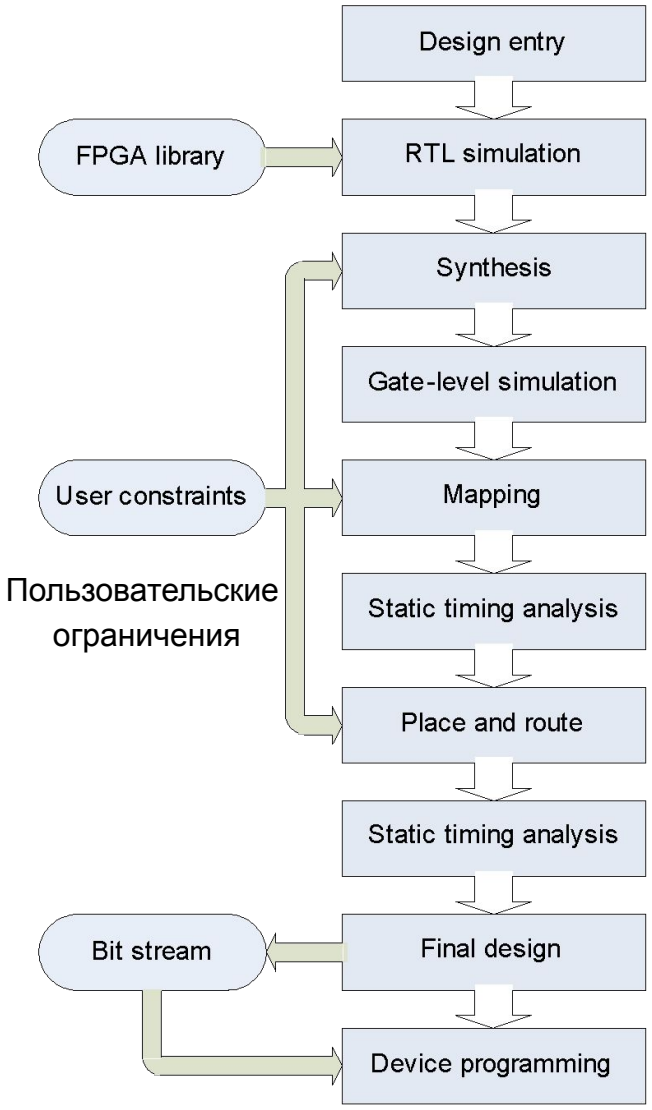
Введение в Verilog

Стандартный поток проектирования устройств на FPGA (Design flow)



Ввод описания проекта (Verilog, VHDL, Графический дизайн)

RTL - моделирование, преобразование пользовательского описания в компоненты и примитивы, входящие в состав библиотеки FPGA.
RTL – Register Transport Level (Уровень регистровых пересылок)

Логический синтез, преобразование файлов в схему соединений

Моделирование на логическом уровне, функциональное моделирование

Размещение полученных вентилей в ячейки

Временной анализ

Непосредственное размещение на микросхему и разводка связей

Временной анализ с учетом параметров микросхемы и пользовательских ограничений

Конец разработки

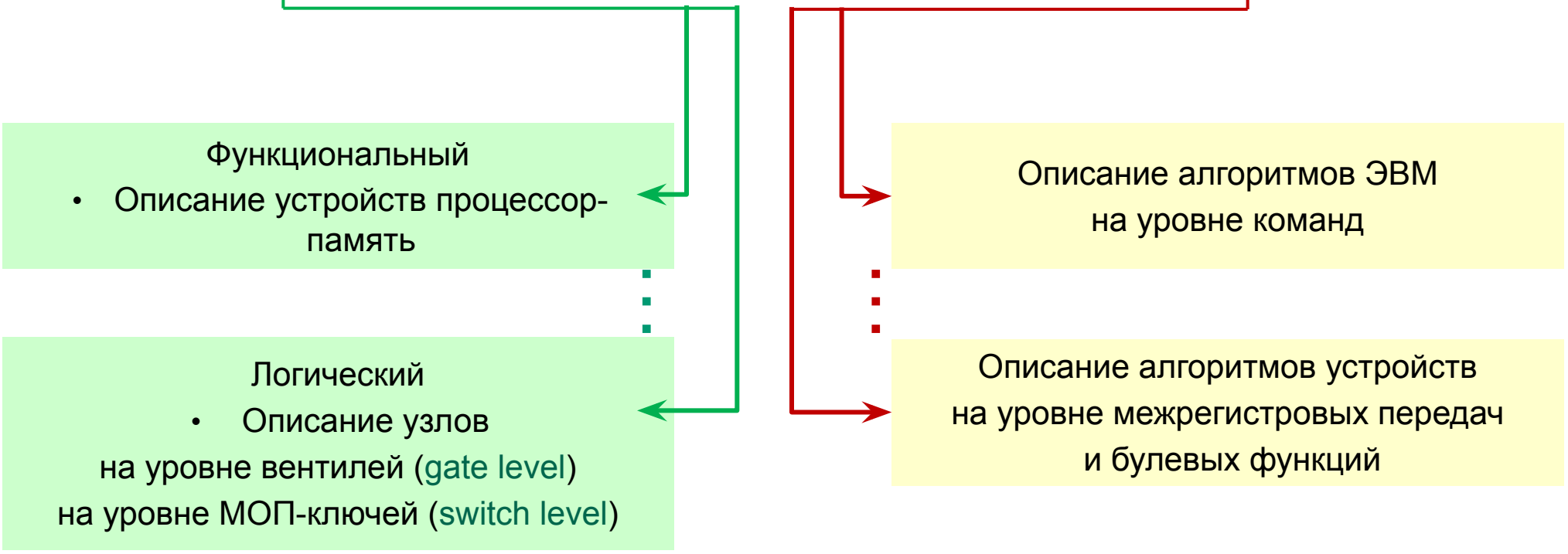
Создание файла с конфигурацией устройства

Программирование микросхемы

САПР

Verilog – язык описания аппаратуры

- Описание схем, функциональных тестов и алгоритмов функционирования аппаратуры
  - Любой уровень детализации описания:

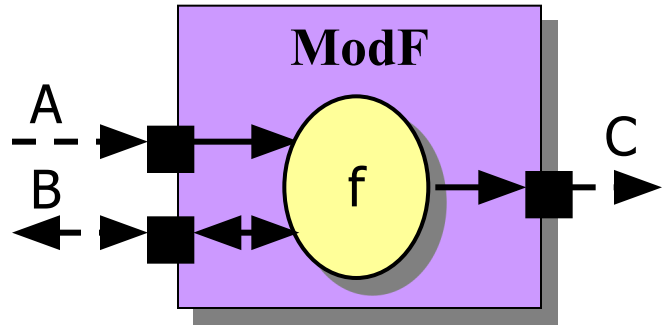


Объект проекта – компонент – модуль

- Модуль – базовая единица проекта
- Модуль должен быть задекларирован (объявлен). □ *подготовка*
- Модуль может быть конкретизирован (создан экземпляр) □ *использование*
- Определение модуля должно вкладывается между ключевыми словами ‘module’ и ‘endmodule’.

Интерфейс
имя модуля,
имена портов,
направленность портов (in, out, inout),
разрядность портов (1 бит, n-битный вектор)

Тело модуля
- *Структурное описание*
- *Поведенческое описание*




```
module module_name (список портов);                    Интерфейс
       // in, out, inout объявление портов

  // signal/wire/reg объявление сигналов                Тело модуля
  // data variable объявление переменных
  // sub-module создание экземпляров вложенных
                  // модулей и подключение
  // initial, always, function, task функциональные блоки,
                // описывающие логику работы компонента
endmodule
```

```
module ModF (A, B, C);
   input         A;
   inout  [7:0] B;
   output [7:0] C;
   // описания
   // описания ‘f’
endmodule
```

Структурное описание

- Функция устройства представляется как структура компонент низшего уровня сложности соединяемых друг с другом связями
- Компонент – объект внутренняя структура которого не имеет значения на данном уровне рассмотрения
- Компонент может состоять из более простых компонент
- На самом низшем уровне иерархии проекта функция компонента может быть раскрыта (поведенческое описание)
- Использование библиотечных модулей – структурный синтез

Поведенческое описание

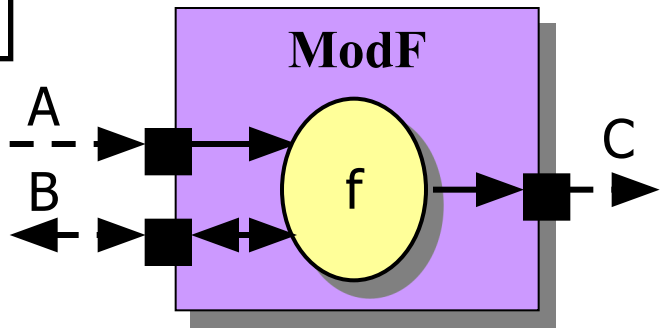
- Раскрывается функция компонента
- Моделируемая система – множество процессов взаимодействующих с помощью сигналов. Изменения сигналов – события. События порождают другие процессы.

- Создание собственных компонент для структурного синтеза. Раскрывается функция компонента.

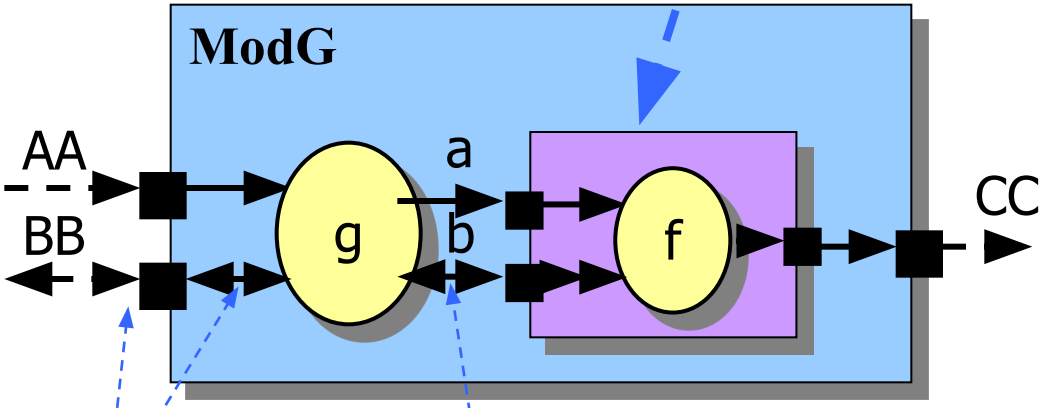
- Разработчики САПР не раскрывают функцию компонента. Для разработчиков библиотечные модули доступны только в виде готовых компонентов для структурного синтеза

Создание экземпляра модуля

```
module ModF (A, B, C);
   input         A;
   inout  [7:0] B;
   output [7:0] C;
   // описания
   // описания ‘f’
endmodule
```



создание экземпляра



Связь между компонентами - вводятся имена

Имена портов и связей совпадают

```
module ModG (AA, BB, CC);
   input         AA;
   inout  [7:0] BB;
   output [7:0] CC;
   wire         a;
   wire [7:0] b;
   // описание  ‘g’
   //   создание екземпляра ‘f’
   ModF Umodf (.A(a), .B(b), .C(CC));
endmodule
```

Соединение портов

Имя экземпляра

Имя модуля

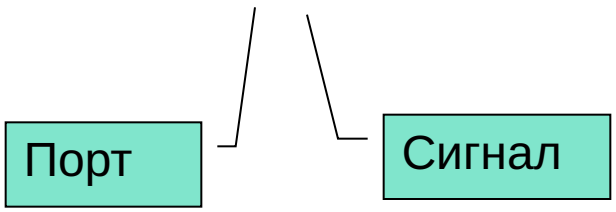
Соединение портов

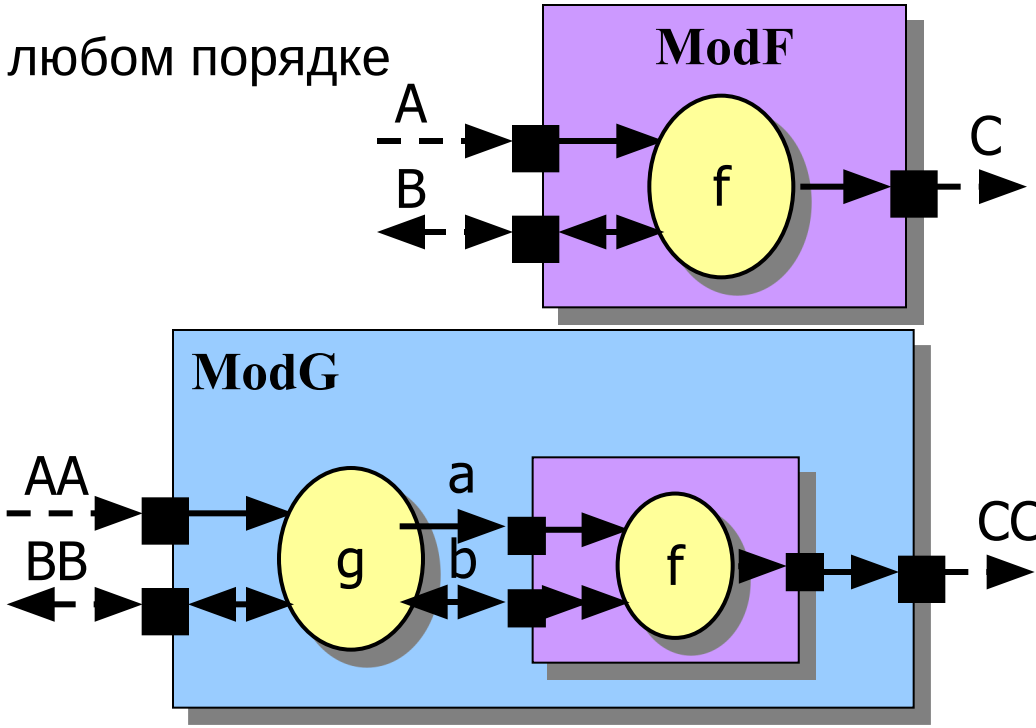
- Позиционный принцип – сопоставление портов в объявлении модуля и в его экземпляре:

```
module ModF (A, B, C);
ModF Umodf (a, b, cc);
```

- Ключевой принцип - явное указание, какой сигнал подключить к какому порту модуля

```
module ModF (A, B, C);
 ModF Umodf (.A(a), .B(b), .C(CC));   // в любом порядке
```





Типы данных Verilog

Поведенческое описание схемы - ПРОЦЕСС

`assign` - оператор непрерывного присваивания

- Net - соединение (связь, цепь, сигнал)

передача сигналов между объектами, сигнал постоянно удерживается выходом объекта - источником (логический вентиль, комбинационная схема)

  - **`wire`** – простой провод
  - **`wand, wor`** – монтажное И/ИЛИ
  - **`tri, tri0, tri1, triand, trior, trireg`** - соединения с третьим состоянием
  - **`supply0`** – постоянный 0 (GND)
  - **`supply1`** – постоянная 1 (VCC/VDD)

```
// инициализация провода
wire a;
// назначить другой сигнал
wire b;
assign a = b;
```

```
// шина
wire [0:7]c;
wire [15:0]d;
// массив
// (8 32-х разрядных шин)
wire [8:0] g [31:0]
assign a = c[4];
```

```
//4-х битное двоичное число
wire [3:0] t = 4'b0101;
//8-ми битное шестнадцатеричное
// число A5
wire [3:0] q = 8'hA5;
```

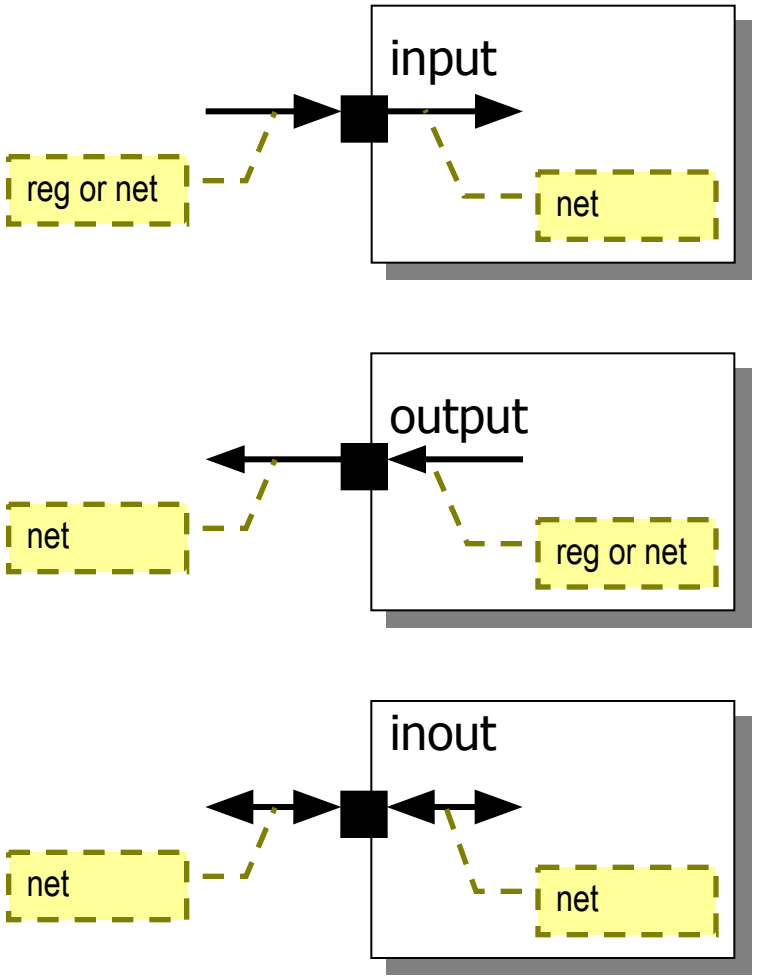
- Variable - переменная
  - Reg - регистр (сигнал не требующий драйвера)
  - хранение данных при отключении их от источника
  - не требует наличия тактирующего сигнала, изменяет значение в любой момент при поступлении новых данных
  - средствами синтеза интерпретируется как триггер, группа триггеров, регистр
  - Integer – специальный тип регистра
  - 32-битовый знаковый тип данных
  - Real– регистры действительного типа
  - регистры действительного типа, действительные константы
  - Не поддерживаются средствами синтеза, функциональный синтез, отладка проекта, test-bench код

```
// шина
reg m[0:7];
reg n[15:0];
// присвоить проводу значение регистра
wire c[1:0] = s[31:30];
// память 32 слова X 8 бит
reg [7:0] s [31:0];
```

```
// Массив из 11 целых чисел:
integer Data[0:10]
```

```
real A;  // регистр действительного типа
real Pi = 3.14;  // действительная константа
```

Правила соединения портов



- Входной порт модуля должен иметь тип соединение (связь)
- Выходной порт модуля может иметь тип или соединение или регистр (переменная)
- Двунаправленные порты должны иметь только тип соединения

```
input wire port_a,
output wire [6:0] port_b,
output reg [3:0]z
input wire [0:4]w,
inout wire y,
```

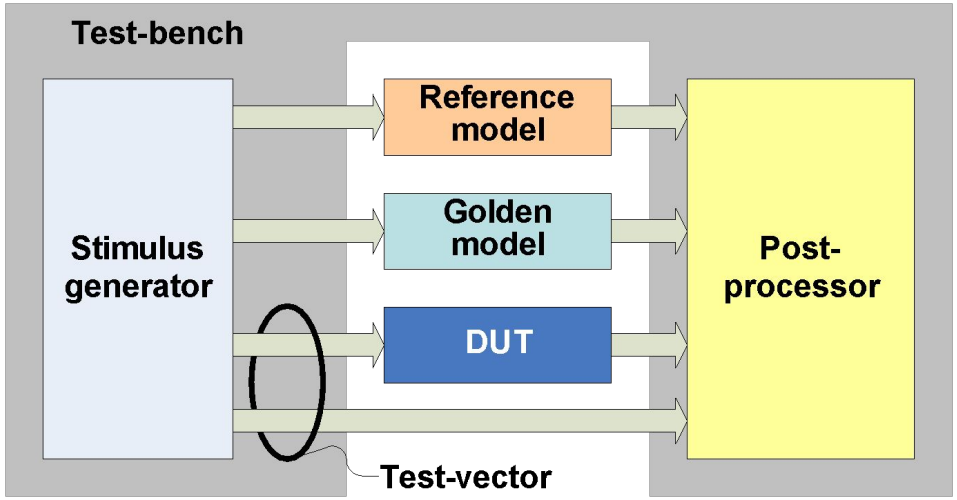
Четырехзначный алфавит Verylog

Значение	
0	Низкий логический уровень или ложно
1	Высокий логический уровень или истинно
X, x	Неопределенный логический уровень
Z, z	Высокоимпедансный логический уровень, третье состояние

Символ «?» так же используется для альтернативного представления «Z» состояния

Функциональное моделирование. Общий подход.
Test-bench уровень (Уровень тестирующих программ)

Замкнутая среда моделирования для моделируемой системы, содержит стимулы для моделирования, осуществляет автоматическую проверку и выдает сообщения об успехе/неуспехе. Используется для функционального моделирования (ModelSim)



Golden model – идеальная модель, на выходе выдает идеальные ожидаемые результаты

Reference model – базовая модель, взятая за основу, работает идентично, но может быть создана с помощью других функций, например математических или аппаратная реализация, созданная сторонними разработчиками.

