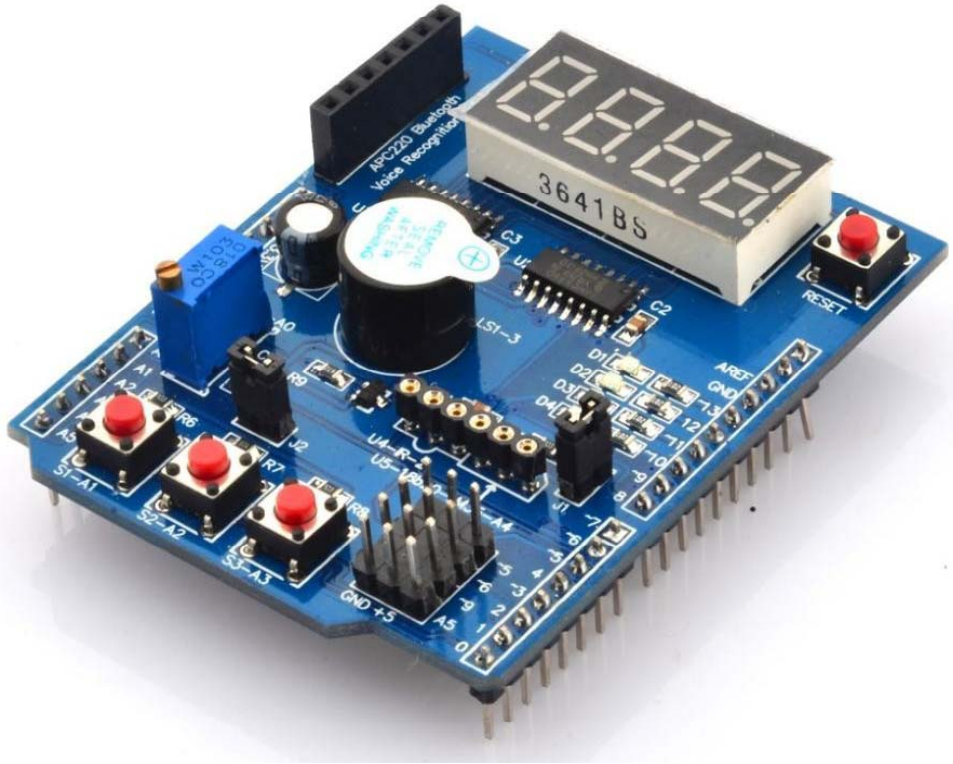
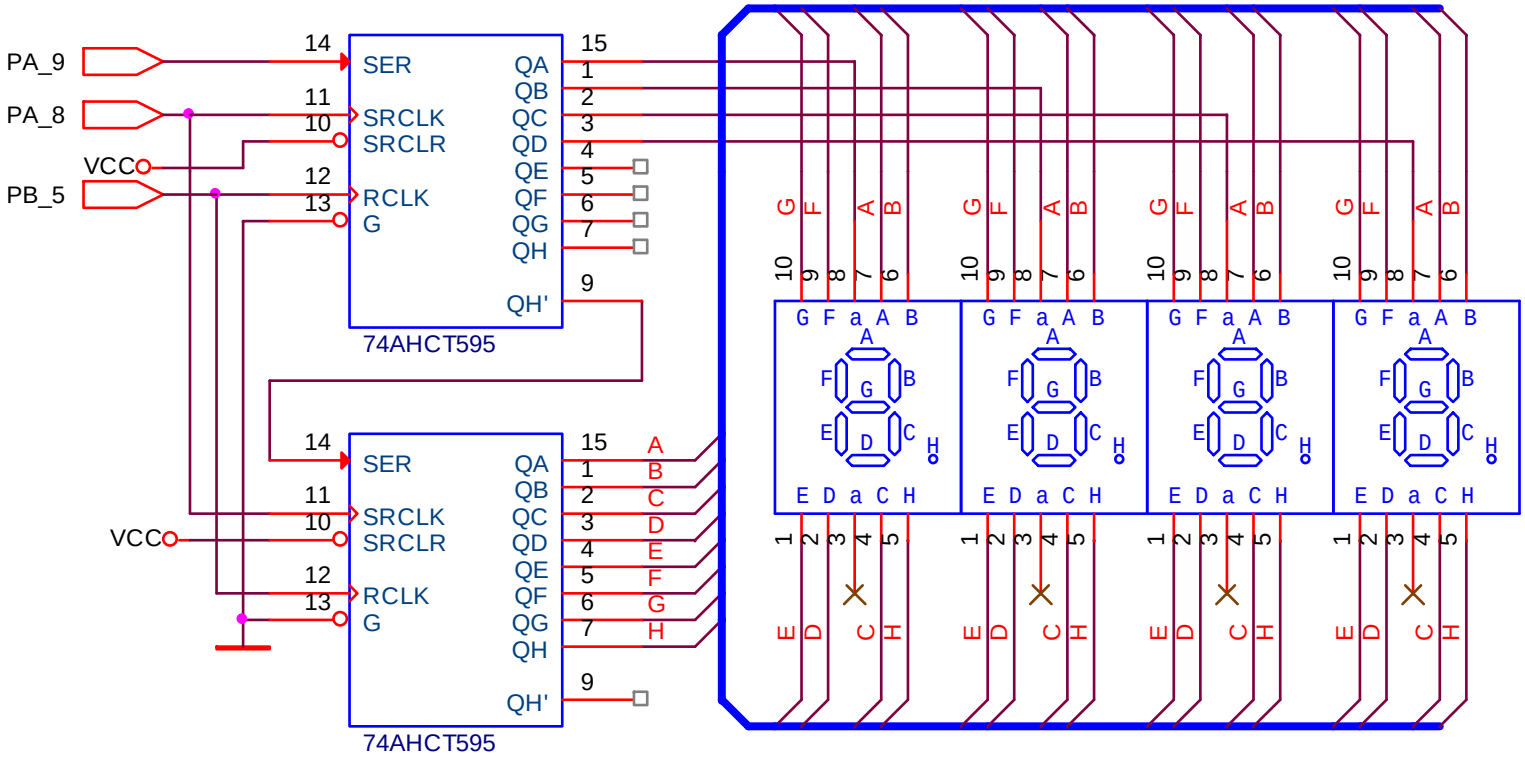
ČTYŘMÍSTNÝ DYNAMICKY OVLÁDANÝ DISPLEJ

Na obrázku je zobrazen nástavný modul, který se zastrčí do konektorů ARDULINO. **Při nasazení na modul NUCLEO je potřeba dát pozor**, aby destička trvale nezmáčkla černé tlačítko. **Při nasazení na modul DE10 Lite je potřeba dát pozor**, aby nedošlo ke zkratu tlačítka reset s kovovým krytem konektoru USB.

