда в системе происходит **хотя бы одно** из трёх событий:

- ▶ изменяется значение в точке x
- ▶ наступает передний фронт в одноразрядной точке y
- ▶ наступает задний фронт в одноразрядной точке z



∪: always и синхронные регистры

Пример: *поддерживаемое* описание D-триггера

```
reg q;  
always @(posedge clk) q <= d;
```

Общие требования к *поддерживаемому* описанию синхронного регистра (как *реагирующей процедуры*)¹

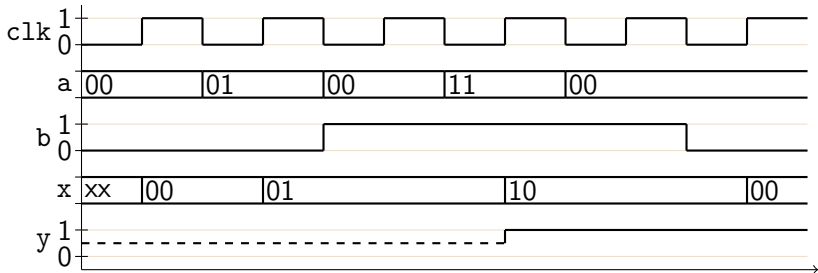
1. Список событий: **ровно одно** событие фронта
2. Все присваивания процедуры *неблокирующие*
3. Выходы регистра: все переменные в левых частях присваиваний
4. Входы регистра:
 - ▶ тактовый: указанный в списке событий
 - ▶ остальные: точки, значения которых используются в процедуре

¹ Также необходимо соблюдать все требования поддержки отдельных процедурных команд

∪: always и синхронные регистры

Чуть более нетривиальный пример:

```
reg [1:0] x;  
reg y;  
always @(posedge clk) begin  
    if(&a) begin  
        x <= 2;  
        y <= 1;  
    end  
    else if(!b) x <= a;  
end
```



У: always и синхронные регистры

Чуть более нетривиальный пример:

```
reg [1:0] x;  
reg y;  
always @(posedge clk) begin  
  if(&a) begin  
    x <= 2;  
    y <= 1;  
  end  
  else if(!b) x <= a;  
end
```

Таблица значений регистра:

		x y			
		00	01	10	11
b	a				
	0		00 y	01 y	10 y
1		x y	x y	x y	10 1

∪: always и синхронные регистры

Пример: *поддерживаемое* описание D-триггера с асинхронным сбросом

```
reg q;  
always @(posedge clk, posedge rst)  
  if(rst) q <= 0;  
  else q <= d;
```

Общие требования к *поддерживаемому* описанию синхронного регистра с дополнительными асинхронными входами

1. Список событий: непустой набор событий фронтов
2. Команда процедуры:

```
if(<усл1>) <команда> else if(<усл2>) <команда>  
  else ... if(<услк>) <команда> else <команда> ,
```

где <усл1>...<услк> — выражения,

соответствующие (\mapsto) всем событиям списка, кроме одного:

- ▶ posedge x \mapsto x
- ▶ negedge x \mapsto !x или ~x

3. Все присваивания процедуры *неблокирующие*

∪: always и синхронные регистры

Пример: *поддерживаемое* описание D-триггера с асинхронным сбросом

```
reg q;  
always @(posedge clk, posedge rst)  
    if(rst) q <= 0;  
    else q <= d;
```

Общие требования к *поддерживаемому* описанию синхронного регистра с дополнительными асинхронными входами

4. Выходы регистра: переменные в левых частях присваиваний
5. Входы регистра:
 - ▶ тактовый: указанный в списке событий и не имеющий соответствующего выражения в цепочке ветвлений
 - ▶ дополнительные асинхронные: остальные указанные в списке событий
 - ▶ остальные: точки, значения которых используются в процедуре

∪: always и синхронные регистры

Расхождение между программной семантикой процедуры и соответствующим синхронным регистром с дополнительными асинхронными входами:

▶ Программная семантика:

- ▶ порядок условий в ветвлениях = **приоритеты** асинхронных входов
- ▶ асинхронные входы “срабатывают” только в моменты фронтов согласно списку условий

▶ Аппаратная семантика:

- ▶ если несколько условий, соответствующих асинхронным входам, выполняются одновременно, то поведение не специфицировано
- ▶ асинхронные входы “работают” всегда от “включающего” фронта до “выключающего”

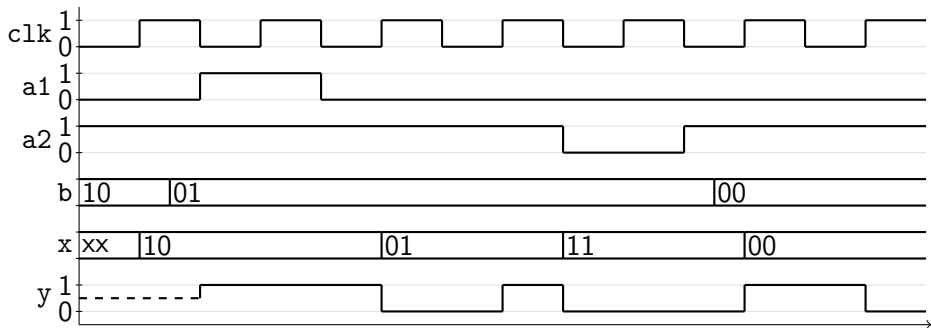
Компромисс:

- ▶ В программной симуляции не “включать” несколько асинхронных входов одновременно
- ▶ В командах, описывающих действие асинхронных входов, присваивать **только** константные выражения

∪: always и синхронные регистры

Чуть более нетривиальный пример:

```
reg [1:0] x;  
reg y;  
always @(posedge clk, posedge a1, negedge a2)  
  if(!a2) begin x <= 3; y <= 0; end  
  else if(a1) y <= 1;  
  else begin x <= b; y <= x[0]; end
```



∪: always и асинхронные регистры

Пример: *поддерживаемые* описания RS-триггера

```
reg q;  
always @(s, r) if(s) q <= 1; else if(r) q <= 0;  
always @(s, r) begin if(s) q <= 1; if(r) q <= 0; end
```

Общие требования к *поддерживаемому* описанию асинхронного регистра

1. Список событий: непустой набор событий смены значения
2. В списке событий перечислены все точки, значения которых используются в процедуре
3. Все присваивания процедуры *неблокирующие*
4. Выходы регистра: переменные в левых частях присваиваний
5. Входы регистра: точки, значения которых используются в процедуре
6. Для каждого выхода должен существовать набор значений на входах, для которого не выполняется ни одно присваивание значения в этот выход

У: always и комбинационные схемы

Пример: *поддерживаемое* описание мультиплексора

```
reg out;
always @(in0, in1, s) begin
    out = 1'bx;
    case(s)
        1'd0: out = in0;
        1'd1: out = in1;
    endcase
end
```

Общие требования к *поддерживаемому* описанию комбинационной схемы

1. Список событий: непустой набор событий смены значения
2. Для каждого разряда каждой переменной, встречающейся в левых частях присваиваний
 - ▶ либо все присваивания в этот разряд *блокирующие*,
 - ▶ либо все присваивания в этот разряд *неблокирующие*

У: always и комбинационные схемы

Пример: *поддерживаемое* описание мультиплексора

```
reg out;  
always @(in0, in1, s) begin  
    out = 1'bx;  
    case(s)  
        1'd0: out = in0;  
        1'd1: out = in1;  
    endcase  
end
```

Общие требования к *поддерживаемому* описанию комбинационной схемы

3. Выходы схемы: переменные в левых частях присваиваний
4. Входы схемы: точки списка событий, значения которых на момент начала выполнения процедуры используются в присваиваниях
5. В списке событий должны быть перечислены **все** входы схемы
6. Для каждого набора значений на входах должно выполняться хотя бы одно присваивание значения в каждый выход

У: always и комбинационные схемы

Чуть более нетривиальный пример:

```
wire [1:0] z;  
wire u;  
reg x, y;  
always @(z, u) begin  
    x = 1'bx; y = 0;  
    case(z)  
        2'd0: x = u;  
        2'd3: begin y = !u; x = y; end  
    endcase  
end
```

Аппаратная семантика — комбинационная схема со входами u (ширины 1), z (ширины 2) и выходами x , y (ширины 1), реализующая систему функций со следующей таблицей значений:

		x y			
		z	00	01	10
u	0	00	-0	-0	11
	1	10	-0	-0	00

У: краткое задание списка событий

Список событий *поддерживаемой* реагирующей процедуры, задающей асинхронный регистр или комбинационную схему, можно устроить так: перечислить **в точности все** точки, встречающиеся в правых частях присваиваний и условиях ветвлений и команд выбора

Такое перечисление точек вручную — процесс, неустойчивый к ошибкам:

- ▶ описали процедуру, проглядели точку в правой части и не включили её в список \Rightarrow не поддерживается
- ▶ переделали процедуру, добавив зависимость от новой точки, и не обновили список \Rightarrow не поддерживается

Рекомендуемый способ записи реагирующей процедуры, позволяющий избежать таких ошибок:

`always @(*) <команда>` или `always @* <команда>`

`@(*)` и `@*` = “список событий смены значения для всех точек, встречающихся в правых частях присваиваний и в условиях <команды>”

\mathcal{V} : краткое задание списка событий

Пример:

<pre>always @* begin x = 1'bx; y = 0; case(z) 2'd0: x = u; 2'd3: begin y = !u; x = y; end endcase end</pre>	=	<pre>always @(z, u, y) begin x = 1'bx; y = 0; case(z) 2'd0: x = u; 2'd3: begin y = !u; x = y; end endcase end</pre>
---	---	---

Небольшая тонкость

Переменная y является выходом и при этом включена в список событий

В этом нет ничего страшного: значение y на момент начала выполнения процедуры не используется ни в одном присваивании, а значит, не посылается на вход соответствующей схеме