- «Test-bench» это специальный уровень кода (уровень тестирующих программ), который создает пользовательские входные параметры (stimulus) для тестируемого проекта (DUT, design under test) и определяет, производит ли DUT ожидаемые (golden) выходные сигналы
- «Test-vector» установка значений для всех входных портов DUT(stimuli) и ожидаемых значений (образцов) выходных портов тестируемого модуля
- «Test-bench», который создает пользовательские входные сигналы, образцы выходных сигналов DUT и сравнивает выходные сигналы с ожидаемыми (golden) результатами называется однородно-проверяющим.

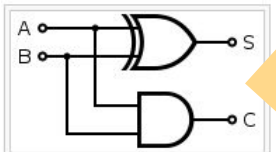
Разработка структурной схемы сумматора

- Сумматор цифровая схема которая выполняет сложение чисел
  - Одноразрядный полусумматор складывает два однобитных двоичных числа (A и B). На выходе формируется значение суммы (S) и переноса (C).
  - Полный одноразрядный сумматор складывает три однобитный значения (C, A and B). На выходе формируется значение суммы (S) и переноса (C).

Cin	a	b	S	Cout
0	0	0	0	0
0	0	1	1	0
0	1	0	1	0
0	1	1	0	1
1	0	0	1	0
1	0	1	0	1
1	1	0	0	1
1	1	1	1	1

$$S = (a \oplus b) \oplus c_{in}$$

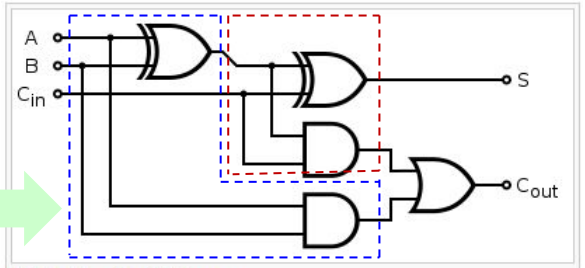
$$C_{out} = ab \vee c_{in}(a \oplus b)$$



$$S = a \oplus b$$

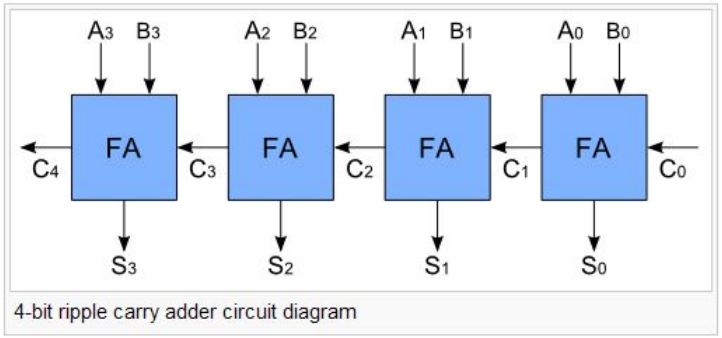
$$C = a \,\&\, b$$

Half adder circuit diagram



Full adder circuit diagram

Inputs: {A, B, CarryIn} → Outputs: {Sum, CarryOut}



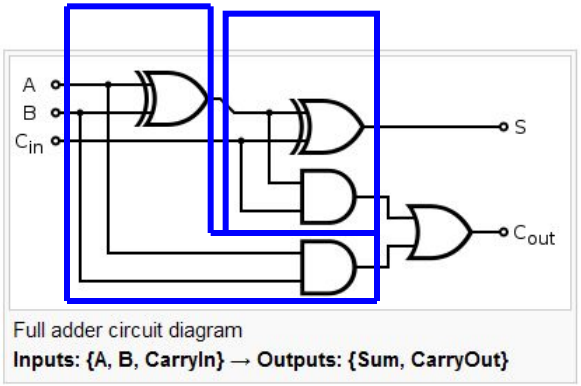
4-bit ripple carry adder circuit diagram

- Многоразрядный сумматор
  - Суммирование с распространением переносов
  - Перенос из младшего полусумматора учитывается старшим полусумматором

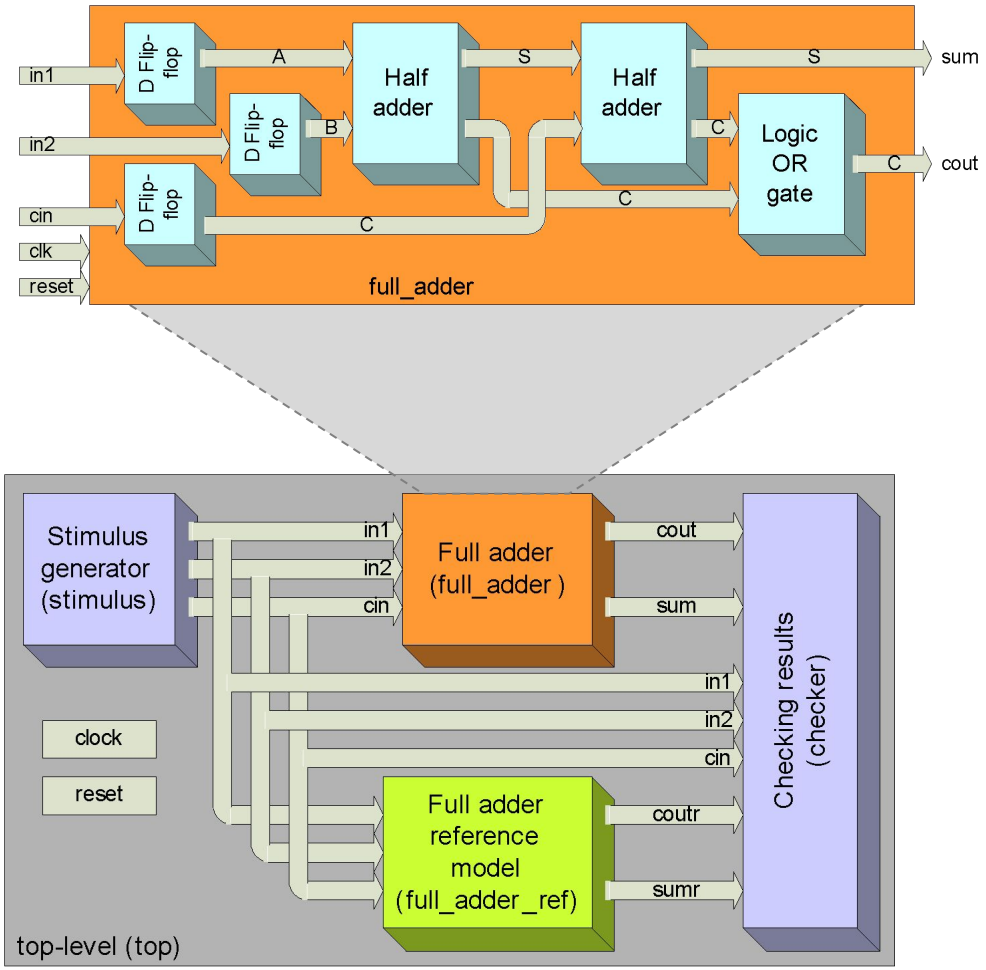
Picture has been adopted from Wikipedia (http://en.wikipedia.org/wiki/Half_adder).

Проект “adder” - сумматор

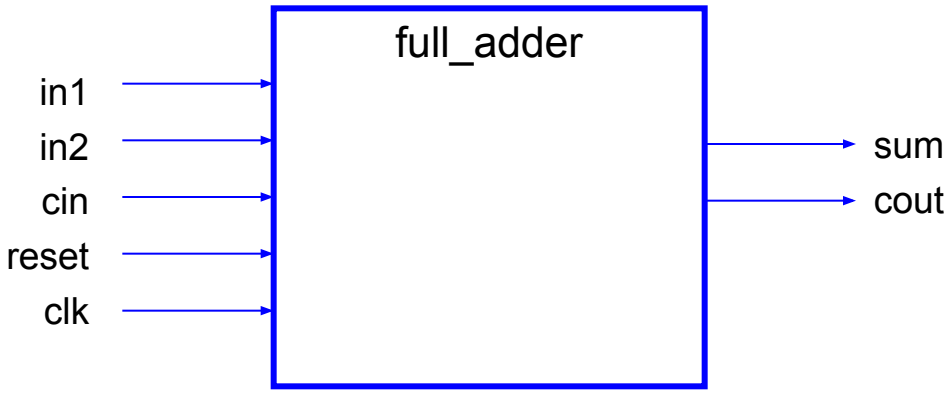
- Содержимое папки ‘design’
  - top.v
  - full_adder.v
  - half_adder_gate.v
  - half_adder_rtl.v
  - stimulus.v
  - full_adder_ref.v
  - checker.v

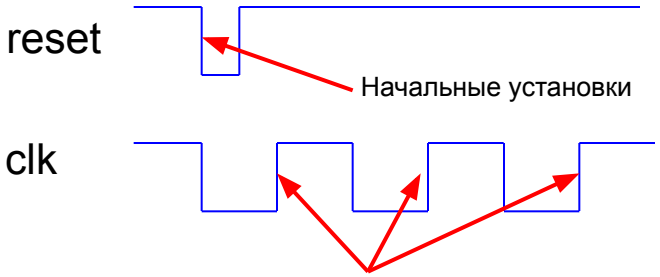


Full adder circuit diagram
Inputs: {A, B, CarryIn} → Outputs: {Sum, CarryOut}

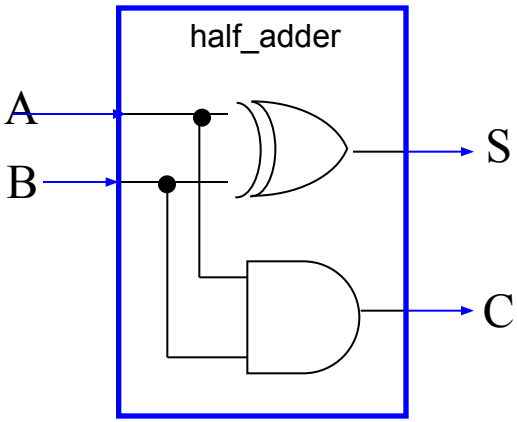


Модуль full_adder

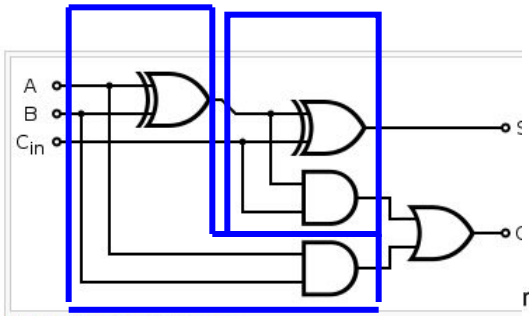


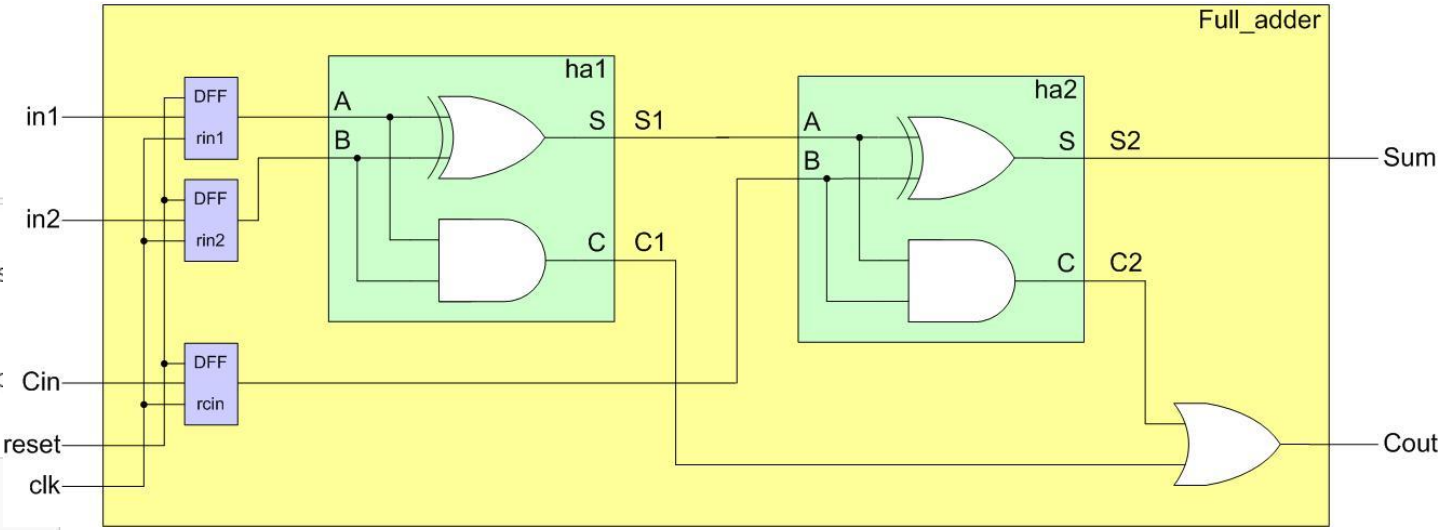


Запись входных значений во входные регистры, формирование результата




```
module half_adder (S, C, A, B);
        output S, C;
        input   A, B;
        // описание модуля
endmodule
```





Операторы поведенческого описания схем

Поведенческие операторы (процессы)

```
initial
begin
//Последовательность поведенческих операторов;
end;
```

- запускается один раз в начале процесса моделирования (модельное время 0);
- несколько блоков запускаются параллельно;
- игнорируется средствами синтеза логических цепей;
- Назначение: формирование начальных значений и тестовых последовательностей, мониторинг значений сигналов, вывод на внешние носители информации

```
always [@(список чувствительности)]
begin
// Последовательность поведенческих операторов;
end
```

Оператор ожидания события

`@ (A or D)` / событие изменения сигналов A или B

`@ posedge clk` / событие фронта clk

`@ negedge clk` / событие среза clk

- здесь следует размещаются поведенческие операторы, реализующие основной алгоритм функционирования электронного устройства.
- работа процесса **always** – бесконечное формирование выходного сигнала электронным устройством по заданному алгоритму.

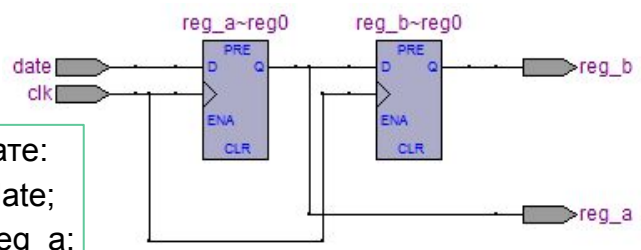
`assign` - оператор непрерывного присваивания

Операторы присваивания

module test1 (input wire date, input wire clk, output reg reg_a, output reg reg_b);

always @(posedge clk)
begin
reg_a<=date;
reg_b<=reg_a;
end
endmodule

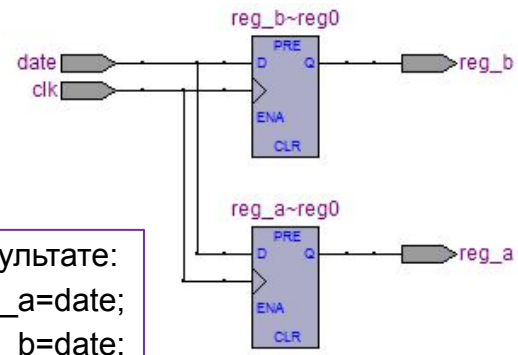
Неблокирующее присваивание (параллельно)



В результате:
// reg_a=date;
// reg_b=reg_a;

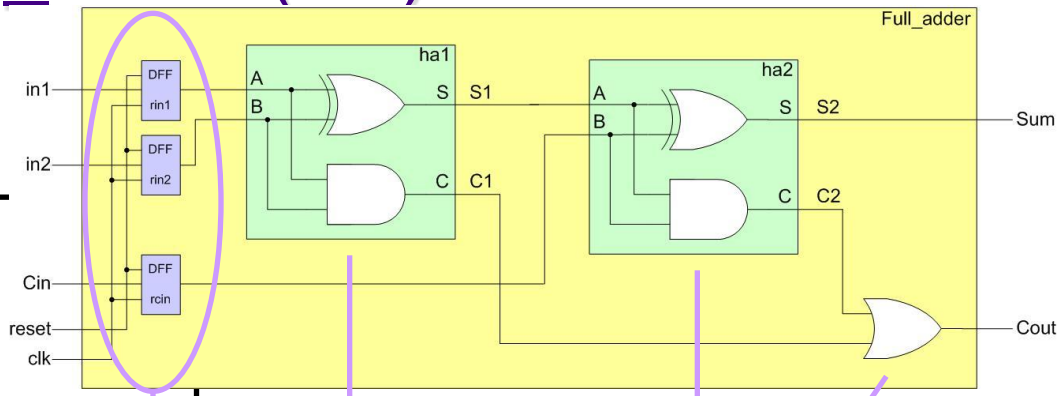
Блокирующее присваивание

reg_a=date;
reg_b=reg_a;



В результате:
// reg_a=date;
// reg_b=date;

Модуль full_adder (1/3)




```
timescale 1ns/1ps
module full_adder(sum,cout,in1,in2,cin,clk,resetb);
    output sum, cout; /выходные сигналы
    input  in1, in2, cin; /входные сигналы
    input  clk, resetb; /входные сигналы
/ объявление типов связей, сигналов и соединений
    wire   sum, cout; /соединение (проводник)
    reg    rin1, rin2, rcin; /переменная (регистр)
    wire   s1, c1, s2, c2; /соединение (проводник)
/процедурный блок - процесс
    always @ (posedge clk or negedge resetb) begin
        if (resetb==1'b0) begin
          rin1 <= 1'b0;  rin2 <= 1'b0;   rcin <= 1'b0; end
        else begin
          rin1 <= in1;    rin2 <= in2;     rcin <= cin;
        end
    end
/создание экземпляров модулей
    half_adder_gate ha1 (.S(s1), .C(c1), .A(rin1), .B(rin2));
    half_adder_rtl    ha2 (.S(s2), .C(c2), .A(s1),   .B(rcin));
/ процедурные присваивания
    assign sum = s2;
    assign cout = c1|c2;
```

timescale 1ns/1ps

Дискретность времени моделирования (точность)

Длительность одного шага моделирования (единица)

Full adder (2/3)

```
module full_adder(sum,cout,in1,in2,cin,clk,resetb);
    output sum, cout;
    input   in1, in2, cin;
    input   clk, resetb;

    wire   sum, cout;
    reg    rin1, rin2, rcin;
    wire   s1, c1; wire   s2, c2;

    always @ (posedge clk or negedge resetb) begin
        if (resetb==1'b0) begin
           rin1 <= 1'b0;  rin2 <= 1'b0;  rcin <= 1'b0;
        end else begin
           rin1 <= in1;  rin2 <= in2; rcin <= cin;
        end
    end

    half_adder_gate ha1 (.S(s1), .C(c1), .A(rin1), .B(rin2));
    half_adder_rtl     ha2 (.S(s2), .C(c2), .A(s1),   .B(rcin));

    assign sum = s2;
    assign cout = c1|c2;
endmodule
```

Имя модуля

Объявление портов

Описание портов

Описание сигналов и соединений

Описание логики работы модуля, процесс

Создание экземпляров модулей полусуматора

Описание логики работы модуля, процесс

Full adder (3/3)

```
module full_adder(sum,cout,in1,in2,cin,clk,resetb);
    output sum, cout;
    input  in1, in2, cin;
    input  clk, resetb;

    wire   sum, cout;
    reg    rin1, rin2, rcin;
    wire   s1, c1; wire   s2, c2;

    always @ (posedge clk or negedge resetb) begin
        if (resetb==1'b0) begin
           rin1 <= 1'b0;  rin2 <= 1'b0;  rcin <= 1'b0;
        end else begin
           rin1 <= in1;  rin2 <= in2; rcin <= cin;
        end
    end

    half_adder_gate ha1 (.S(s1), .C(c1), .A(rin1), .B(rin2));
    half_adder_rtl     ha2 (.S(s2), .C(c2), .A(s1),   .B(rcin));

    assign sum = s2;
    assign cout = c1|c2;
endmodule
```

Verilog типы данных: связь and переменная

- net : wire
- variable: reg, integer, real ...