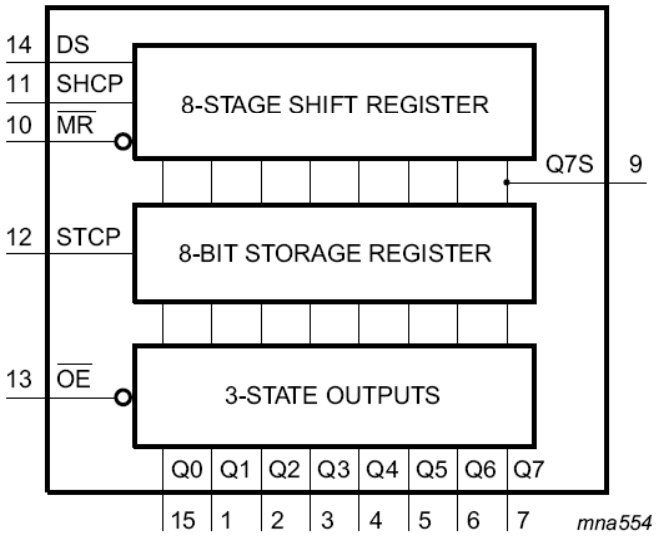


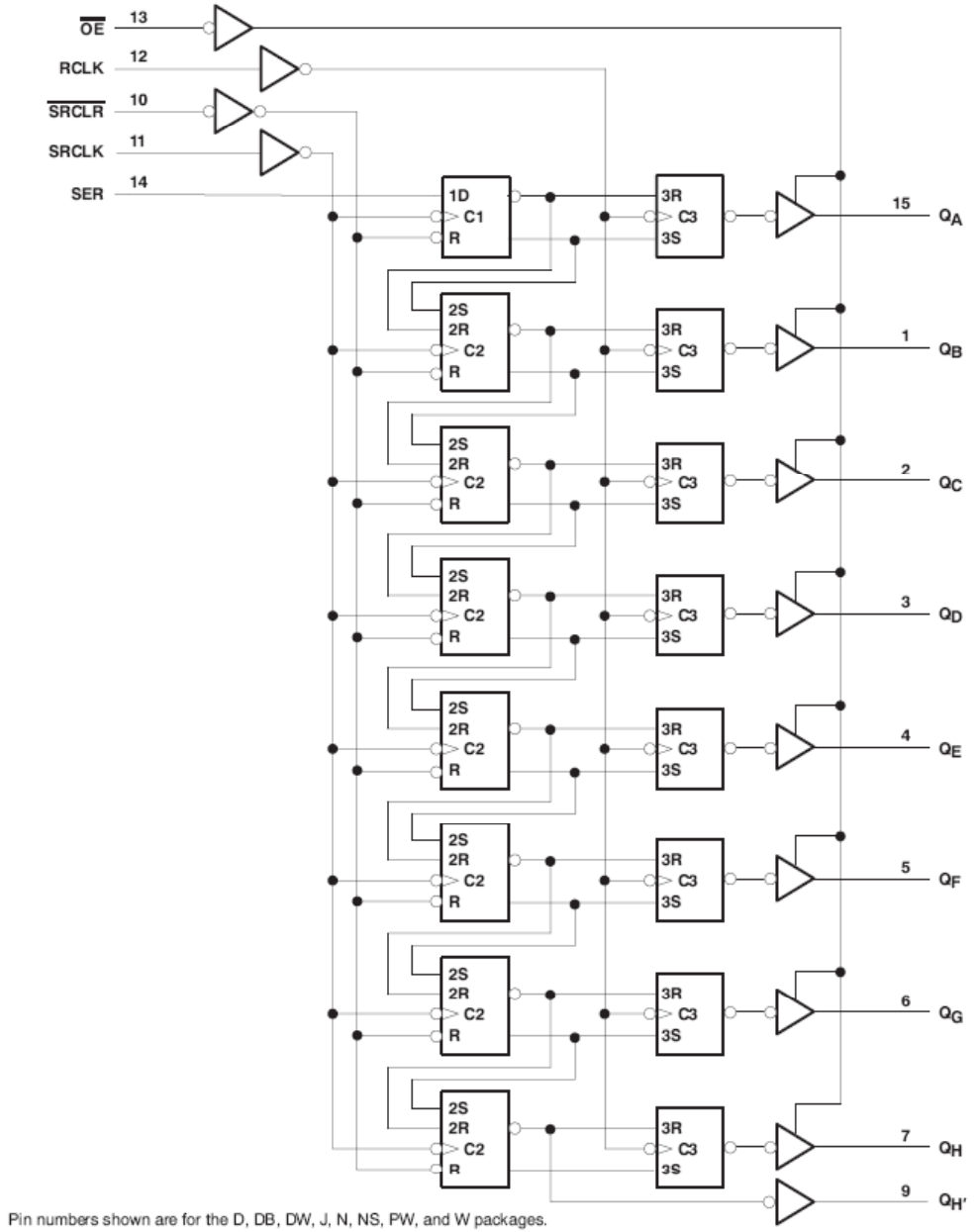
ZAPOJENÍ ČTYŘMÍSTNÉHO DYNAMICKY OVLÁDANÉHO DISPLEJE

Displej na modulu je realizován čtyřmi 7-segmentovými displeji LED se společnou anodou a ovládán dvěma obvody 74595 kaskádně zapojenými. Zobrazovaná informace se ukládá bit po bitu přes sériový vstup (IO vývod 14, AB17/PA_9=DE10/NUCLEO401) náběžnou hranou hodin SRCLK (IO-11, AA12/PA_8). Po zápisu všech 16 bitů se obsah posuvných registrů přenese náběžnou hranou RCLK (IO-12 , AB9/PB_5) do paralelního registru.



VNITŘNÍ STRUKTURA OBVODU 74AHCT595





Pin numbers shown are for the D, DB, DW, J, N, NS, PW, and W packages.

PROPOJENÍ VÝVODŮ ARDUINO NA VÝVODY PLD DE10-LITE

Table 3-8 Pin Assignments for Arduino Uno Expansion Header connector

Schematic Signal Name	FPGA Pin No.	Description	Specific features For Arduino	I/O Standard
Arduino_IO0	PIN_AB5	Arduino IO0	RXD	3.3-V LVTTL
Arduino_IO1	PIN_AB6	Arduino IO1	TXD	3.3-V LVTTL
Arduino_IO2	PIN_AB7	Arduino IO2		3.3-V LVTTL
Arduino_IO3	PIN_AB8	Arduino IO3		3.3-V LVTTL
Arduino_IO4	PIN_AB9	Arduino IO4		3.3-V LVTTL
Arduino_IO5	PIN_Y10	Arduino IO5		3.3-V LVTTL
Arduino_IO6	PIN_AA11	Arduino IO6		3.3-V LVTTL
Arduino_IO7	PIN_AA12	Arduino IO7		3.3-V LVTTL
Arduino_IO8	PIN_AB17	Arduino IO8		3.3-V LVTTL
Arduino_IO9	PIN_AA17	Arduino IO9		3.3-V LVTTL
Arduino_IO10	PIN_AB19	Arduino IO10	SS	3.3-V LVTTL
Arduino_IO11	PIN_AA19	Arduino IO11	MOSI	3.3-V LVTTL
Arduino_IO12	PIN_Y19	Arduino IO12	MISO	3.3-V LVTTL
Arduino_IO13	PIN_AB20	Arduino IO13	SCK	3.3-V LVTTL
Arduino_IO14	PIN_AB21	Arduino IO14	SDA	3.3-V LVTTL
Arduino_IO15	PIN_AA20	Arduino IO15	SCL	3.3-V LVTTL
ARDUINO_RESET_N	PIN_F16	Reset signal, low active.		3.3 V SCHMITT TRIGGER"

