

Κύκλωμα λύτη παραμετρικού τριωνύμου

Μάθημα: Γλώσσες Περιγραφής Υλικού I (CST304 / 2010-2011)

Διδάσκων: Νικόλαος Καββαδίας

nkavn@uop.gr

26/04/2011

Αντικείμενο της εργασίας

Αντικείμενο αυτής της εργασίας είναι η περιγραφή σε Verilog HDL ενός κυκλώματος το οποίο βρίσκει μία ακέραια λύση (x,y) για το παραμετρικό τριώνυμο (μόνο την πρώτη λύση) που ορίζεται από την εξίσωση $a*x^2 + b*y^2 = a*b + 1$ όπου a, b είναι ακέραιες παράμετροι. Εφόσον για τις δοθείσες από την είσοδο τιμές των a,b , η εξίσωση τουλάχιστον μία πραγματική ακέραια λύση τότε η έξοδος `hassol` γίνεται 1 αλλιώς είναι 0. Για την εύρεση της λύσης, δοκιμάζουμε όλους τους πιθανούς συνδυασμούς των x και y . Για την περίπτωση της άσκησης αυτό ζητείται να γίνεται εσωτερικά στο κύκλωμα για τιμές $x=[0..255]$ και $y=[0..255]$ (συνολικά 65536 περιπτώσεις).

Στο Σχήμα 1 δίνεται ο ψευδοκώδικας για τον αλγόριθμο του λύτη. Ο λύτης χρησιμοποιεί δύο φωλιασμένους βρόχους για την εξέταση των πιθανών συνδυασμών (x, y) για συγκεκριμένες τιμές εισόδου a, b .

```
STATE_1:
    i = 0; goto STATE_2;
STATE_2:
    j = 0; goto STATE_3;
STATE_3:
    t0 = 0; t1 = 0; t2 = 0; t3 = 0; r = 0; goto STATE_3A;
STATE_3A:
    t0 = i * i; t2 = j * j; goto STATE_3B;
STATE_3B:
    t0 = a1 * t0 + b1 * t2; t1 = a1 * b1 + 1; goto STATE_3C;
STATE_3C:
    if (t0 == t1) {goto STATE_4;} else {goto STATE_5;}
STATE_4:
    r = 1; goto STATE_7;
STATE_5:
    j = j + 1; goto STATE_5A;
STATE_5A:
    if (j < 256) {goto STATE_3;} else {goto STATE_6;}
STATE_6:
    i = i + 1; goto STATE_6A;
STATE_6A:
    if (i < 256) {goto STATE_2;} else {goto STATE_7;}
STATE_7:
    hassol = r; x = i; y = j;
```

Σχήμα 1: Ψευδοκώδικας για τον αλγόριθμο επίλυσης της εξίσωσης $a*x^2+b*y^2=a*b+1$.

Για τον έλεγχο ορθής λειτουργίας του κυκλώματος να δοκιμαστούν όλες οι πιθανές δυάδες για a,b να λαμβάνουν τιμές από το 0 ως το 15. Ενδεικτικά αναφέρονται ορισμένες μόνο περιπτώσεις με `hassol = 1`:

$(a,b)=(0,1)$ και $(x,y)=(0,1)$

$(a,b) = (1,0)$ και $(x,y)=(1,0)$

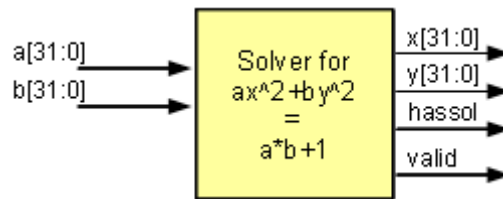
$(a,b) = (2,7)$ και $(x,y)=(2,1)$

$(a,b) = (3,1)$ και $(x,y)=(0,2)$

$(a,b) = (3,13)$ και $(x,y)=(3,1)$

$(a,b) = (4,1)$ και $(x,y)=(1,1)$

Ενδεικτική διεπαφή του κυκλώματος δίνεται στο Σχήμα 2, και οι θύρες εισόδου και εξόδου περιγράφονται αναλυτικά στον Πίνακα 1.



Σχήμα 2: Η διεπαφή του λύτη παραμετρικού τριωνύμου.

Πίνακας 1: Θύρες εισόδου και εξόδου για το κύκλωμα.

Θύρα	Εύρος bit	Κατευθυντικότητα	Περιγραφή
a	32	Είσοδος	1η παράμετρος της εξίσωσης
b	32	Είσοδος	2η παράμετρος της εξίσωσης
x	32	Έξοδος	Τιμή x
y	32	Έξοδος	Τιμή y
hassol	1	Έξοδος	Η εξίσωση έχει ακέραια λύση
valid	1	Έξοδος	Σημαία εγκυρότητας του αποτελέσματος

Παράδοση και βαθμολόγηση της εργασίας

Στην εργασία του μαθήματος, ο φοιτητής καλείται

- να παραδώσει την περιγραφή του κυκλώματος που σχεδίασε σε Verilog HDL
- να αναπτύξει σε κείμενο την περιγραφή της λειτουργίας του κυκλώματος
- να παρουσιάσει αποτελέσματα (π.χ. κυματομορφές, αρχεία εισόδου/εξόδου) τα οποία να αποδεικνύουν τη σωστή λειτουργία του κυκλώματος

Η εργασία παραδίδεται σε τυπωμένη μορφή (με το συνολικό κώδικα Verilog HDL) και υποβάλλεται σε ηλεκτρονική μορφή (PDF της εργασίας + αρχεία κώδικα) στο email του διδάσκοντα. Οι φοιτητές μπορούν να παραδώσουν τις εργασίες τους το αργότερο μέχρι και την ημέρα των εξετάσεων της περιόδου Ιουνίου-Ιουλίου 2011. Εργασία η οποία θα παραδοθεί μετά το πέρας αυτής της ημερομηνίας, δεν θα βαθμολογηθεί ώστε να ληφθεί υπόψη για τις εξετάσεις της περιόδου Ιουνίου-Ιουλίου.

Μια εργασία βαθμολογείται με άριστα το 10. Μη εμπρόθεσμη παράδοση εργασίας συνεπάγεται το βαθμό μηδέν (0).

Η εργασία του μαθήματος είναι υποχρεωτική.