Этот процесс запускается, когда наступает событие размещенное в списке чувствительности.

фронт ‘clk’

срез ‘resetb’

Блок процедурного присваивания, переменные внутри блока инициализируются и присваиваются многократно, если случается событие

=: оператор блокирующего присваивания

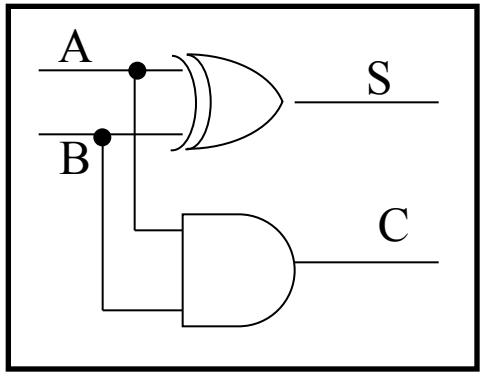
<=: неблокирующее присваивание

Экземпляры моделей, которые описывают соединение портов в виде позиционного списка

Блоки непрерывного присваивания значений сигналам, которые срабатывают, если изменяется хотя бы один сигнал в правой части выражения

|: оператор побитового ИЛИ (OR)

Структурная модель полусумматора (описание на уровне базовых элементов (gate level))



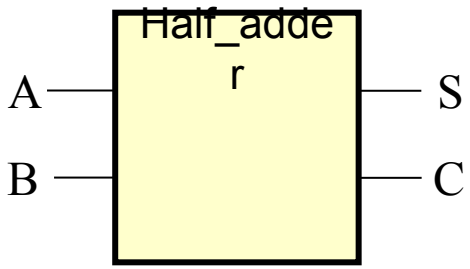

```
module half_adder_gate (S, C, A, B);
        output S, C;
        input   A, B;
        and UAND (C, A, B);
        xor UXOR (S, A, B);
endmodule
```

использование библиотечных модулей and и xor

Структурное описание – структура объекта, как композиция компонентов, соединенных между собой и обменивающихся сигналами.

Структурная модель - создание экземпляров примитивов и модулей (использование библиотечных модулей, или создание собственных)

Поведенческое описание объектов
Процессная форма описания поведения (Behavior model)



Объект представлен в виде “черного ящика”, описывают функцию объекта - зависимость выходных сигналов от входных на уровне одного процесса.

A	B	S	C
0	0	0	0
0	1	1	0
1	0	1	0
1	1	0	1

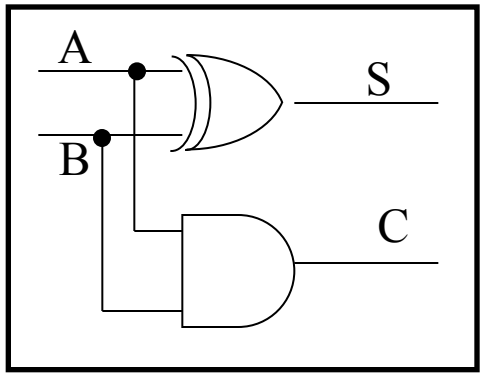
```
module half_adder_beh1 (S, C, A, B);
    output S, C;
    input    A, B;
    reg      S, C;
always @ (A or B)
     begin
     if ((A==0) or (B==1)) and ((A==0) or (B==1))
                 begin S<=1'b1; C<=1'b0; end
     else
                 begin
                 S<=1'b0;
                 if (A==0) and (B==0)
                 C<=1'b0; else C<=1'b1;
                 end
      end

endmodule
```

```
module half_adder_beh2 (S, C, A, B);
          output S, C;
          input    A, B;
          reg     S, C;
always
          begin  @ (A or B);
          S<=A^B;     / S = A or B
          C<=A&B;      / S = A xor B

          end
endmodule
```

Поведенческое описание объектов
Полусумматор. Потоковое описание архитектуры
(Data-flow model (RTL-модель))

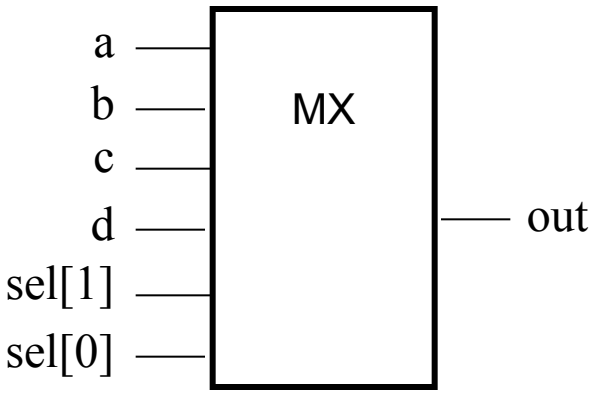
(RTL, Register Transfer Level, Уровень регистровых передач)

- Объект представлен архитектурным описанием, где минимальная видимая единица примитив RTL уровня - RTL модель
- Data-flow модель – модель потоков данных
- Описывает поведение архитектуры объекта, потоки данных функционирующие на уровне архитектуры объекта и их преобразование.
- Поведение архитектуры описывается с помощью операторов непрерывных назначений (присваиваний), которые представляют собой параллельные процессы.




```
module half_adder_rtl (S, C, A, B);
        output S, C;
        input  A, B;
        wire   S, C;
        assign C = A & B;
        assign S = A ^ B;
endmodule
```

Модели мультиплексора (Behavior model)

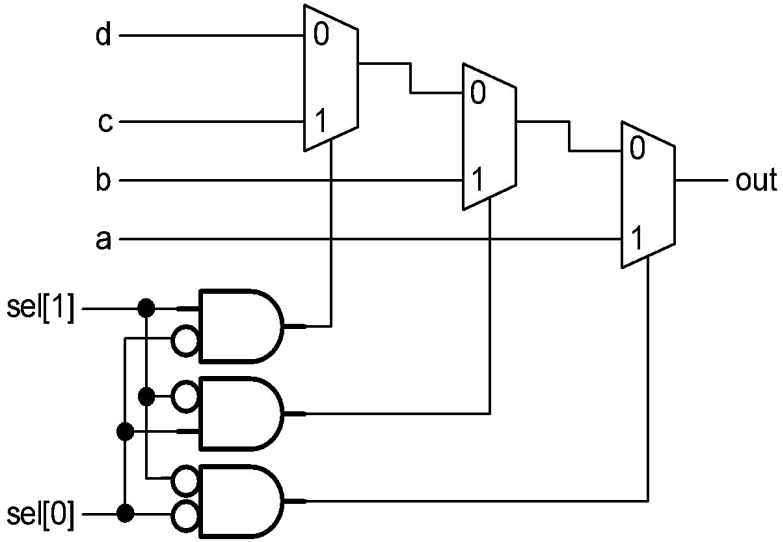


sel[1]	sel[0]	out
0	0	a
0	1	b
1	0	c
1	1	d

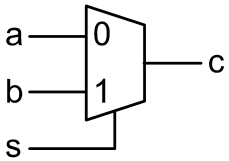
```
module mx_beh (sel, a, b, c, d, out);
        output out;
        input   sel, a, b, c, d;
        wire    a, b, c, d;
        wire     [1:0]sel;
        / description
endmodule
```

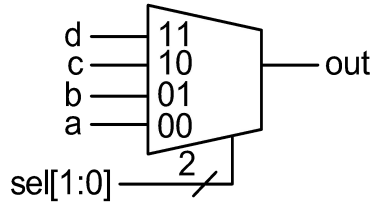
```
always @ (sel or a or b or c or d)
   if (sel == 2'b00) out = a;
   else if (sel == 2'b01) out = b;
   else if (sel == 2'b10) out = d;
   else out = d;
```

```
always @ (sel or a or b or c or d)
   case (sel)
    2'b00:    out = a;
    2'b01:    out = b;
    2'b10:    out = c;
    default: out = d;
   endcase
```

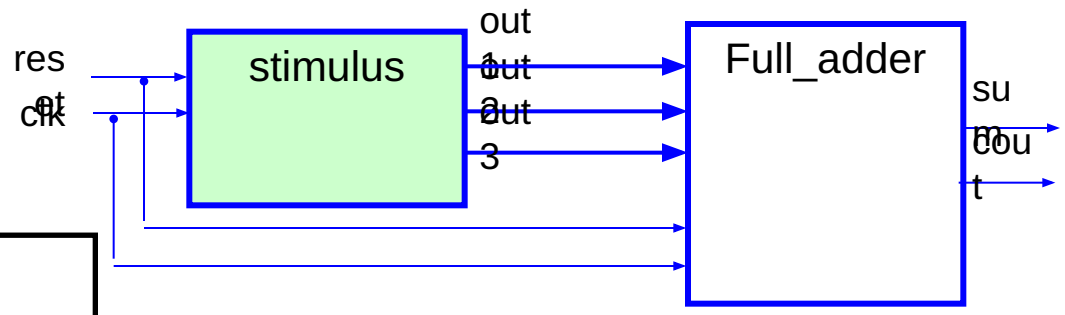



```
assign c = (s) ? b : a;
```





Test-bench: stimulus

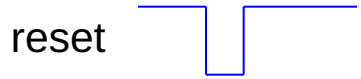



```
module stimulus(out1,out2,out3,clk,resetb);
    output out1,out2,out3;
    input clk,resetb;

    reg out1,out2,out3;

    initial begin
        out1 <=0; out2 <=0; out3 <=0;
/ ожидание сброса тригеров в 0
        wait (resetb==1'b0);
        wait (resetb==1'b1);
/ по фронту clk генерация на выходе трех битов
@ (posedge clk); out1=1; out2=0; out3=0;
@ (posedge clk); out1=0; out2=1; out3=0;
@ (posedge clk); out1=1; out2=1; out3=0;
@ (posedge clk); out1=0; out2=0; out3=1;
@ (posedge clk); out1=1; out2=0; out3=1;
@ (posedge clk); out1=0; out2=1; out3=1;
@ (posedge clk); out1=1; out2=1; out3=1;
@ (posedge clk);
/ повторить 3 раза
        repeat (3) @ (posedge clk);

        $finish;  /
    end
endmodule
```

Initial однократно выполняемая конструкция, выполняется во время старта симуляции.

<=: неблокируемый оператор присваивания

‘wait’ – оператор ожидания условия (выполняется, когда условие станет true)



‘@’ оператор ожидания события

=: оператор блокирующего присваивания, присваивания выполняются последовательно

‘repeat’: Выполняет установку фиксированного количества тактов

$finish - Системная задача, конец моделирования, выполняет остановку симулятора и передает управление назад операционной системе компьютера

Test-bench: full_adder_ref

```
module full_adder_ref(sum,cout,in1,in2,cin,clk,resetb);
   output sum, cout;
   input  in1, in2, cin;
   input  clk, resetb;

   wire   sum, cout;
   reg    rin1, rin2, rcin;


   always @ (posedge clk or negedge resetb) begin
      if (resetb==1'b0) begin
         rin1 <= 1'b0;
         rin2 <= 1'b0;
         rcin <= 1'b0;
      end else begin
         rin1 <= in1;
         rin2 <= in2;
         rcin <= cin;
      end
   end

   assign {cout, sum} = rin1+rin2+rcin;

endmodule
```

Оператор конкатенации ({, }) объединение двух или более значений в последовательность.

Test-bench: checker

```
module checker(in1,in2,cin,sum,cout,sumr,coutr,clk,resetb);
   input in1,in2,cin,sum,cout,sumr,coutr,clk,resetb;
   always @ (clk) begin
      if ({cout,sum}=={coutr,sumr})
            $display($time,,"correct");
      else $display($time,,"error result=%b expect=%b",  {cout, sum}, {coutr,sumr});
   end
endmodule
```

Display – системная задача, вывод информации с новой строки на экран.

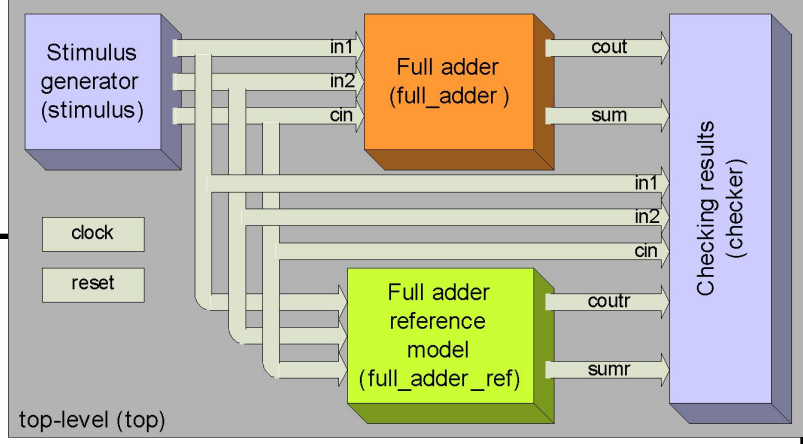
```
$display ( «текст с символами форматирования», list_of_arguments );
```

Time – системная функция возвращает текущее модельное время, целое 64-битное значение времени, масштабируемое соответственно единице временного масштаба модуля (timescale), установленной в нем

```
$time ;
```

Top-level модуль содержит весь проект, и не имеет входных портов.

Test-bench: top




```
module top;
   wire in1, in2, cin;
   wire sum, cout, sumr, coutr;
   reg  clk, resetb;
   full_adder Ufa (.sum(sum), .cout(cout), .in1(in1), .in2(in2), .cin(cin), .clk(clk), .resetb(resetb));
   full_addr_ref Urf (.sum(sumr), .cout(coutr), .in1(in1), .in2(in2), .cin(cin), .clk(clk), .resetb(resetb));
   stimulus    Ust (.out1(in1), .out2(in2), .out3(cin), .clk(clk), .resetb(resetb));
   checker    Uck (.in1(in1), .in2(in2), .cin(cin), .sum(sum), .cout(cout), .clk(clk) , .resetb(resetb));
/ генератор синхроимпульсов с периодом 5ns
initial begin
        clk <= 0;
        forever #5 clk = ~clk;
  end
initial begin
        resetb <= 1'b0;
        #200 resetb <= 1'b1;
  end
  initial begin
        $dumpfile("wave.vcd");
        $dumpvars(1);
        $dumpvars(1, Ufa);
end
endmodule
```

Forever – непрерывное назначение

Просмотр сигналов в графическом виде, в виде *waveform*

VCD файлы – Value Change Dump File, текстовые файлы, описывают сигналы и моменты их изменения в проекте во время симуляции. Специальные программы - отображают сигналы в графическом виде (GTKWave)

Dumpfile задача для установки имени VCD file.

```
$dumpfile( filename ) ;
```

Dumpvars задача для установки переменных для записи в VCD file

```
$dumpvars ( level, module_name );
```

Уровень иерархии проекта относительно некоторого модуля. Без параметров - все сигналы будут выведены в файл