ARDUINO KONEKTOR NA DE10-LITE

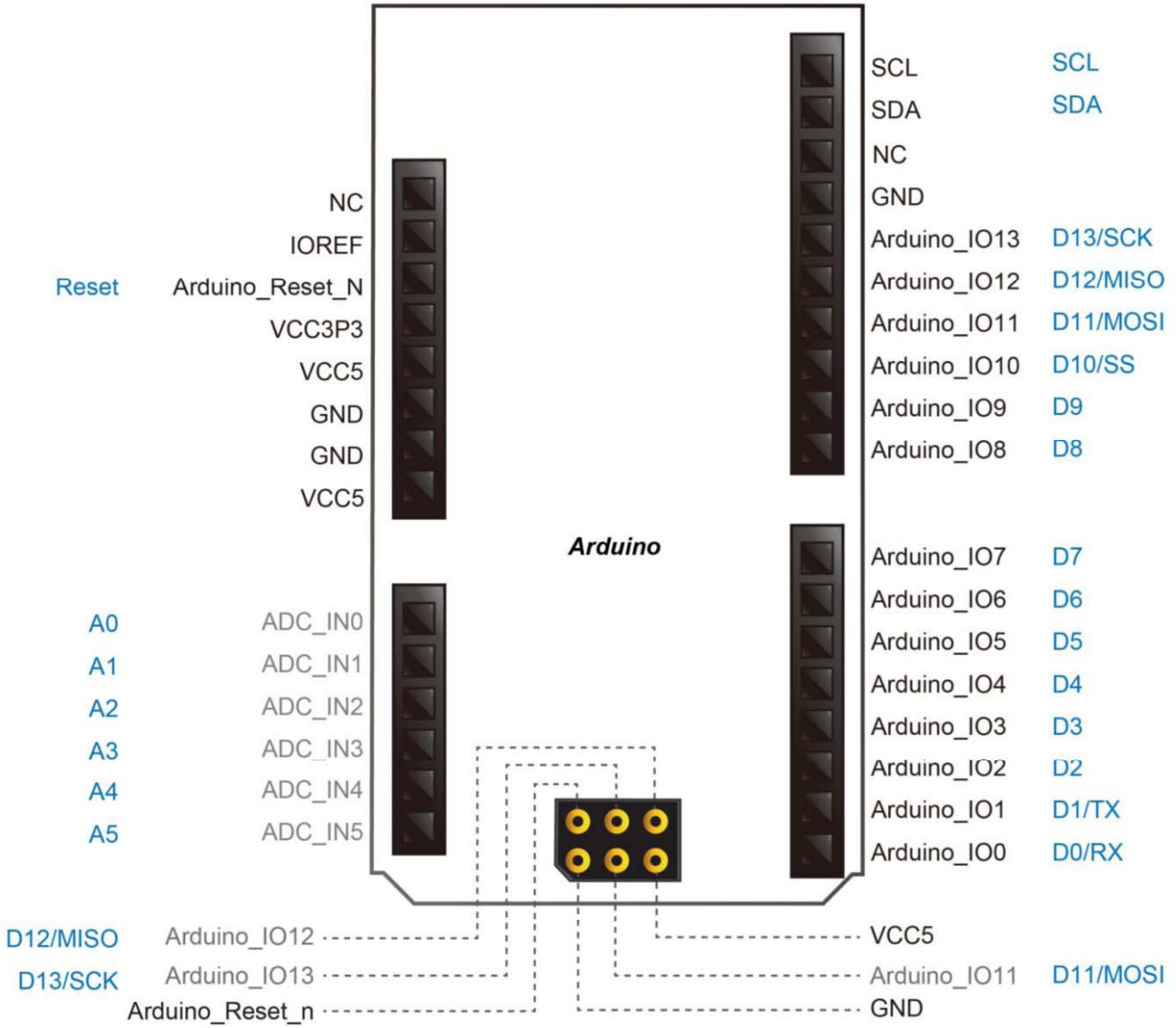