Результаты моделирования

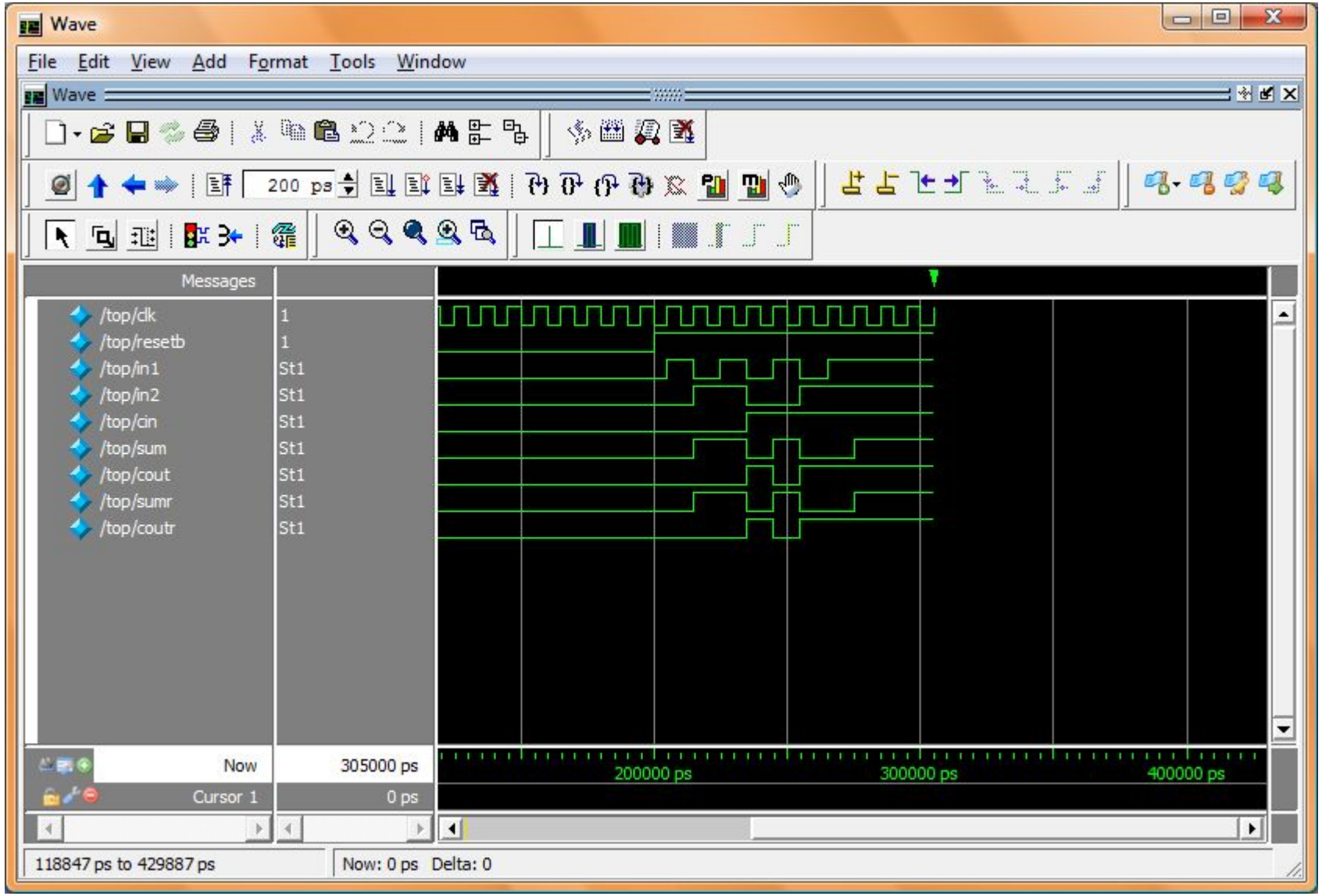
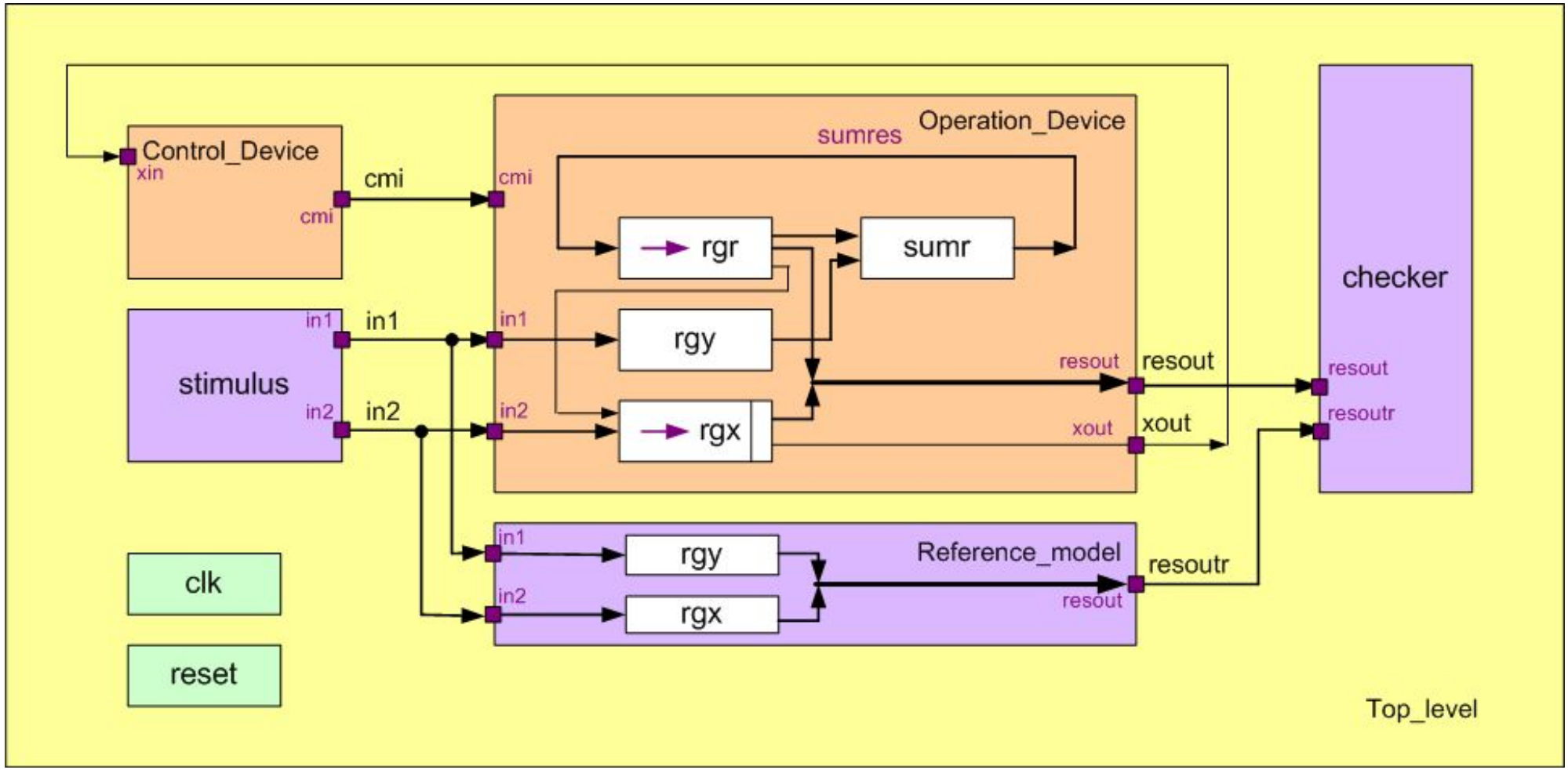
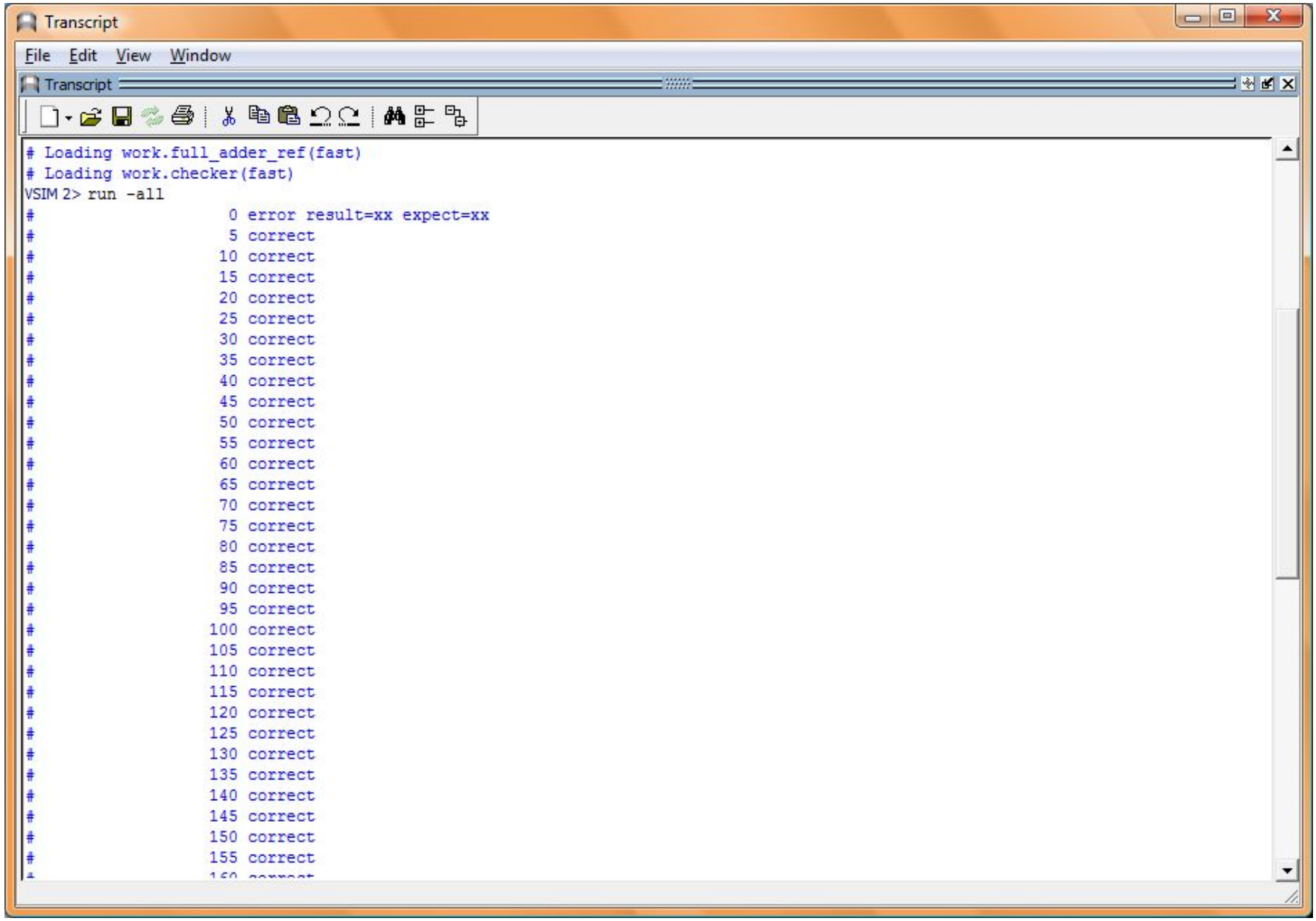


Схема для лабораторной работы №3



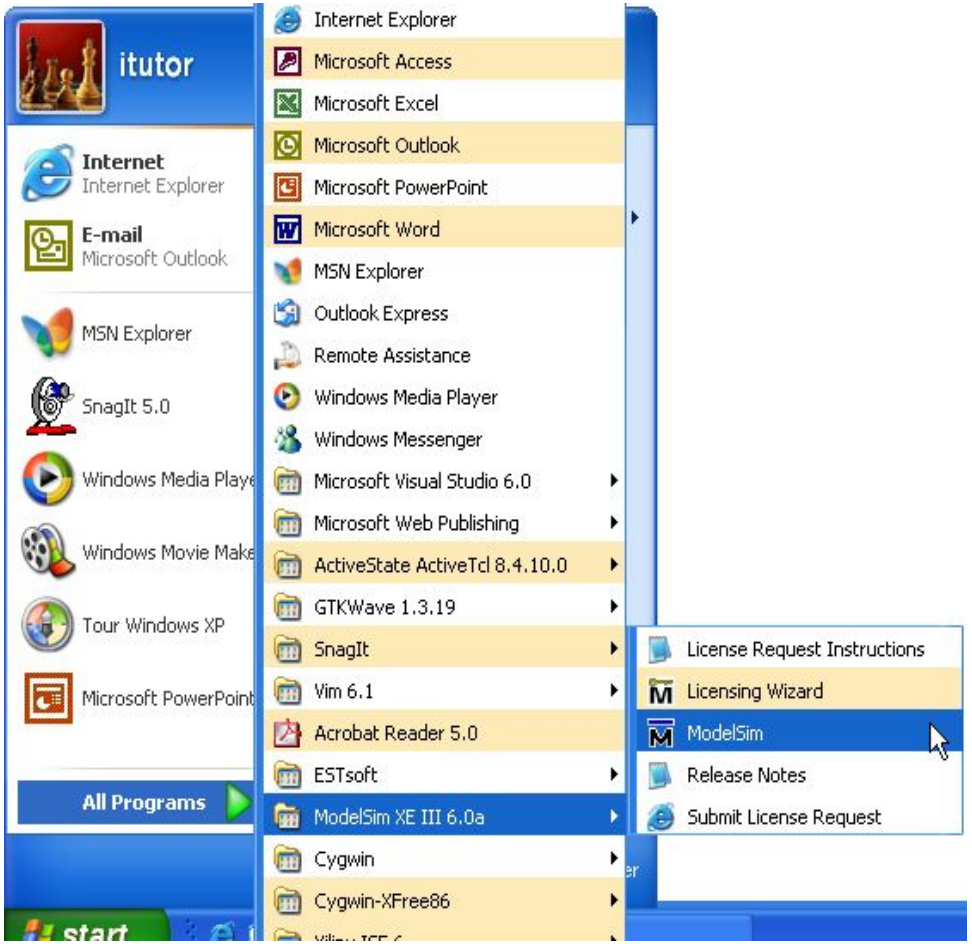

Transcript
File Edit View Window
Transcript
Loading work.full_adder_ref(fast)
Loading work.checker(fast)
VSIM 2> run -all
0 error result=xx expect=xx
5 correct
10 correct
15 correct
20 correct
25 correct
30 correct
35 correct
40 correct
45 correct
50 correct
55 correct
60 correct
65 correct
70 correct
75 correct
80 correct
85 correct
90 correct
95 correct
100 correct
105 correct
110 correct
115 correct
120 correct
125 correct
130 correct
135 correct
140 correct
145 correct
150 correct
155 correct

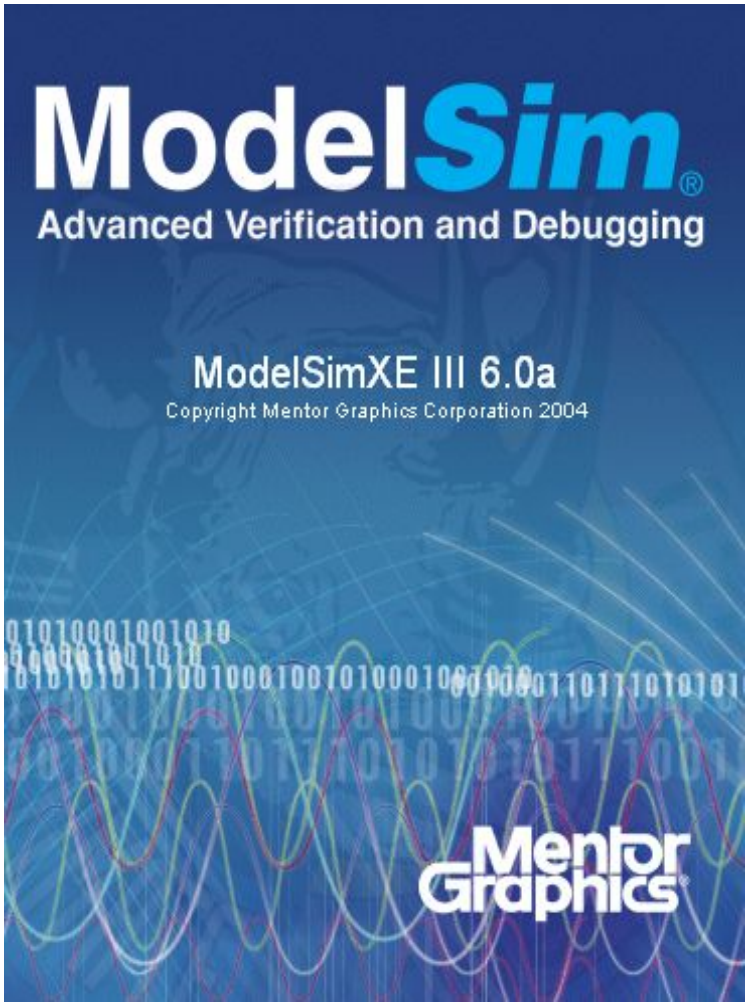
- http://www.allhdl.ru/verilog.php#primA
- http://naliwator.narod.ru/index.html

Моделирование с использованием ModelSim GUI

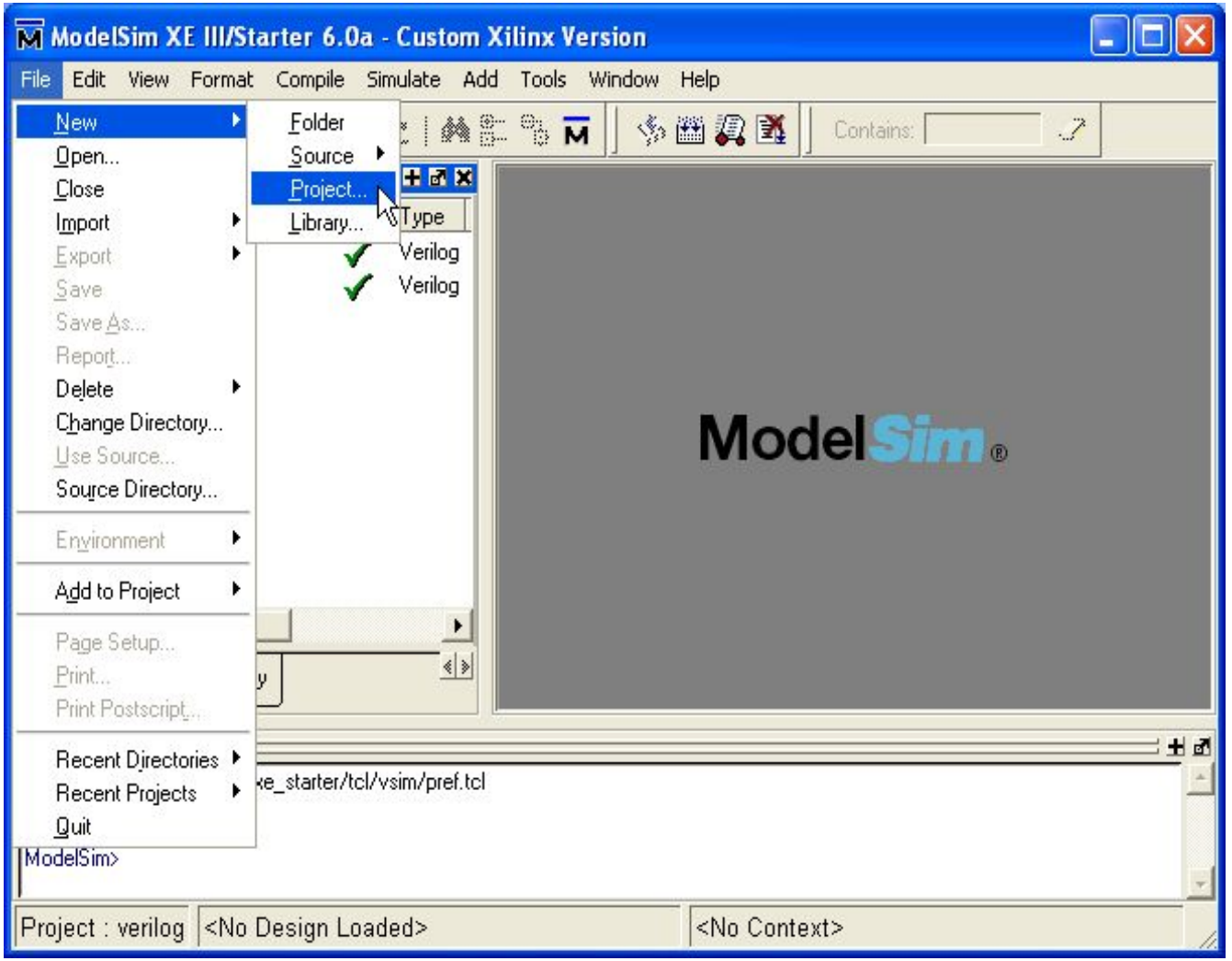
- Invoking ModelSim form start menu
- Create new project
- Add design files
- Compile
- Wave setting
- Simulation
- Invoking ModeSim project

Invoking ModelSim from start menu

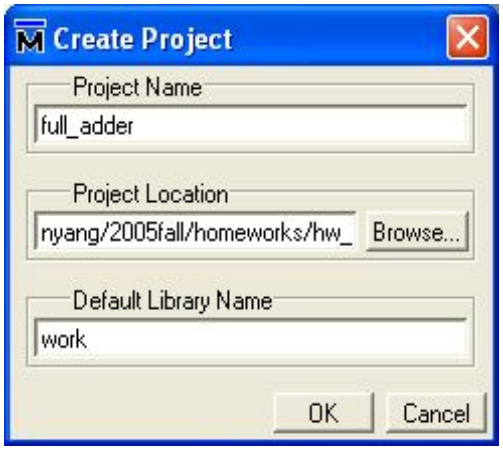




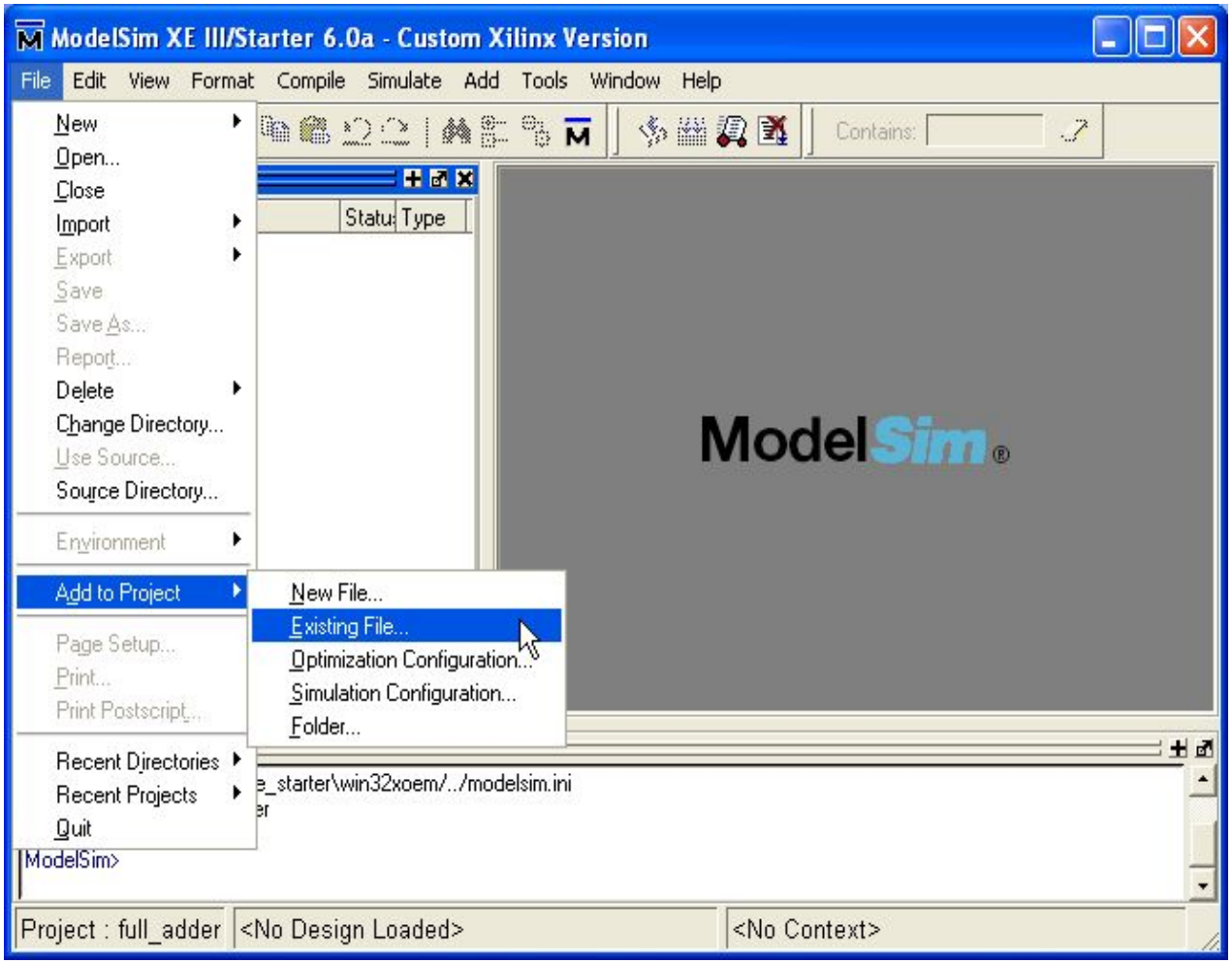
File->New->Project



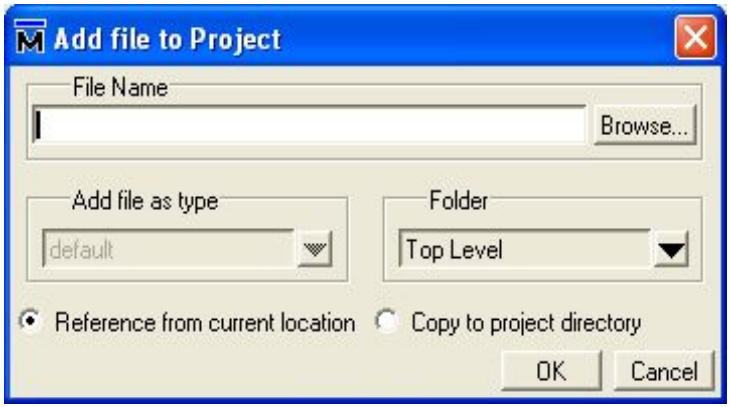
Specify project name and location

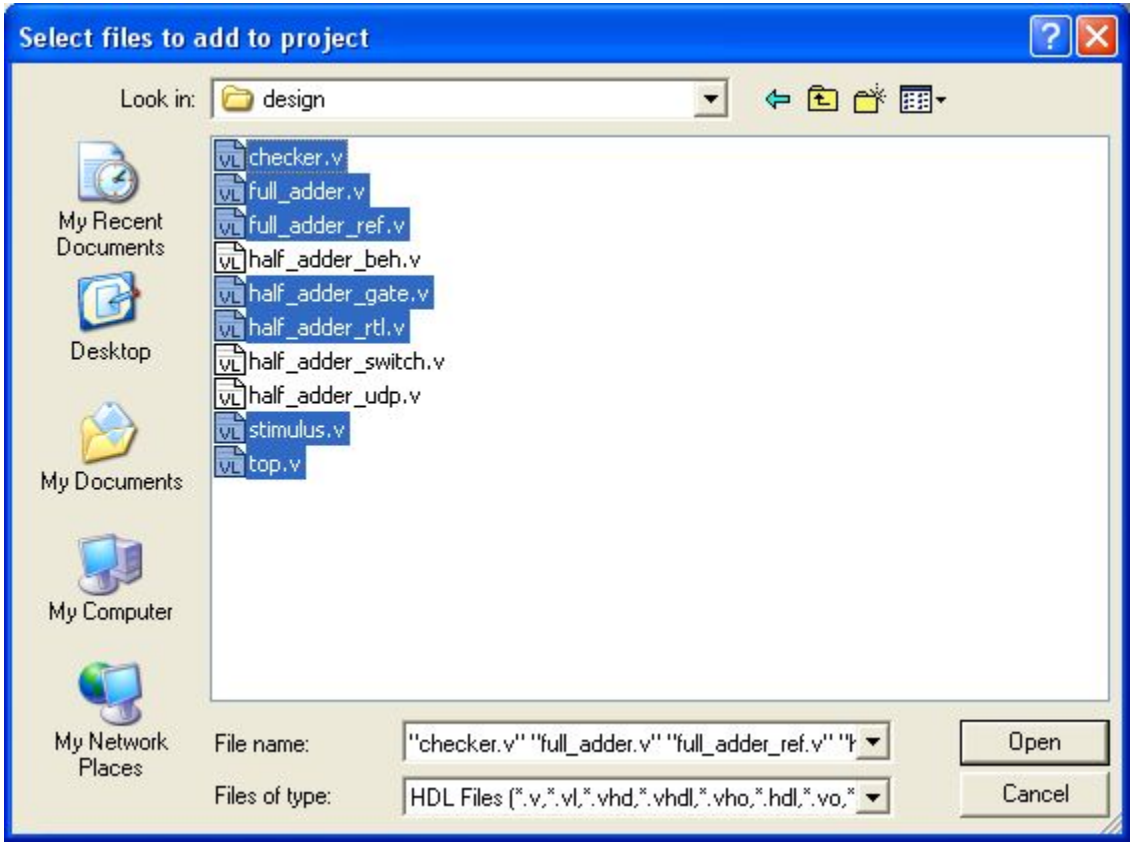


File->Add to Project->Existing File

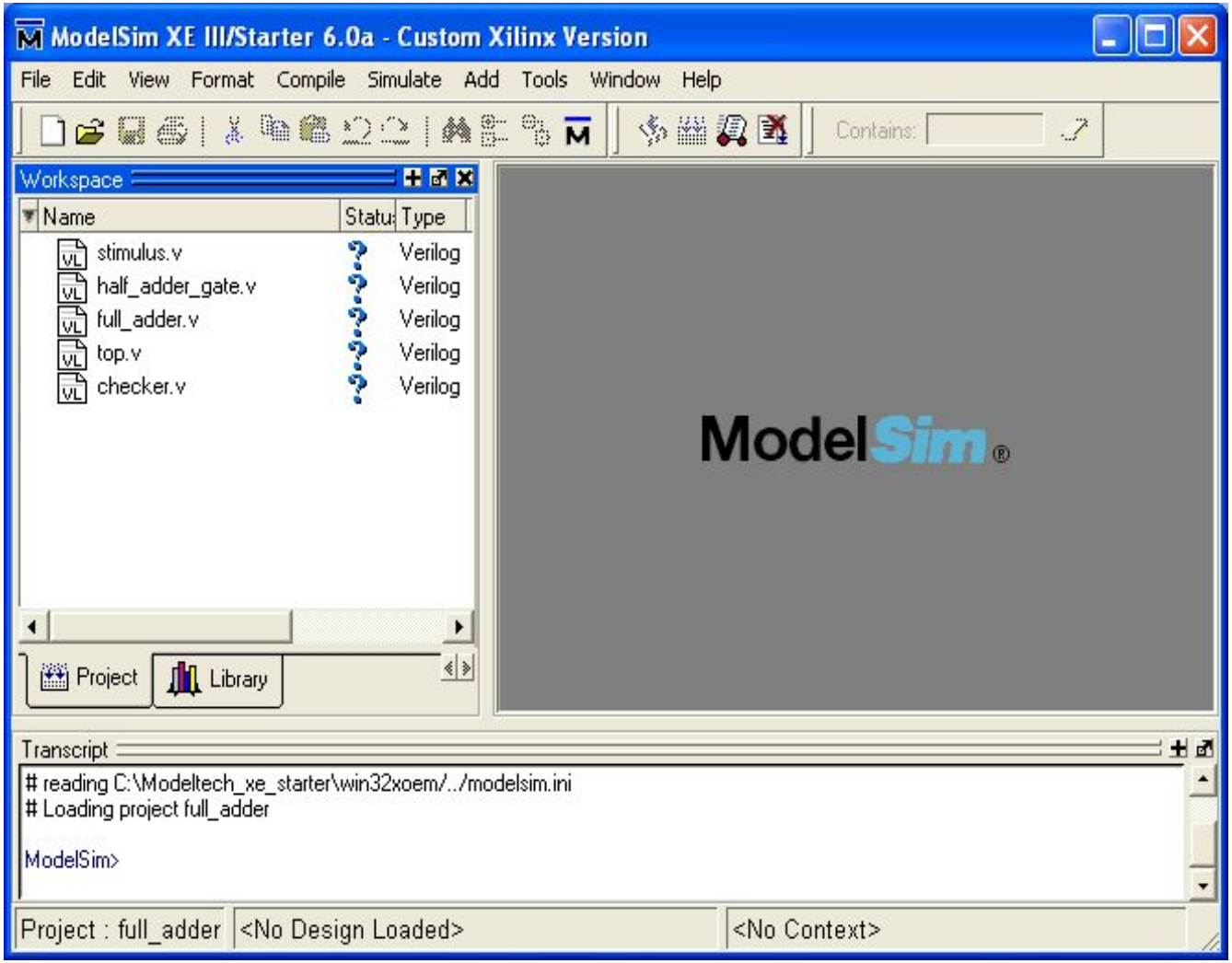


Add files

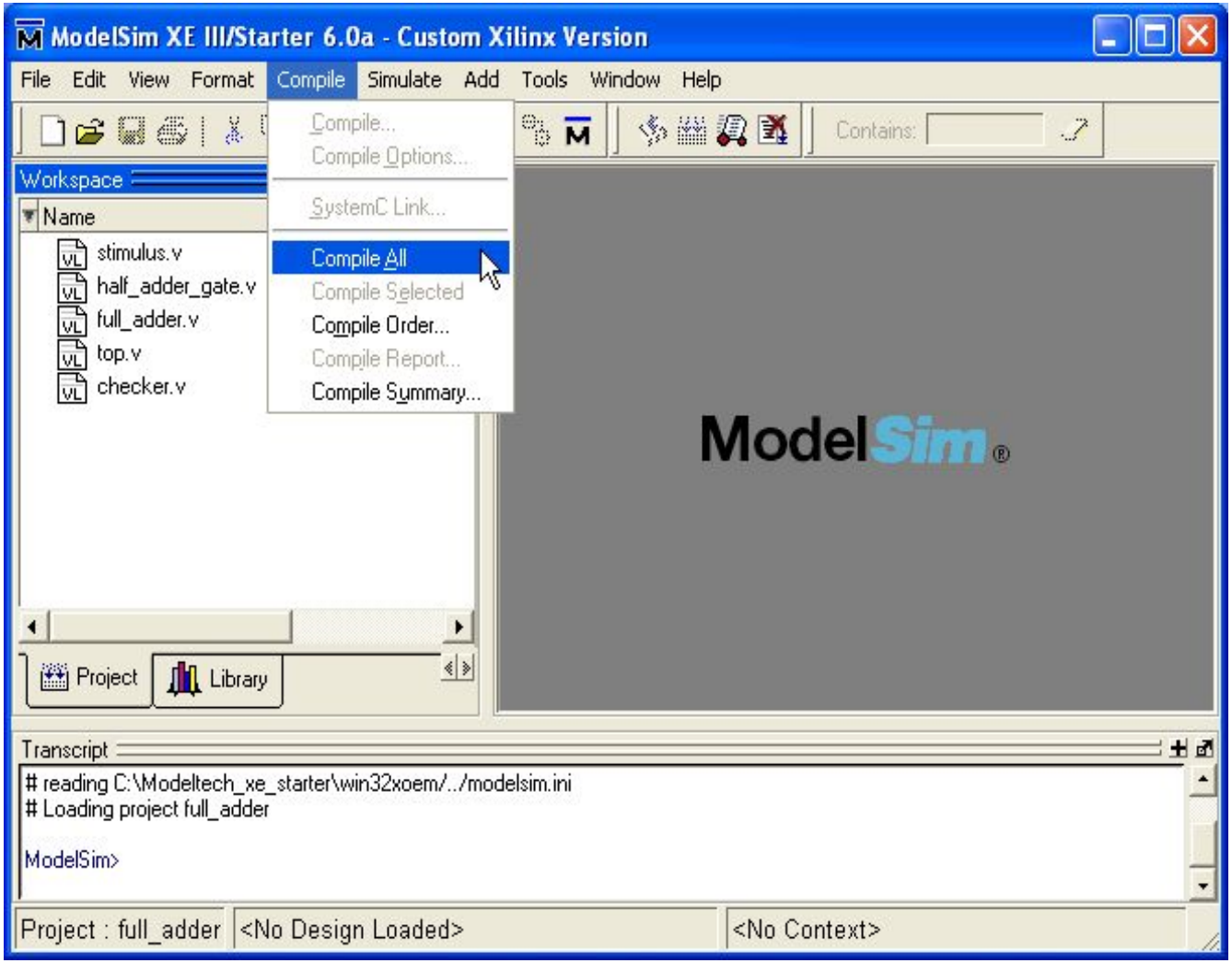

Add file to Project
File Name
Browse...
Add file as type
default
Folder
Top Level
Reference from current location
Copy to project directory
OK
Cancel


Select files to add to project
Look in:
design
My Recent Documents
Desktop
My Documents
My Computer
My Network Places
checker.v
full_adder.v
full_adder_ref.v
half_adder_beh.v
half_adder_gate.v
half_adder_rtl.v
half_adder_switch.v
half_adder_udp.v
stimulus.v
top.v
File name:
"checker.v" "full_adder.v" "full_adder_ref.v"
Files of type:
HDL Files (*.v,*.vl,*.vhd,*.vhdl,*.vho,*.hdl,*.vo,*
Open
Cancel