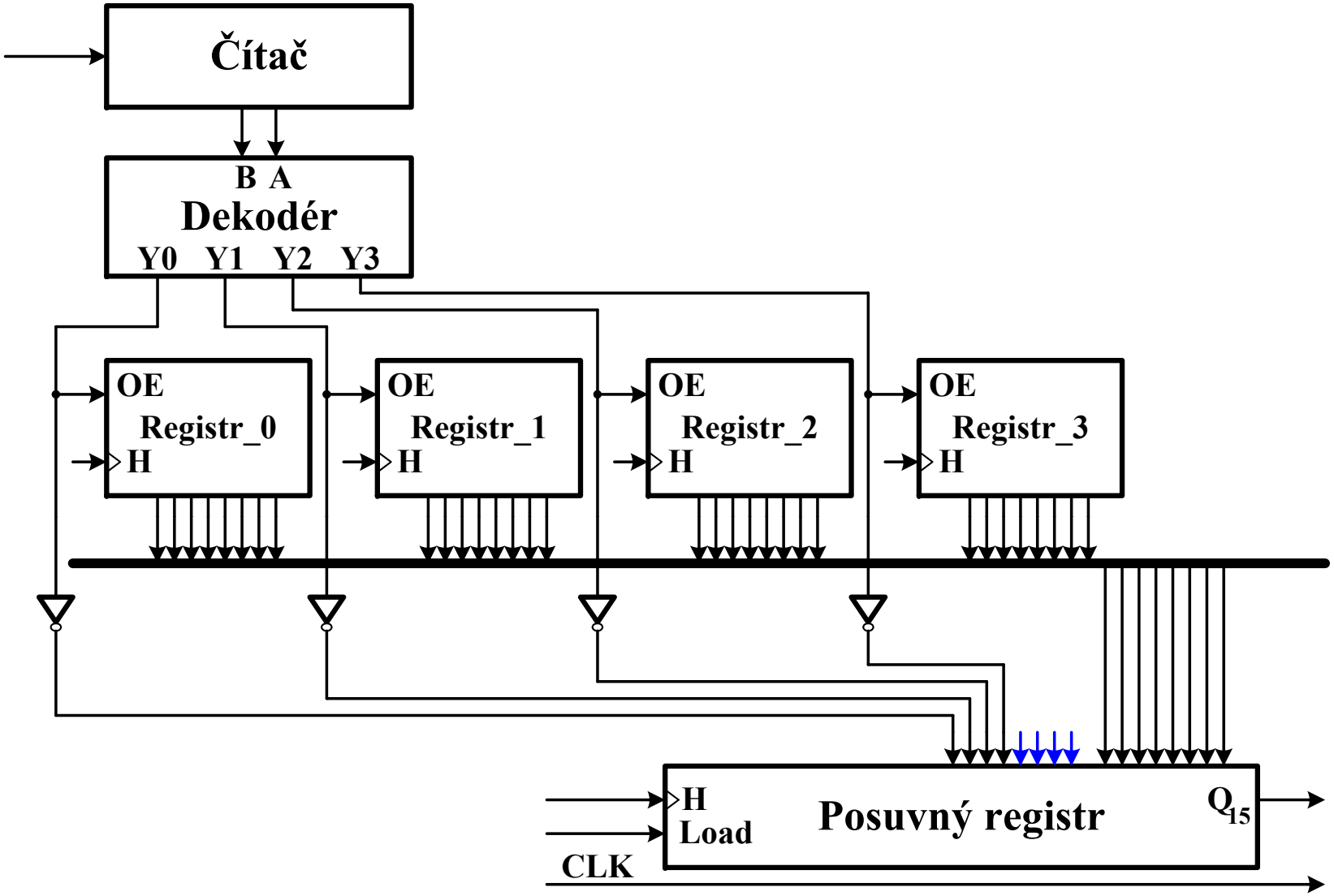
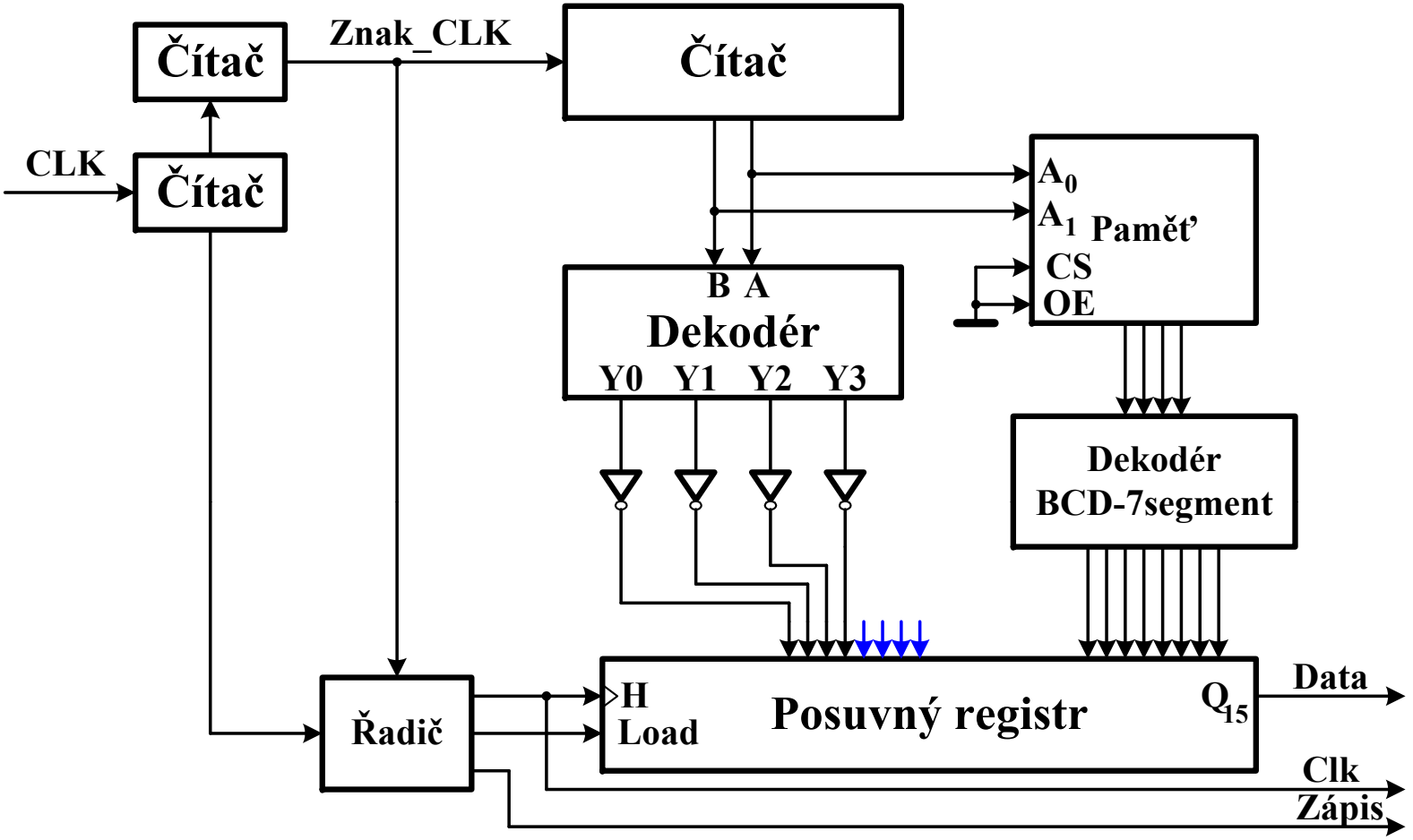


Figure 3-19 lists the all the pin-out signal name of the Arduino Uno connector. The blue font represents the Arduino pin-out definition.

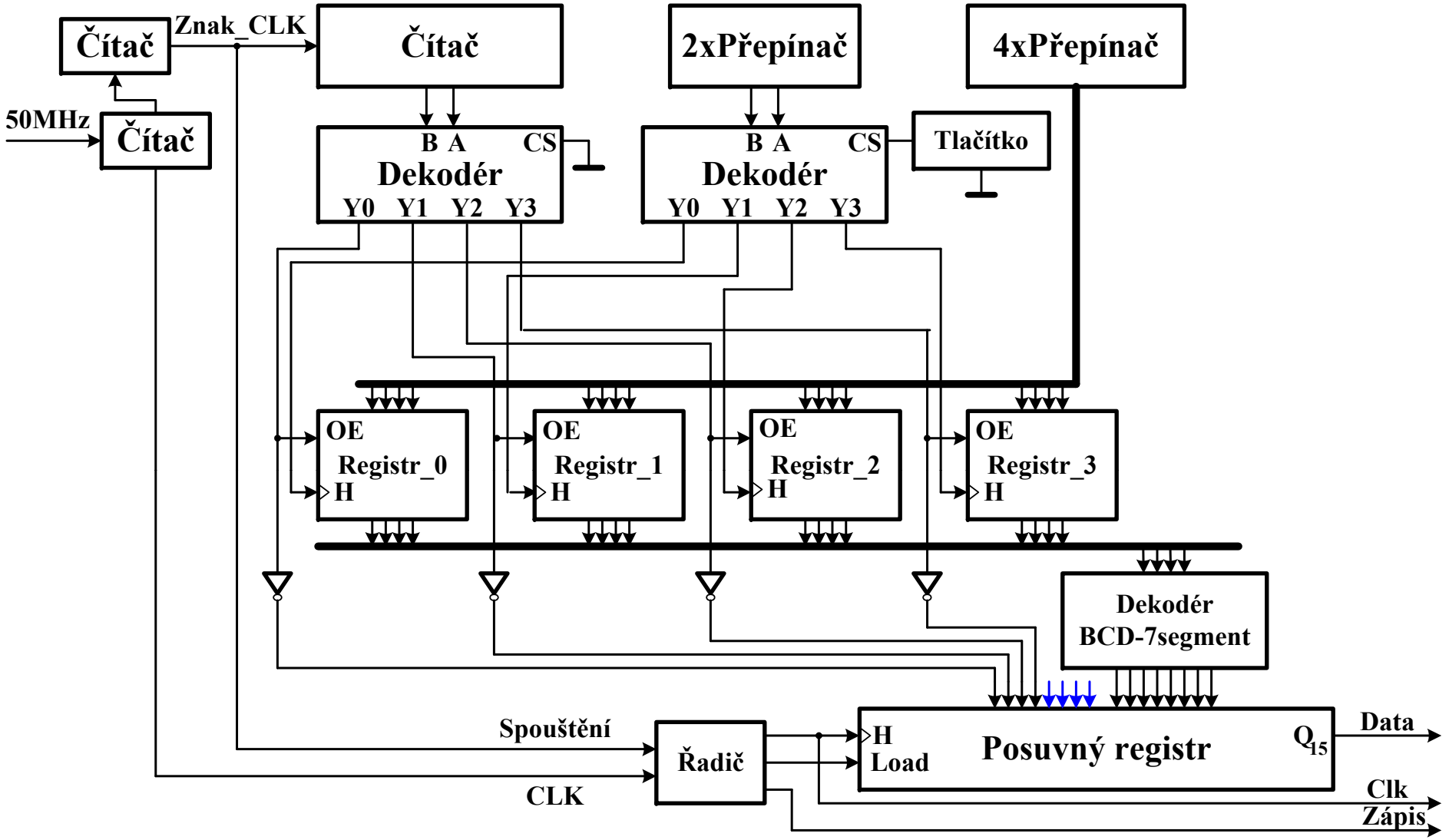
OBVODOVÉ OVLÁDÁNÍ DISPLEJE – PRINCIPIÁLNÍ ŘEŠENÍ



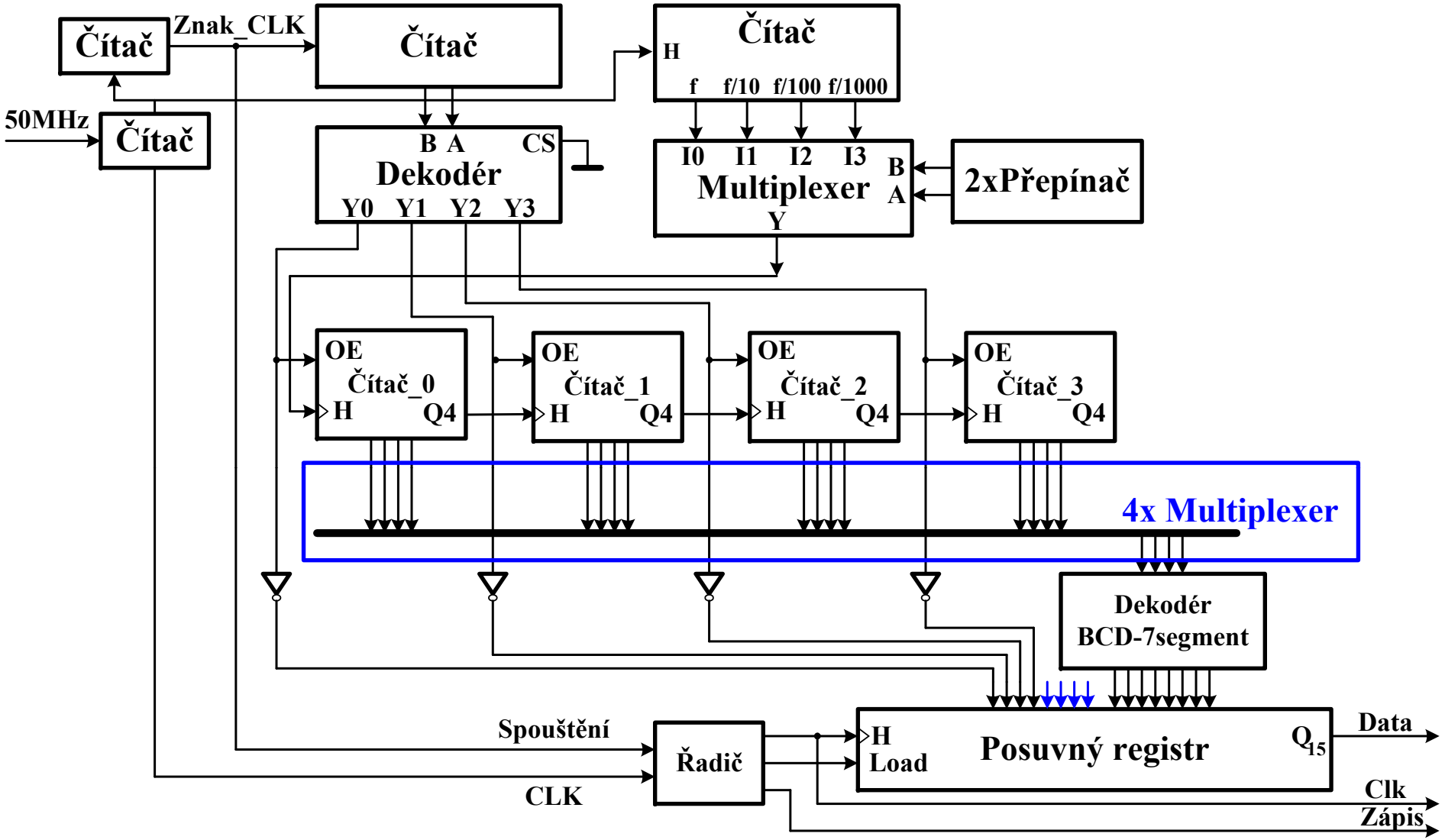
OBVODOVÉ OVLÁDÁNÍ DISPLEJE – ŘEŠENÍ S PAMĚTÍ



OBVODOVÉ OVLÁDÁNÍ DISPLEJE – ŘEŠENÍ S REGISTRY



OBVODOVÉ OVLÁDÁNÍ DISPLEJE – ŘEŠENÍ S ČÍTAČI



REALIZACE SPOUŠTĚCÍHO IMPULZU SPUSŤ

U všech návrhů se přepokládá spuštění řadiče od změny hodinového signálu zajišťujícího přepínání jednotlivých segmentů. Doba trvání tohoto impulzu v log.1 je velká a je nebezpečí opětovného spuštění řadiče. Z tohoto důvodu bude náběžnou případně sestupnou hranou vytvořen impuls (log.1), který bude ukončen spuštěním řadiče a vytvořením signálu LOAD.

Generování potřebných hodinových signálů

Na přípravku jsou k dispozici dva hodinové signály (10MHz a 50MHz). Z jednoho z nich bude potřeba vytvořit hodinový signál pro přepínání segmentovek (Znak_CLK) a hodinový signál pro řadič.
V případě použití TTL obvodů se předpokládá výběr obvodu z katalogu Texas Instruments. Následuje ověření zda se zvolený typ nachází i v knihovně PALASM2 (QuartusII – schématický návrh – Block Editor – Libraries – others – maxplus2).