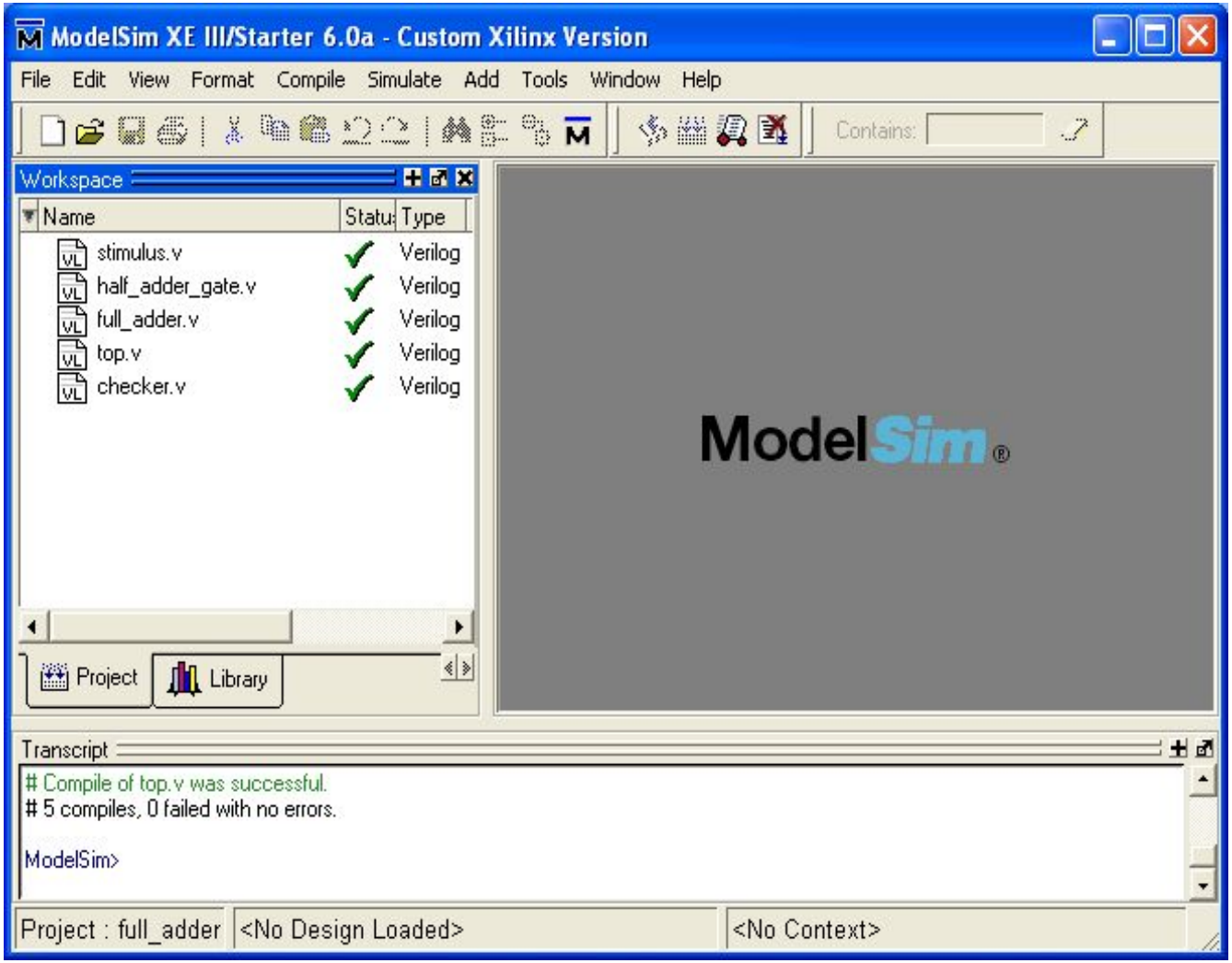
After adding files



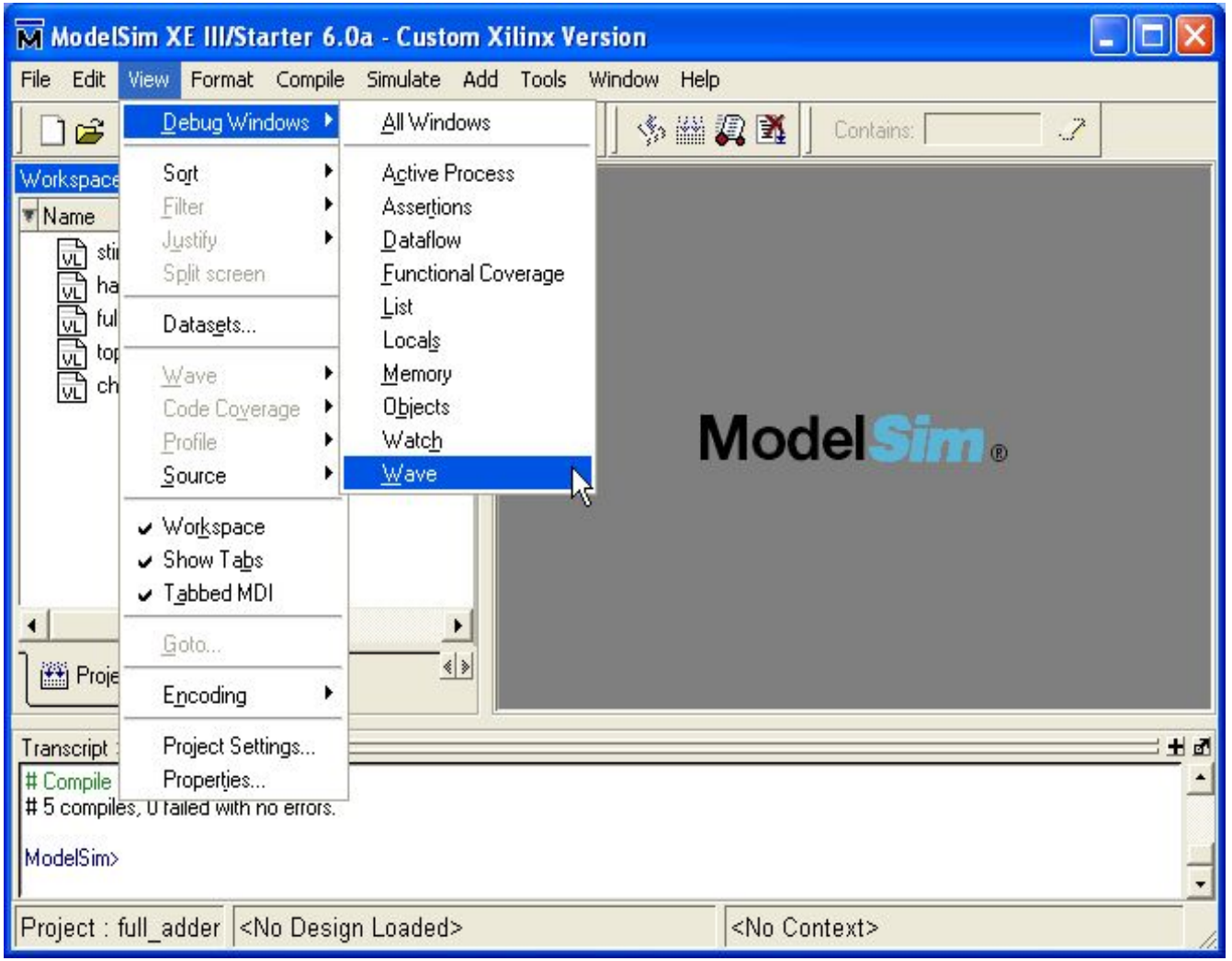
Compile->Compile All



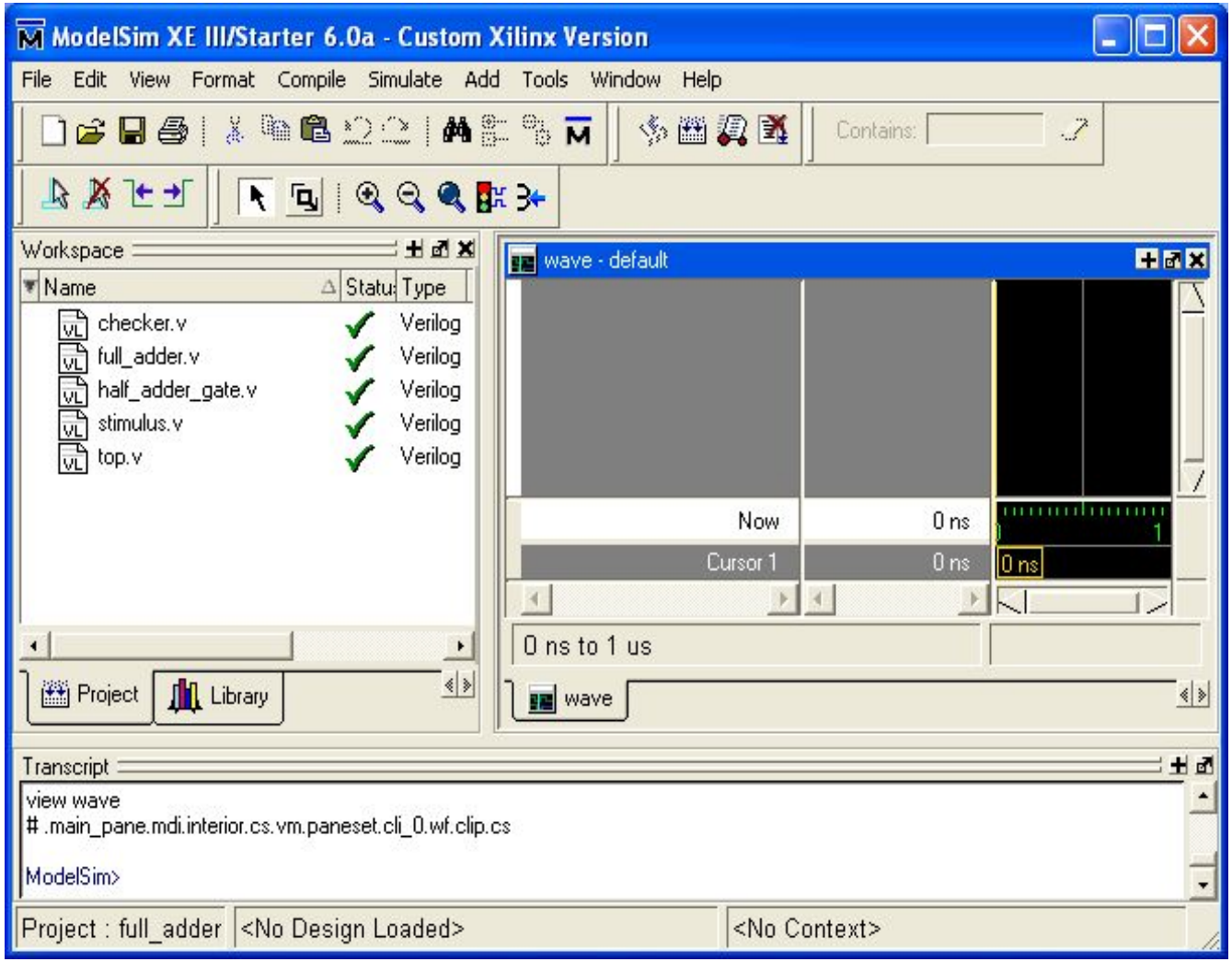
After compilation



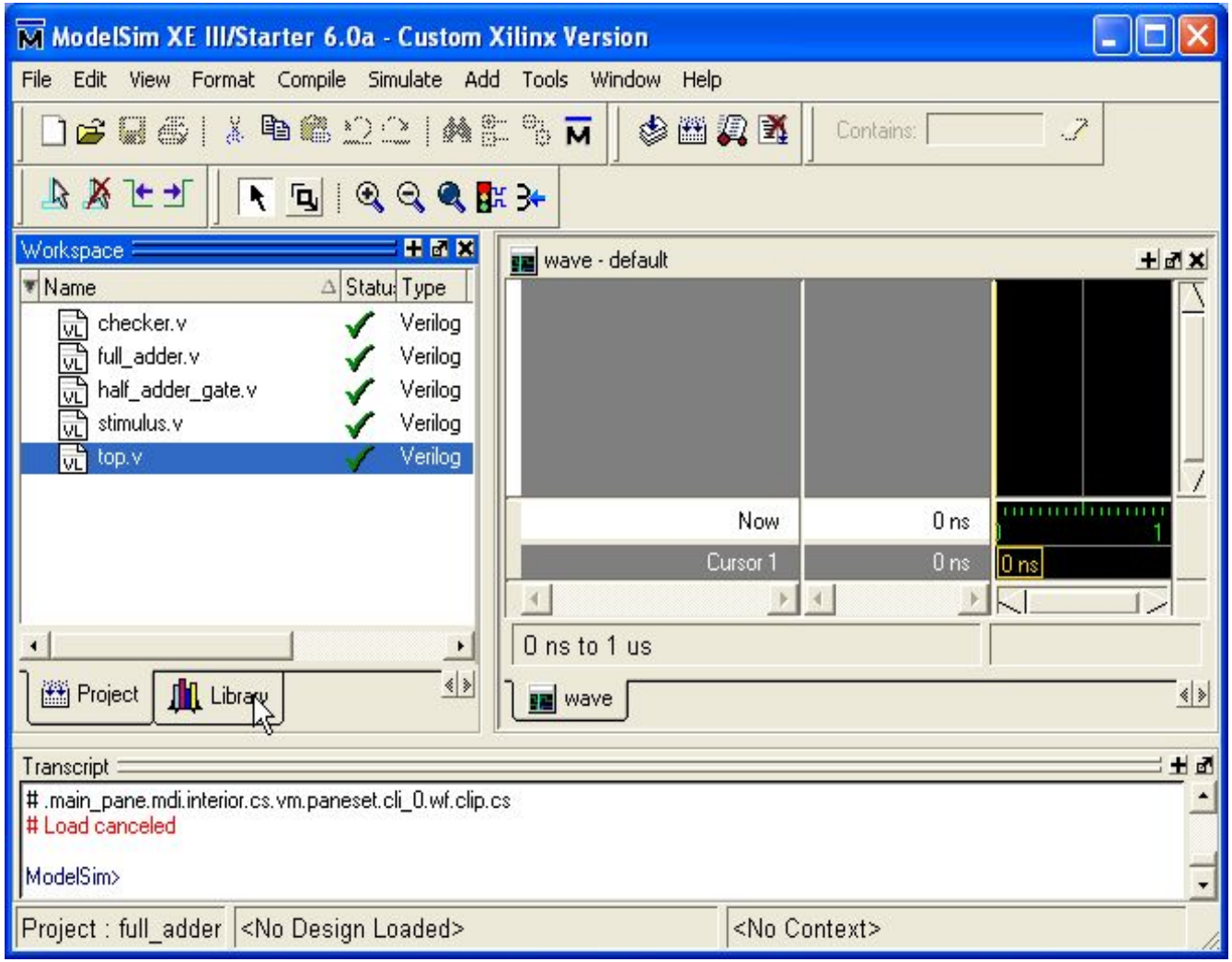
View->Debug Windows->Wave



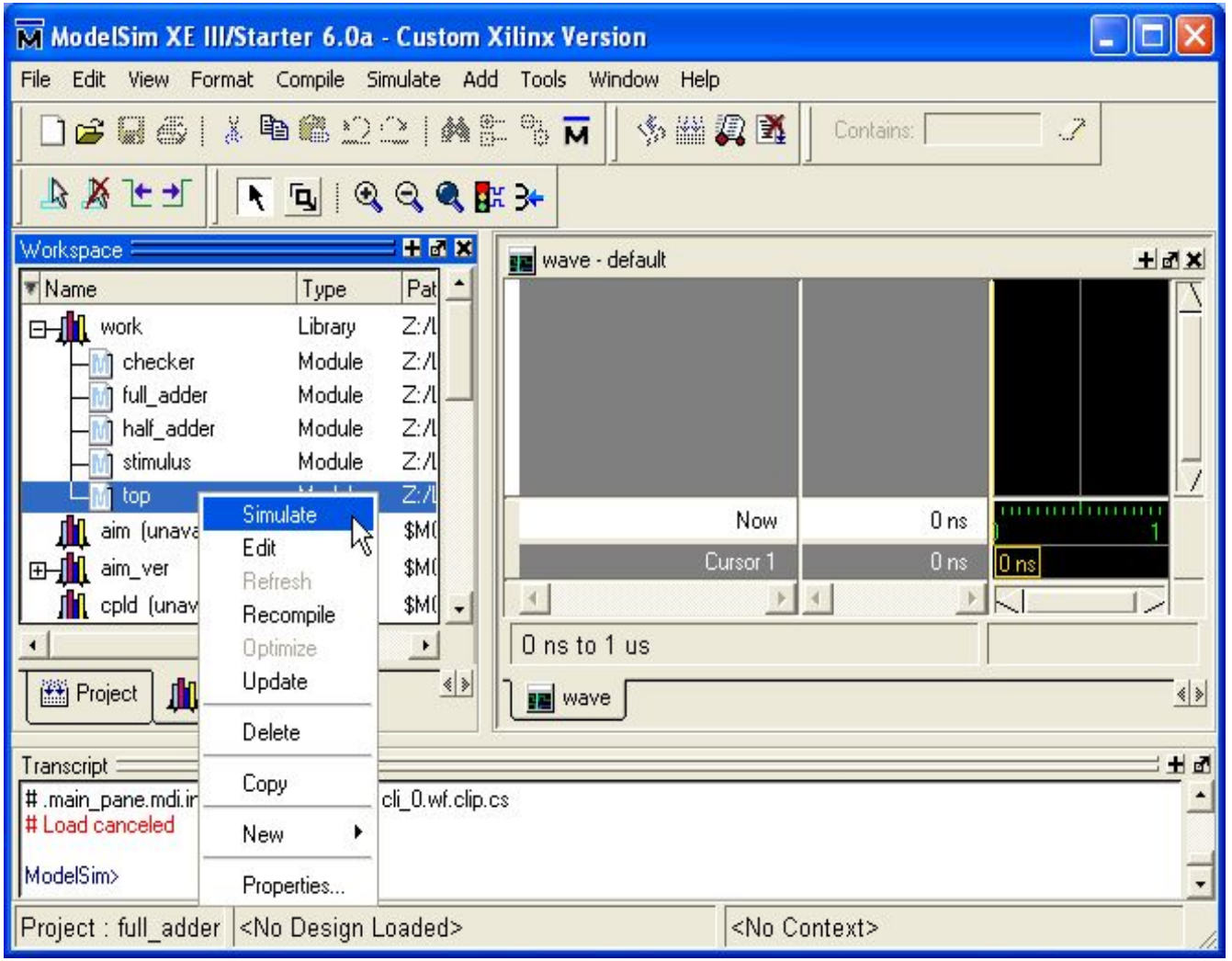
After adding wave window



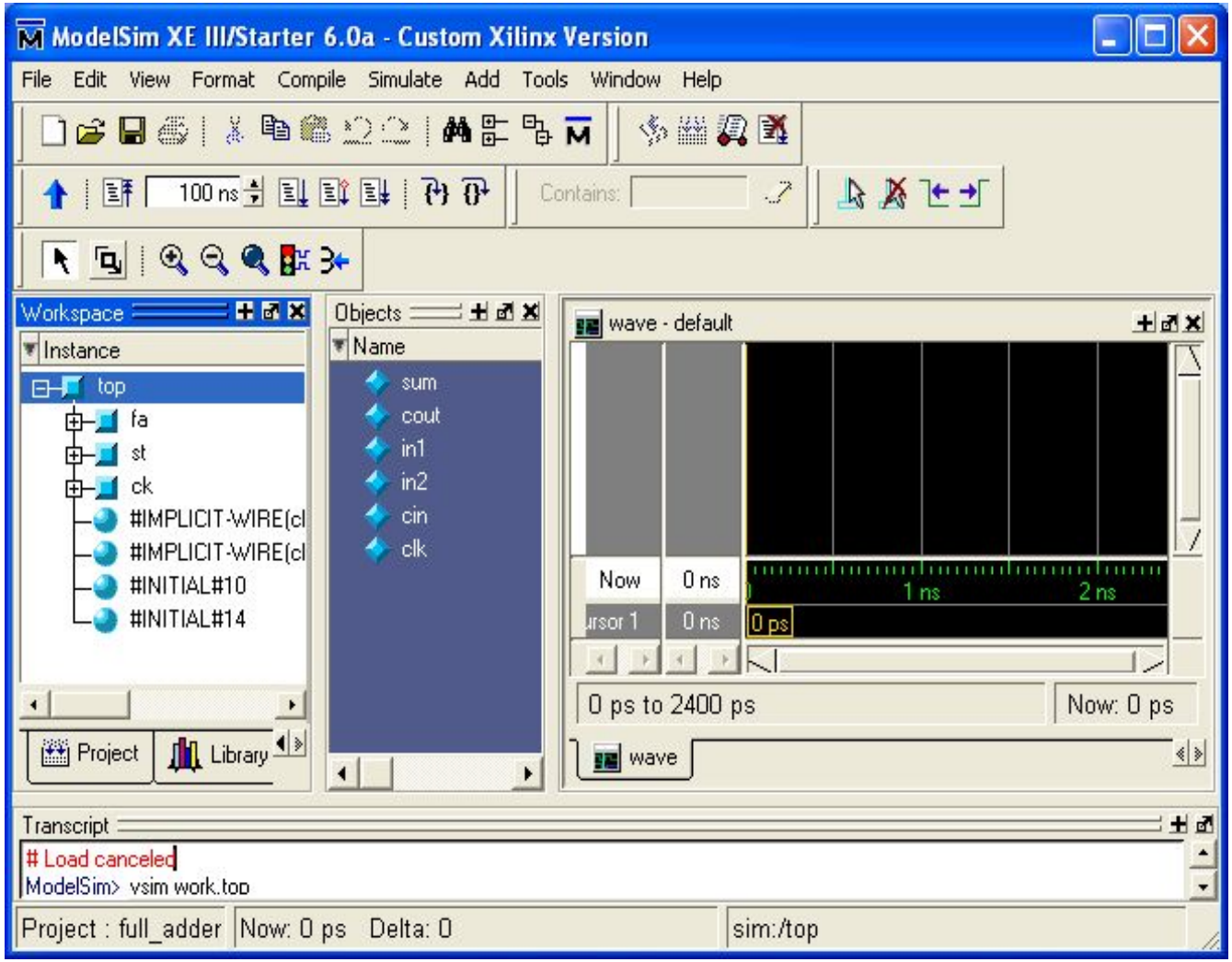
Select Library tab



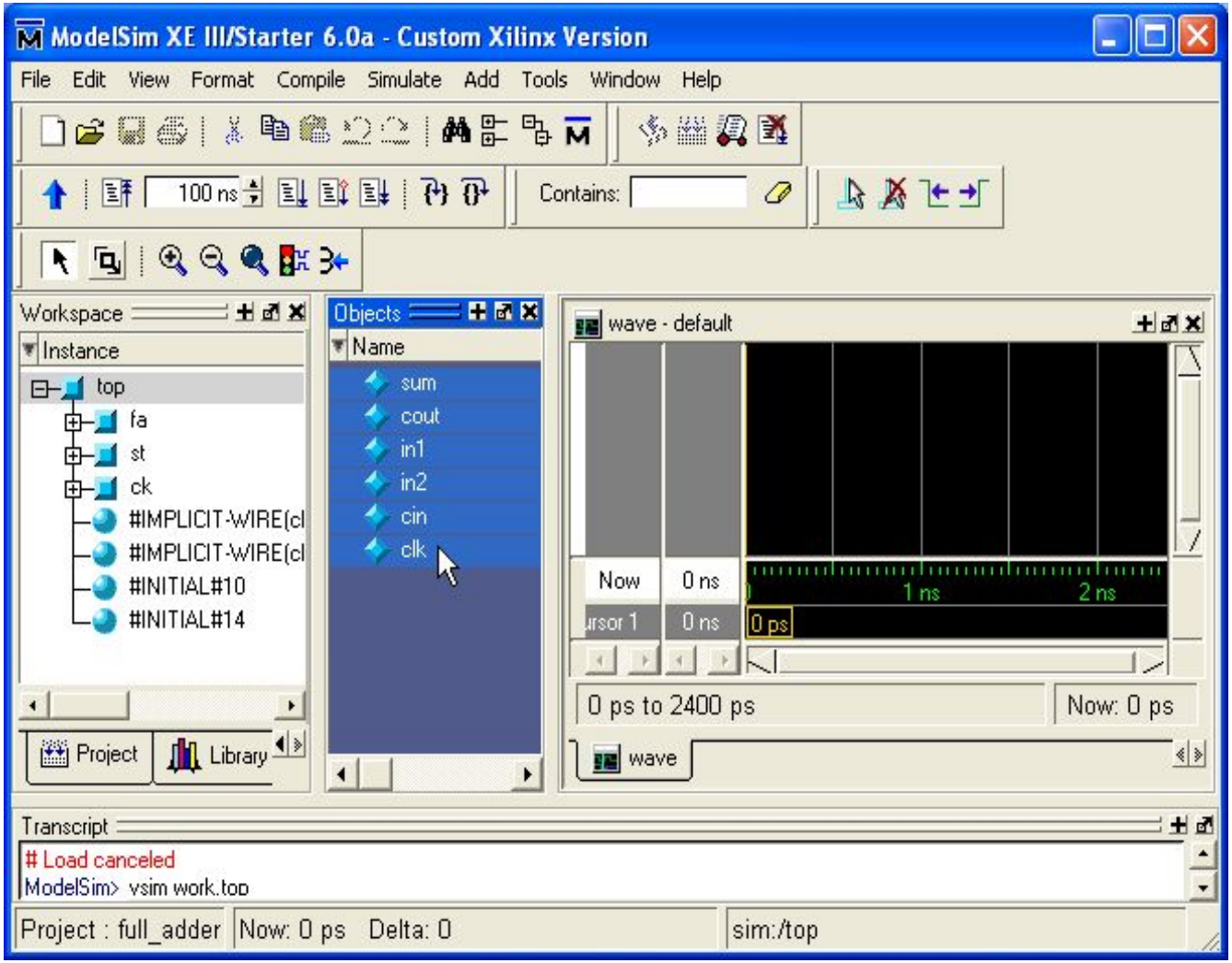
Run simulation with top-level



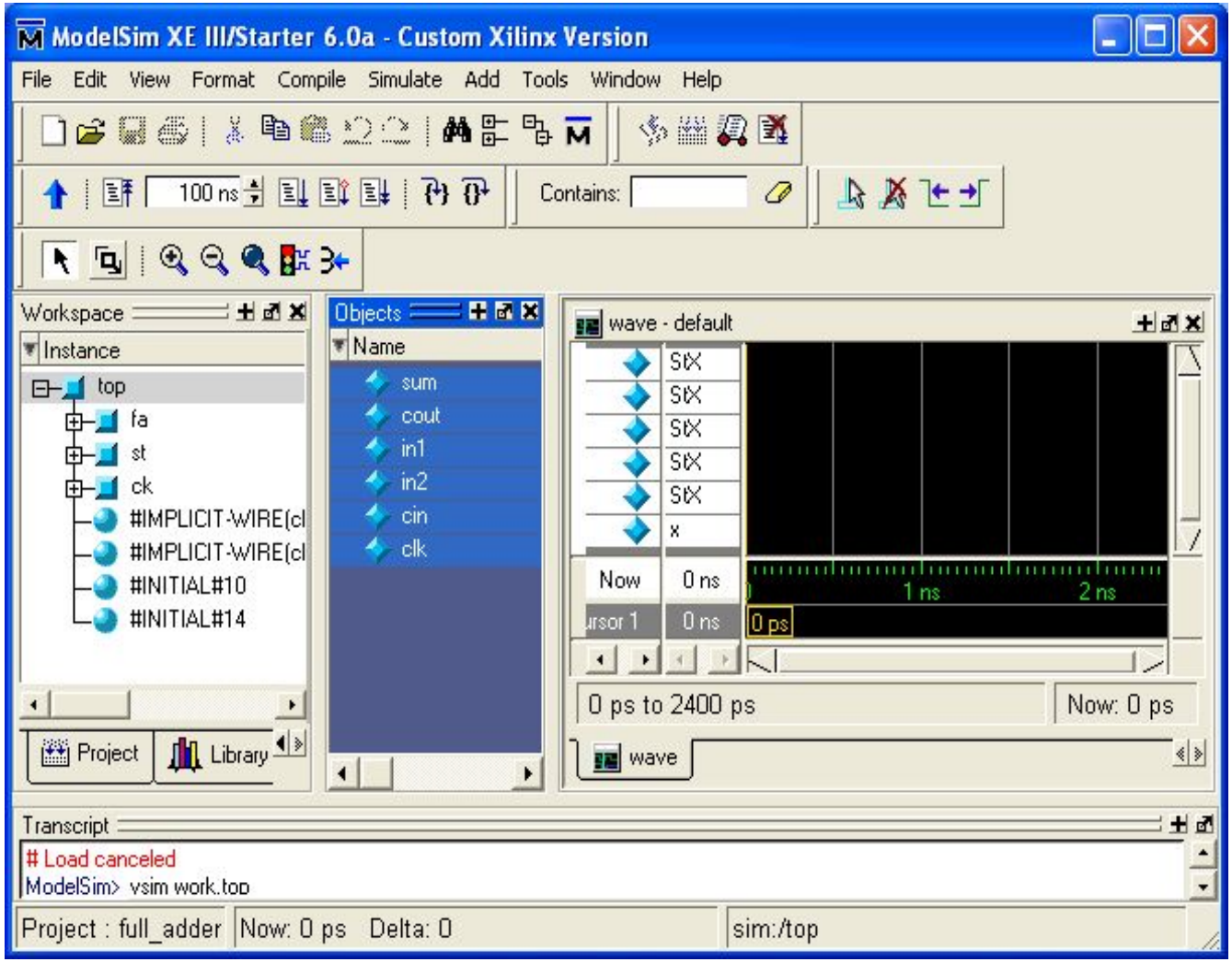
After simulation



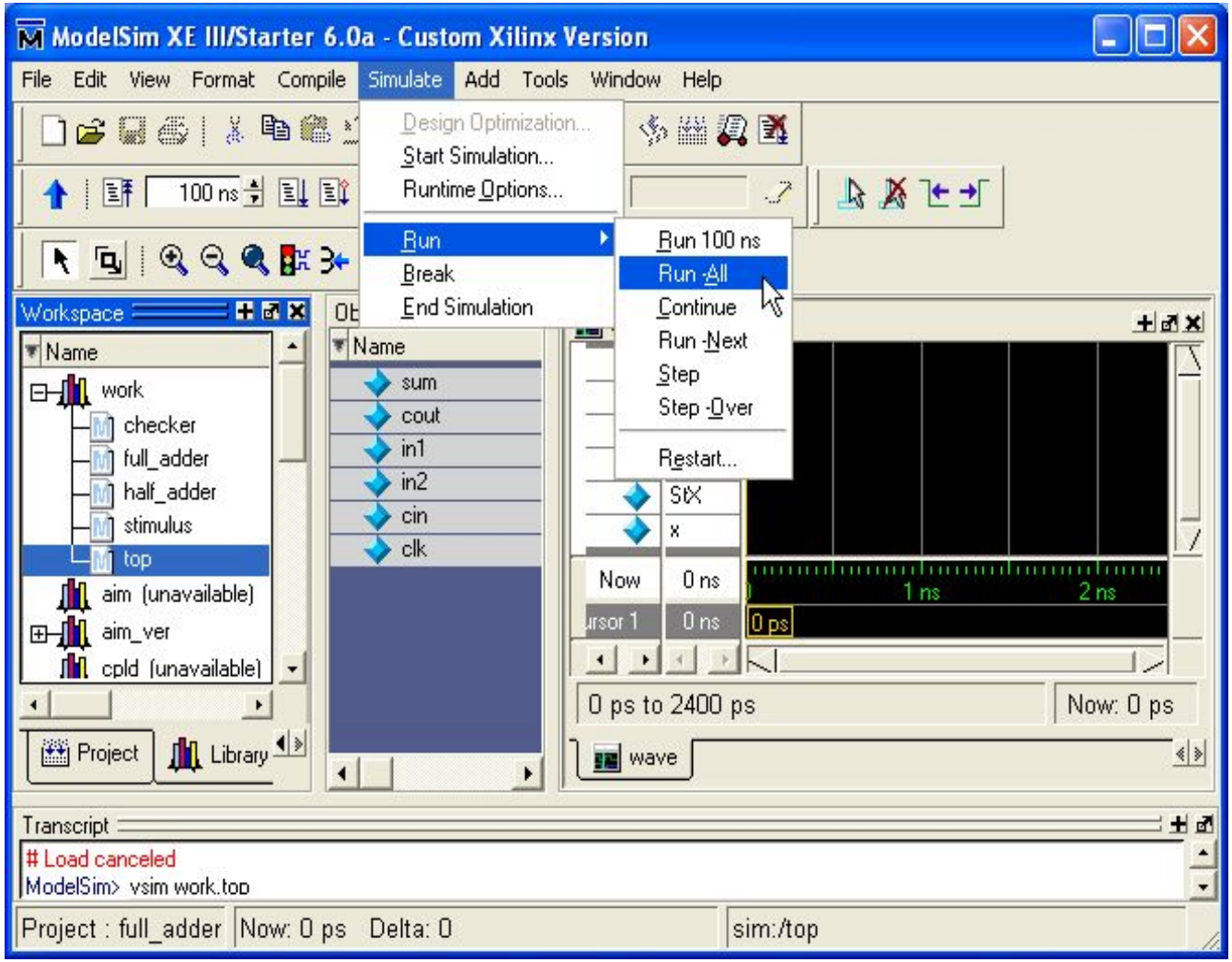
Selecting signals to be view



After selection

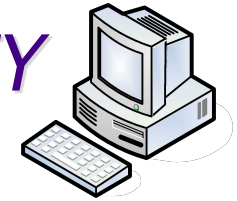


Run-All

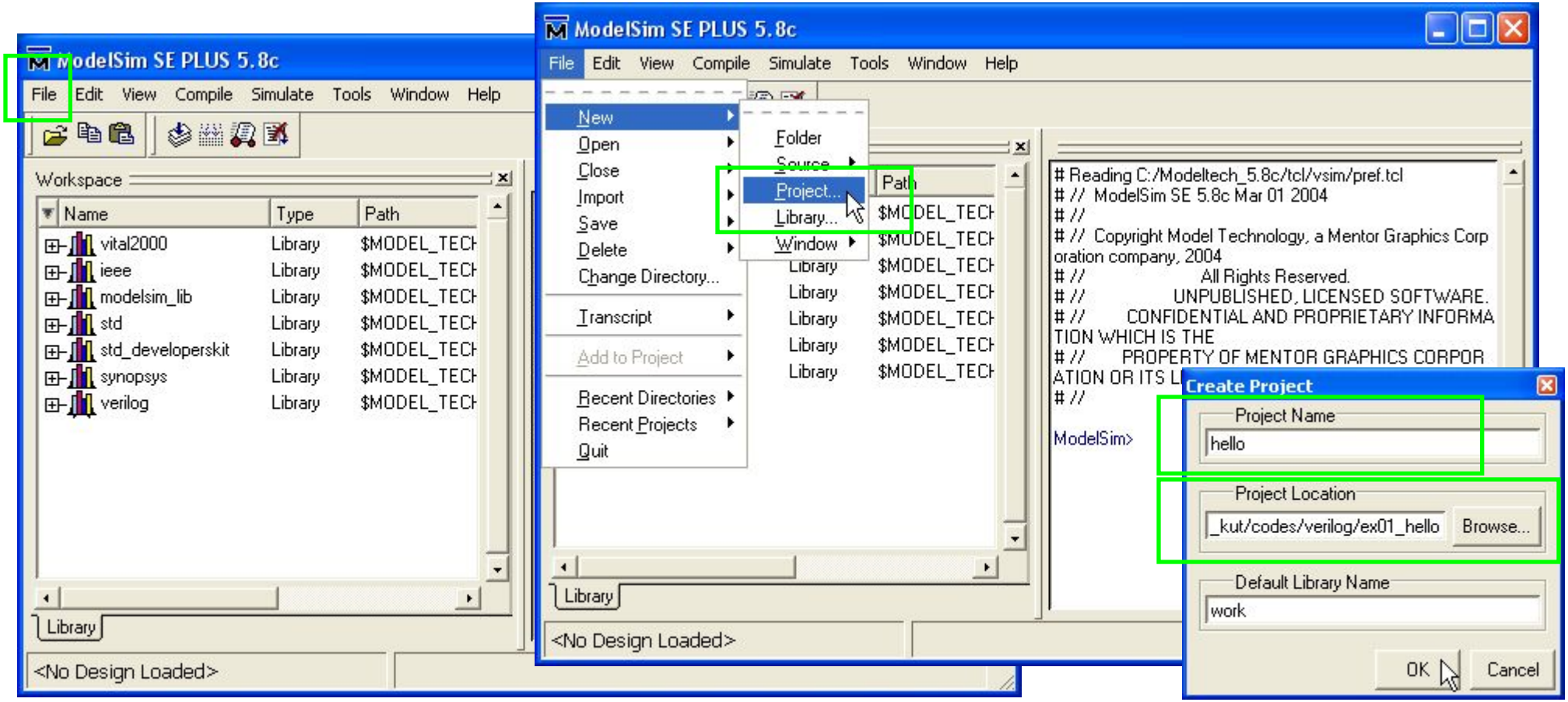