SOUČÁSTKY K ŘEŠENÍ OBSLUHY DISPLEJE

- **Dekodér** – BIN→7SEG, BCD →7SEG
  - ✓ Navržený jako LKO se zvoleným typem obvodů
  - ✓ Realizovaný pamětí ROM (tabulka) nebo RAM
  - ✓ Integrovaný obvod z TTL řady (7447)
- **Čítač** – mod 4
  - ✓ Klasický návrh s PČ - JK, T, D
  - ✓ Realizovaný pamětí ROM a sčítačkou
  - ✓ Realizovaný mikroprogramovatelnou strukturou
  - ✓ Integrovaný obvod z TTL řady (např. 7474)
- **Posuvný registr** – paralelně sériový
  - ✓ Realizovaný obvody TTL (např. 74164)
  - ✓ Realizovaný ve VHDL

SOUČÁSTKY K ŘEŠENÍ OBSLUHY DISPLEJE

- **Hodinové signály** (děliče kmitočtu) – z 10/50 MHz
  - ✓ Integrované čítače dekadické/binární (7490, 7493)
  - ✓ Řešení ve VHDL
- **Realizace 4 nepřekrývajících signálů**
  - ✓ Dekodérem a čítačem např. 74139, 74163, 7474
  - ✓ Speciálním čítačem se stavy 1, 2, 4 a 8
- **Řadič** – obvod zajišťující přenos 16 bitů do posuvných registrů a jejich vysunutí do displeje.
  - ✓ Obvodový řadič
  - ✓ Čítačem a dekódujícím obvodem
  - ✓ Mikroprogramovatelným řadičem

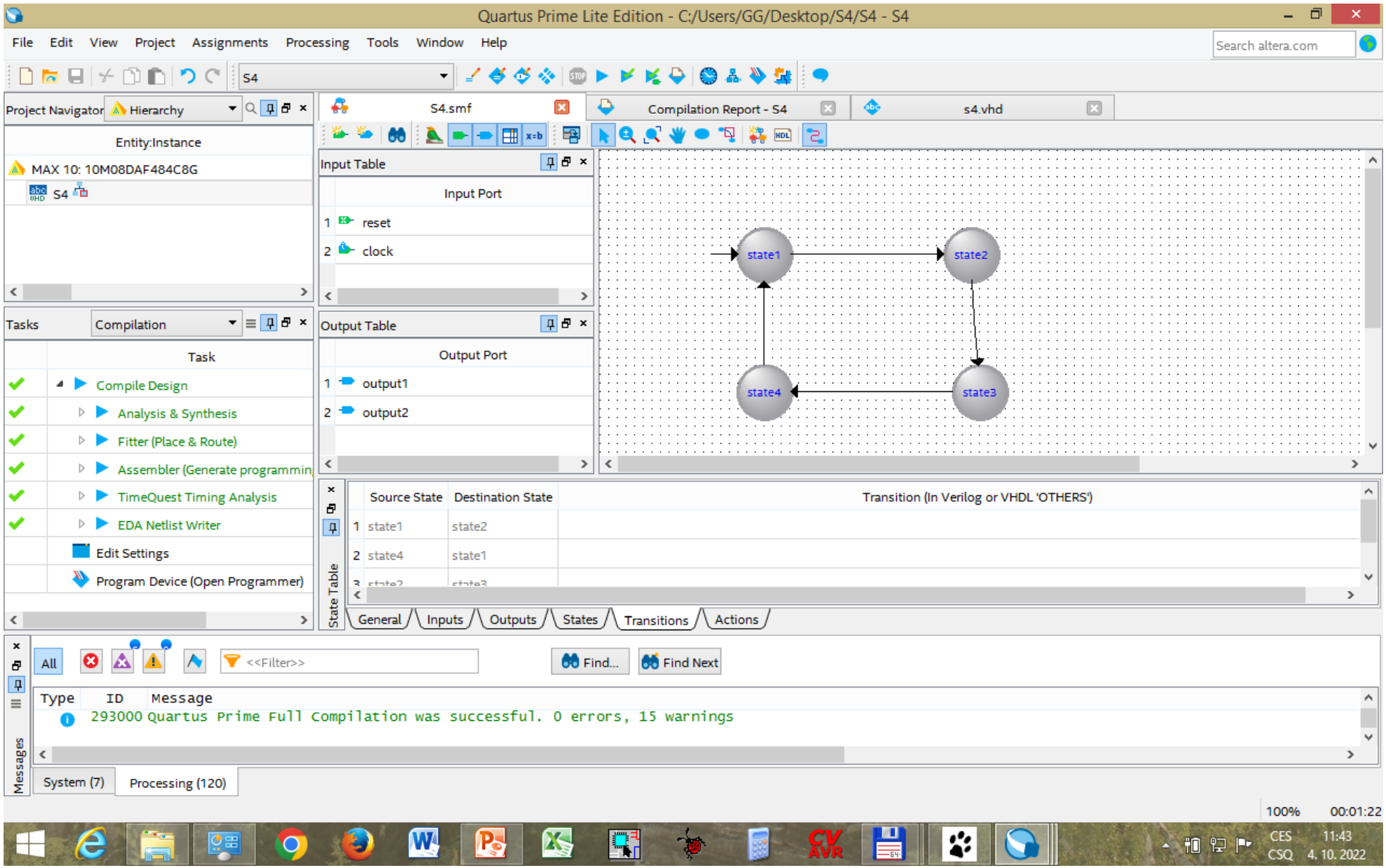
NÁVRH LSO ZE STAVOVÉHO DIAGRAMU

Pro řízení dekodéru i vybavení jednotlivých zobrazovaných hodnot, bude potřeba čítač modulo 4. Ten můžeme navrhnout klasiky s PČ D, JK, T nebo pomocí návrhového systému QuartusII.

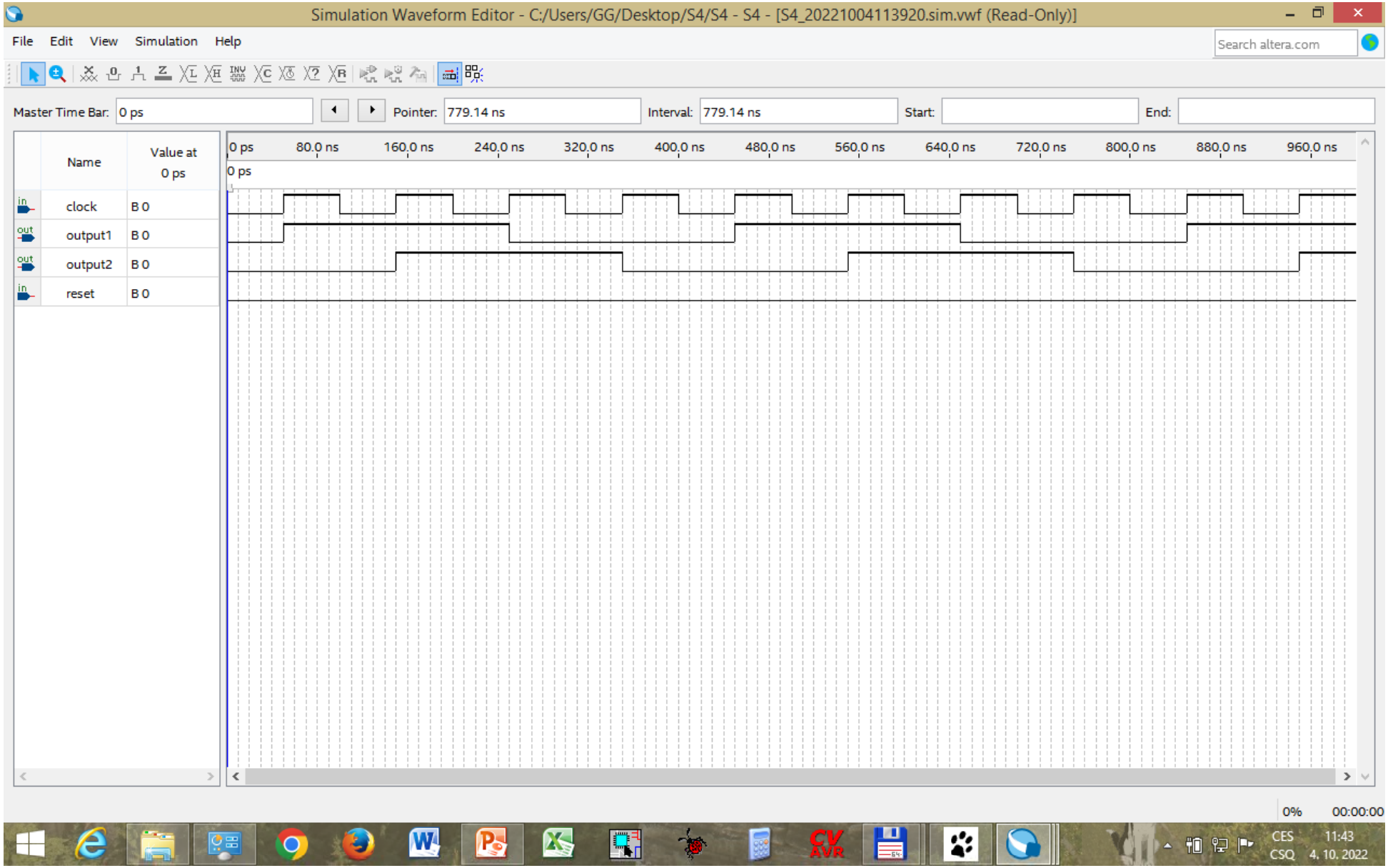
- Založíme nový projekt
- V položce New vybereme State Machine File
- Umístíme na plochu 4 stavy
- Vytvoříme mezi nimi přechody, které v tomto případě budou nepodmíněné.
- Nadefinujeme dvě výstupní proměnné
- Klikneme na jednotlivé stavy a definujeme v položce Action odpovídající stav výstupních proměnných.
- Ikonou HDL necháme vytvořit soubor VHDL
- Necháme zkompilovat vytvořený projekt
- Vytvoříme simulační soubor a ověříme návrh