ModelSim XE III/Starter 6.0a - Custom Xilinx Version
File Edit View Format Compile Simulate Add Tools Window Help
Design Optimization...
Start Simulation...
Runtime Options...
Run
Break
End Simulation
Run 100 ns
Run -All
Continue
Run -Next
Step
Step -Over
Restart...
100 ns
Workspace
Name
work
checker
full_adder
half_adder
stimulus
top
aim (unavailable)
aim_ver
cpld (unavailable)
Project
Library
Name
sum
cout
in1
in2
cin
clk
Now
0 ns
1 ns
2 ns
0 ps
0 ps to 2400 ps
Now: 0 ps
wave
Transcript
Load canceled
ModelSim> vsim work.top
Project : full_adder
Now: 0 ps Delta: 0
sim:/top

Create a new project

DIY

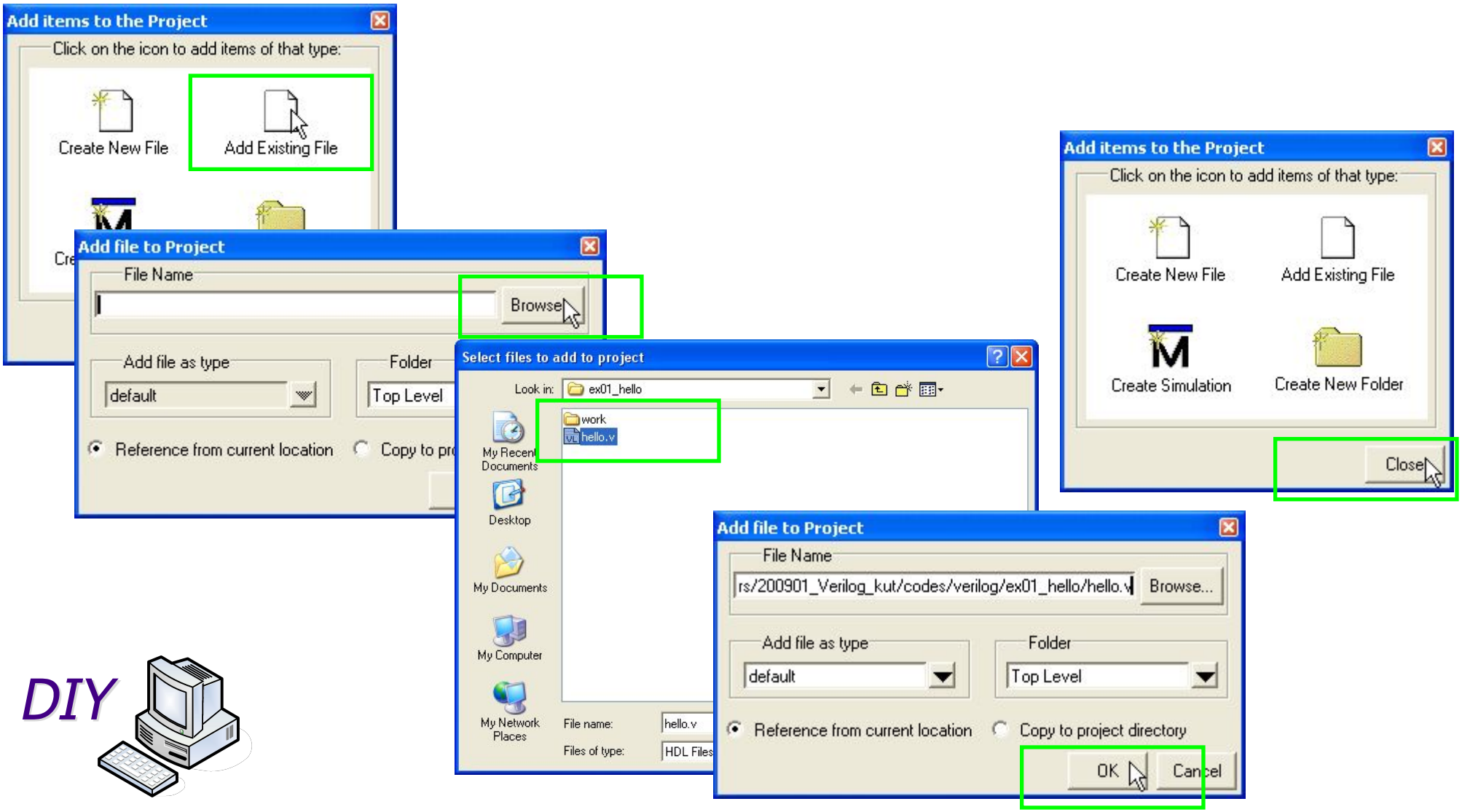


- Invoke ModelSim
- File □ New □ Project
- Specify ‘Project Name’ and ‘Project Location’

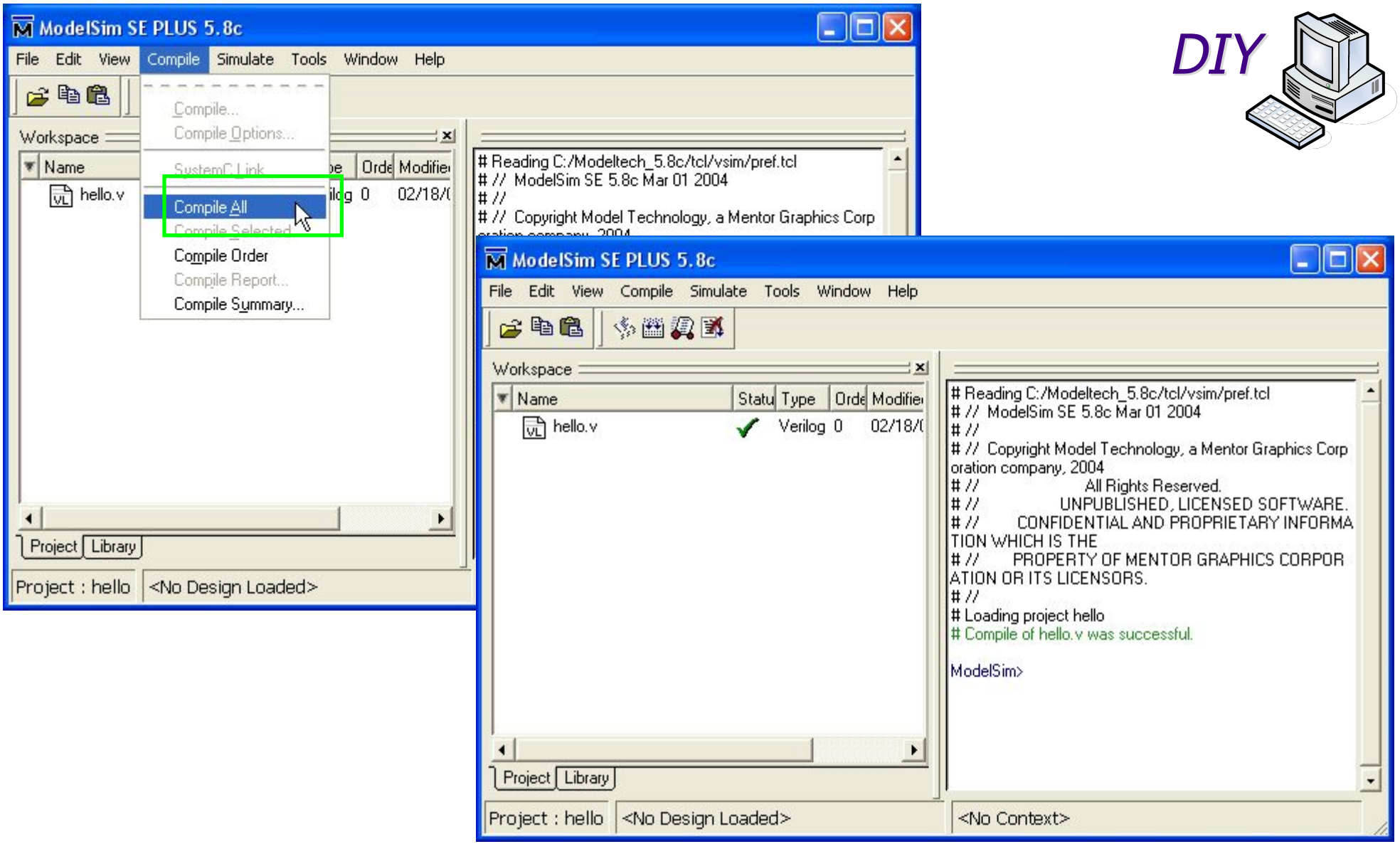


Add existing file

- Add the Verilog design file

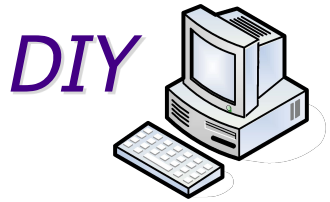


Compile


ModelSim SE PLUS 5.8c
File Edit View Compile Simulate Tools Window Help
Compile...
Compile Options...
SystemC Link...
Compile All
Compile Selected
Compile Order
Compile Report...
Compile Summary...
Workspace
Name
hello.v
Project Library
Project : hello
<No Design Loaded>
Reading C:/Modeltech_5.8c/tcl/vsim/pref.tcl
// ModelSim SE 5.8c Mar 01 2004
//
// Copyright Model Technology, a Mentor Graphics Corp
ModelSim SE PLUS 5.8c
File Edit View Compile Simulate Tools Window Help
Workspace
Name Statu Type Orde Modifie
hello.v Verilog 0 02/18/(
Project Library
Project : hello
<No Design Loaded>
<No Context>
Reading C:/Modeltech_5.8c/tcl/vsim/pref.tcl
// ModelSim SE 5.8c Mar 01 2004
//
// Copyright Model Technology, a Mentor Graphics Corp
oration company, 2004
// All Rights Reserved.
// UNPUBLISHED, LICENSED SOFTWARE.
// CONFIDENTIAL AND PROPRIETARY INFORMA
TION WHICH IS THE
// PROPERTY OF MENTOR GRAPHICS CORPOR
ATION OR ITS LICENSORS.
//
Loading project hello
Compile of hello.v was successful.
ModelSim>

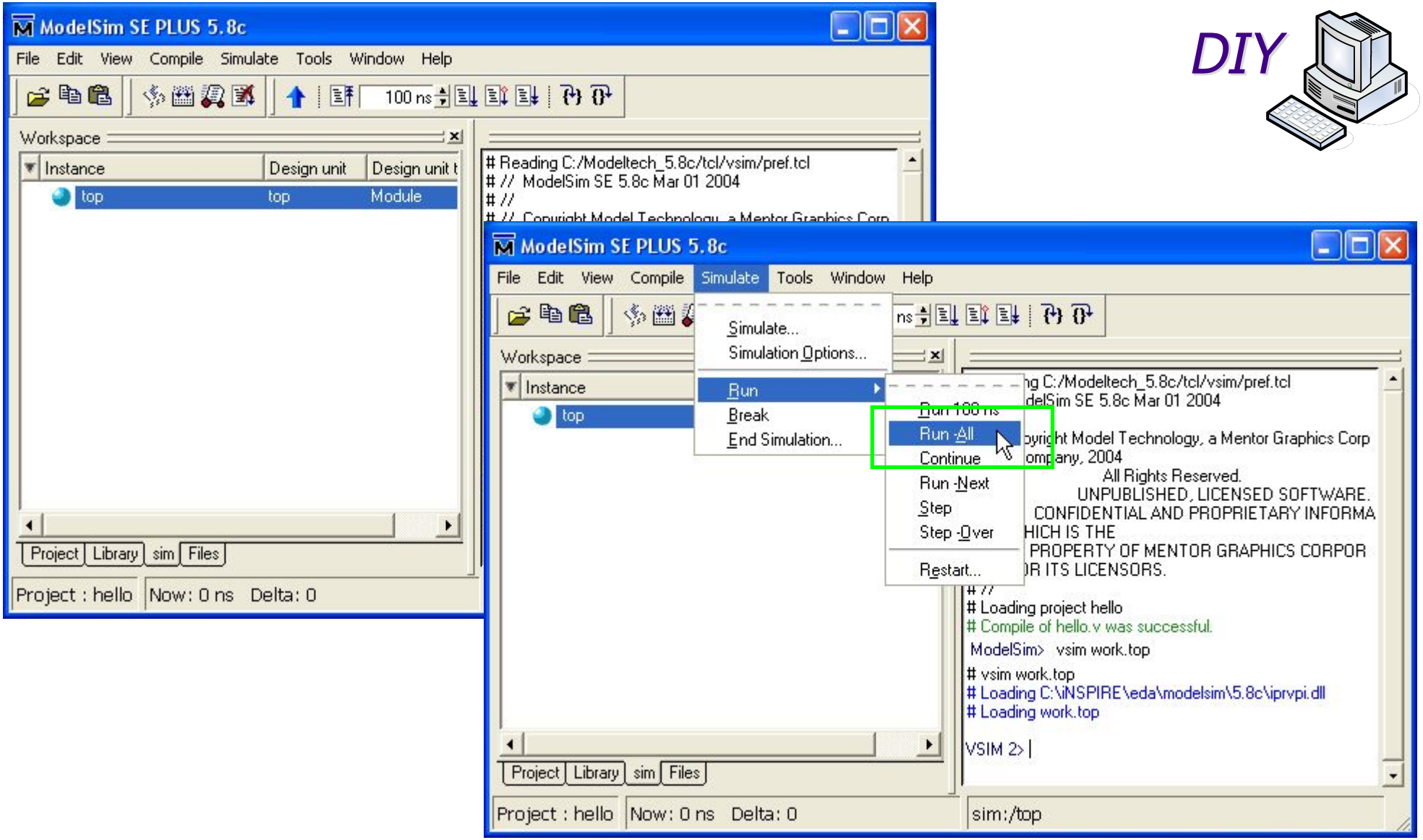
DIY

Compile


DIY

ModelSim SE PLUS 5.8c
File Edit View Compile Simulate Tools Window Help
Simulate...
Simulation Options...
Run
Break
End Simulation
Workspace
Name
hello.v
Reading C:/Modeltech_5.8c/tcl/vsim/pref.tcl
// ModelSim SE 5.8c Mar 01 2004
//
// Copyright Model Technology, a Mentor Graphics Corporation company, 2004
// All Rights Reserved.
// UNPUBLISH
// CONFIDENTIAL A
TION WHICH IS THE
// PROPERTY OF ME
ATION OR ITS LICENSORS.
//
Loading project hello
Compile of hello.v was suc
ModelSim>
Project Library
Project : hello
<No Design Loaded>
<No Context>
Simulate
Design VHDL Verilog Libraries SDF Options
Name Type Path
work Library D:/work/Seminars/200901_Verilog
top Module D:/work/Seminars/200901_Verilog
vital2000 Library $MODEL_TECH/../vital2000
ieee Library $MODEL_TECH/../ieee
modelsim_lib Library $MODEL_TECH/../modelsim_lib
std Library $MODEL_TECH/../std
std_developerskit Library $MODEL_TECH/../std_developers
synopsys Library $MODEL_TECH/../synopsys
verilog Library $MODEL_TECH/../verilog
Simulate
work.top
Resolution
default
Optimize
OK
Cancel

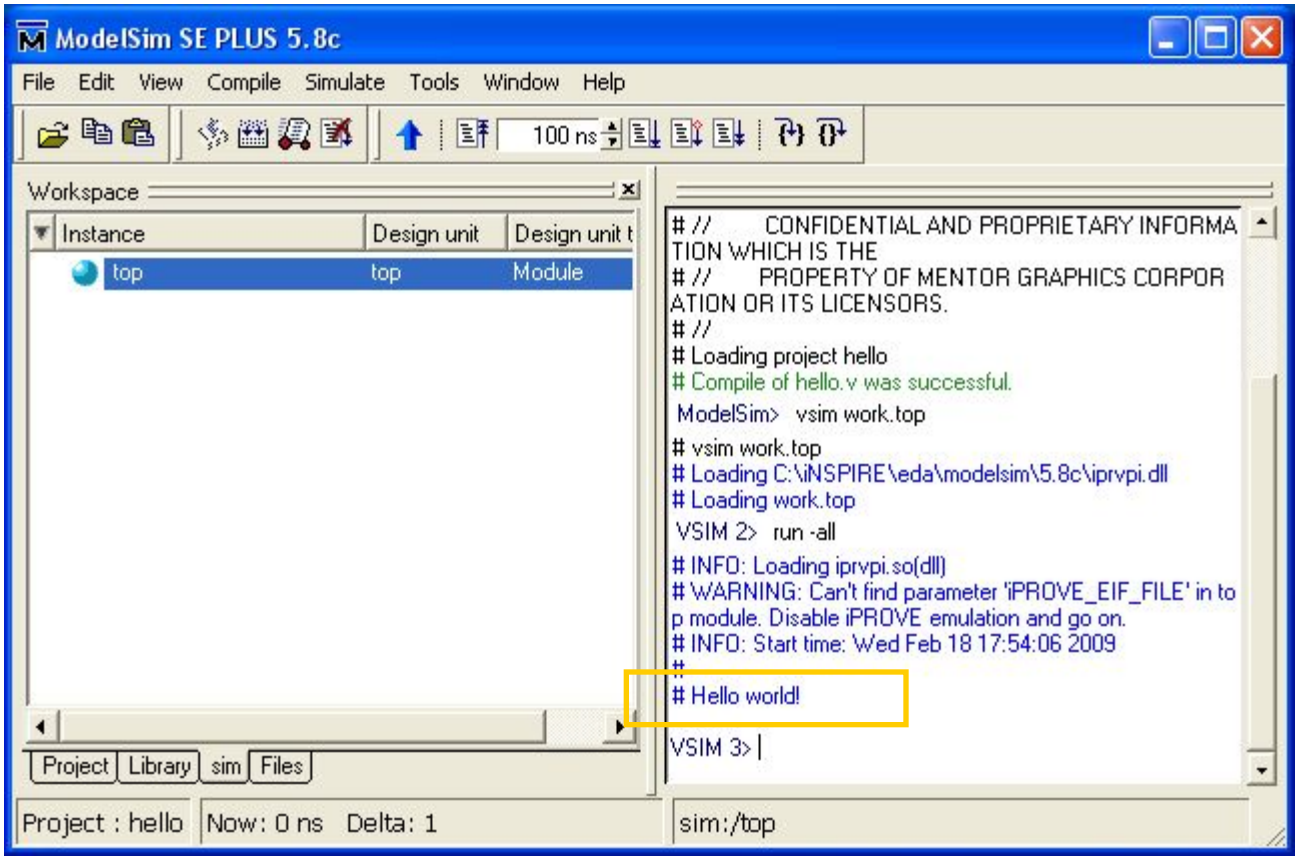
Compile


ModelSim SE PLUS 5.8c
File Edit View Compile Simulate Tools Window Help
100 ns
Workspace
Instance Design unit Design unit t
top top Module
Reading C:/Modeltech_5.8c/tcl/vsim/pref.tcl
// ModelSim SE 5.8c Mar 01 2004
#
Project Library sim Files
Project : hello Now: 0 ns Delta: 0
Simulate...
Simulation Options...
Run
Break
End Simulation...
Run -All
Continue
Run -Next
Step
Step -Over
Restart...
Loading project hello
Compile of hello.v was successful.
ModelSim> vsim work.top
vsim work.top
Loading C:\iNSPIRE\eda\modelsim\5.8c\iprvpi.dll
Loading work.top
VSIM 2>
sim:/top

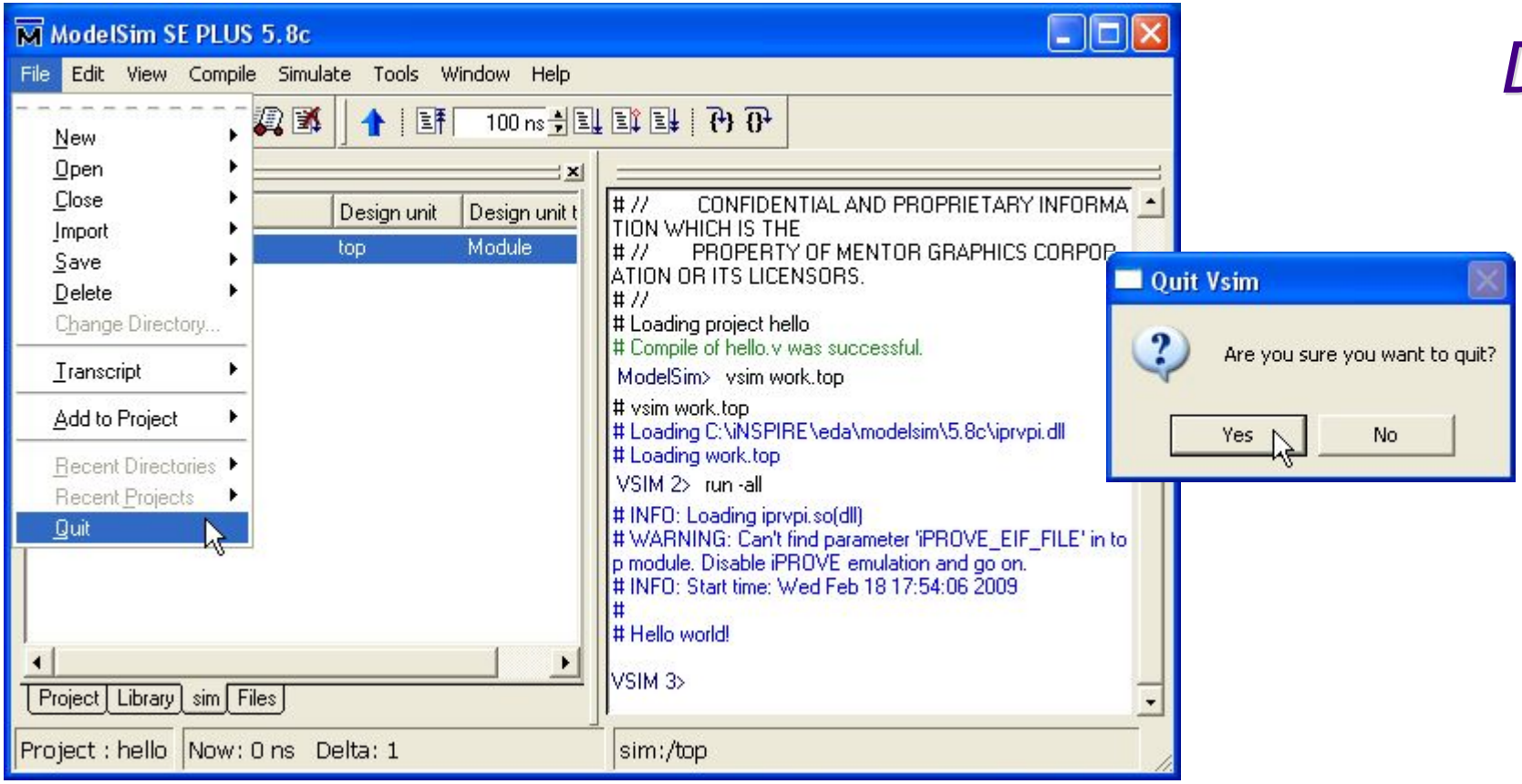
DIY

Simulation

DIY



Quit



- There should be ‘hello.mpf’, which is ModelSim project file.