Více v - Návod na použití programu Quartus.pdf

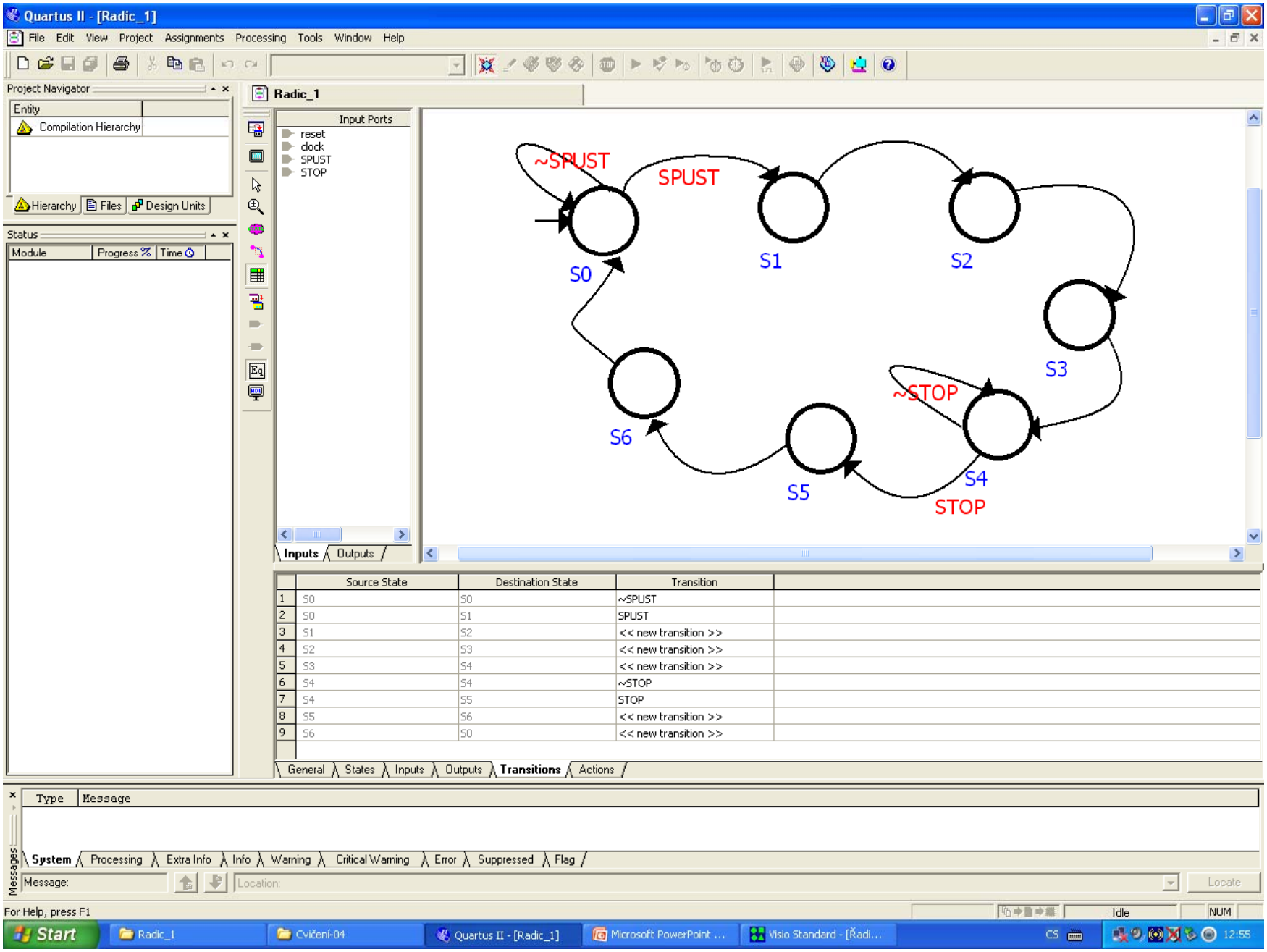
NÁVRH LSO ZE STAVOVÉHO DIAGRAMU



NÁVRH LSO ZE STAVOVÉHO DIAGRAMU

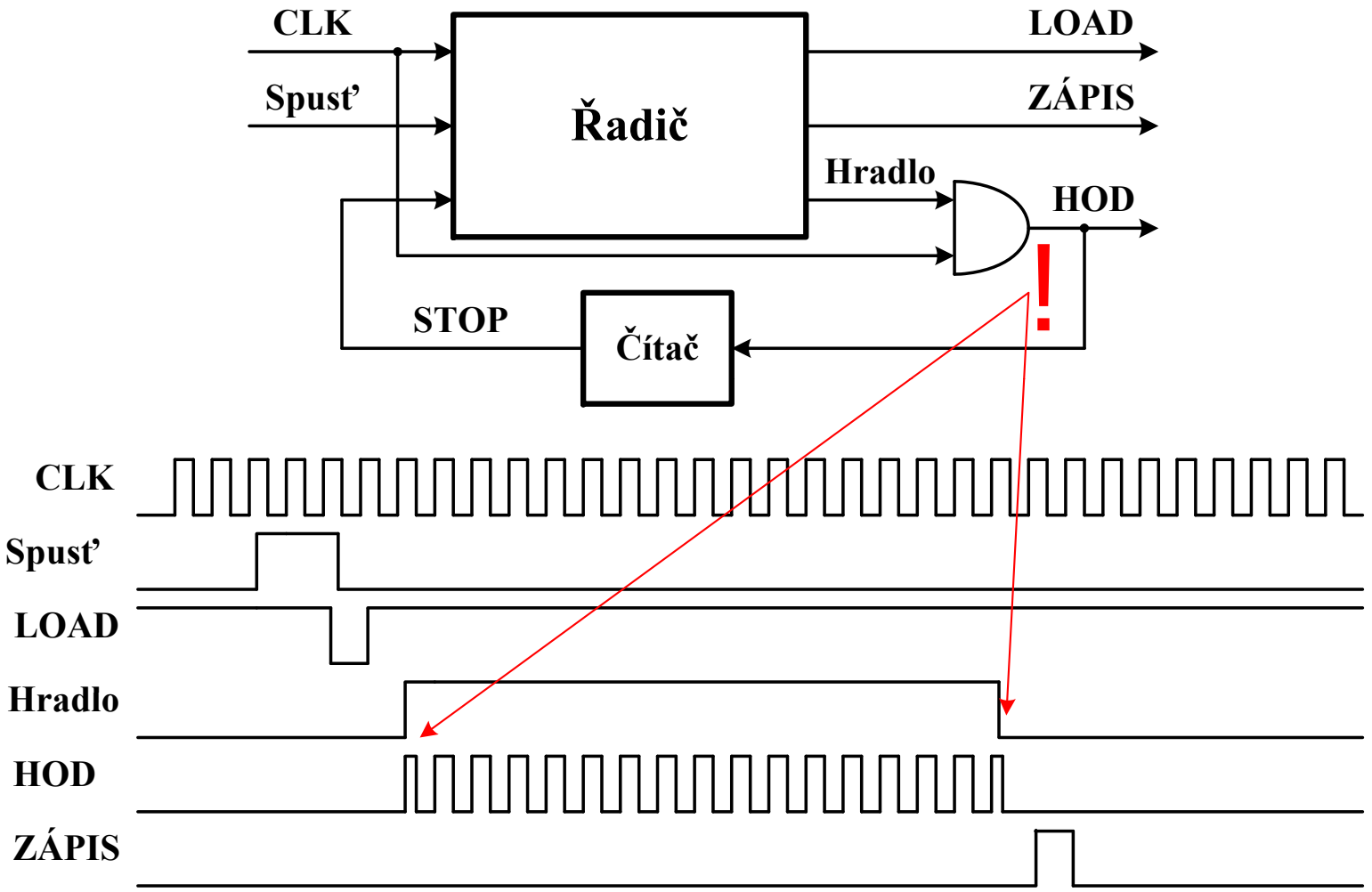


REALIZACE ŘADIČE PRO DYNAMICKY OVLÁDANÝ DISPLEJ - VAR.1

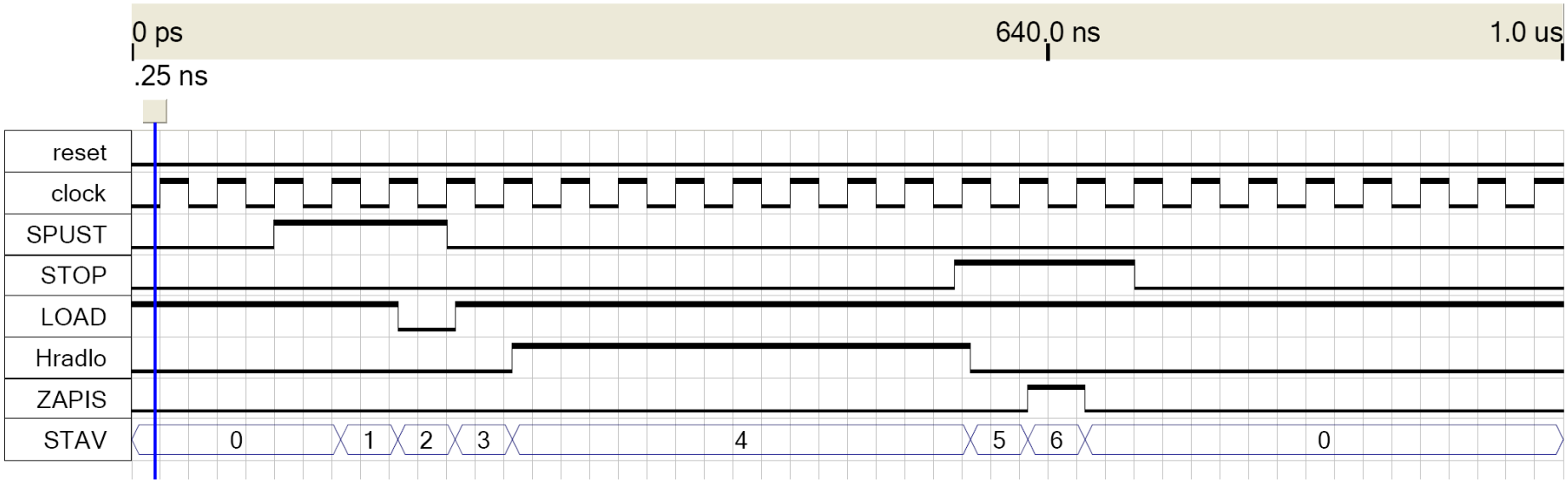


REALIZACE ŘADIČE PRO DYNAMICKY OVLÁDANÝ DISPLEJ - VAR.1

Řadič s malým počtem stavů využívající hradlování hodinového signálu. **Výhody**: signál HOD má 2x vyšší kmitočet proti ostatním řešením. **Nevýhody**: Nebezpečí krátkého impulzu HOD.



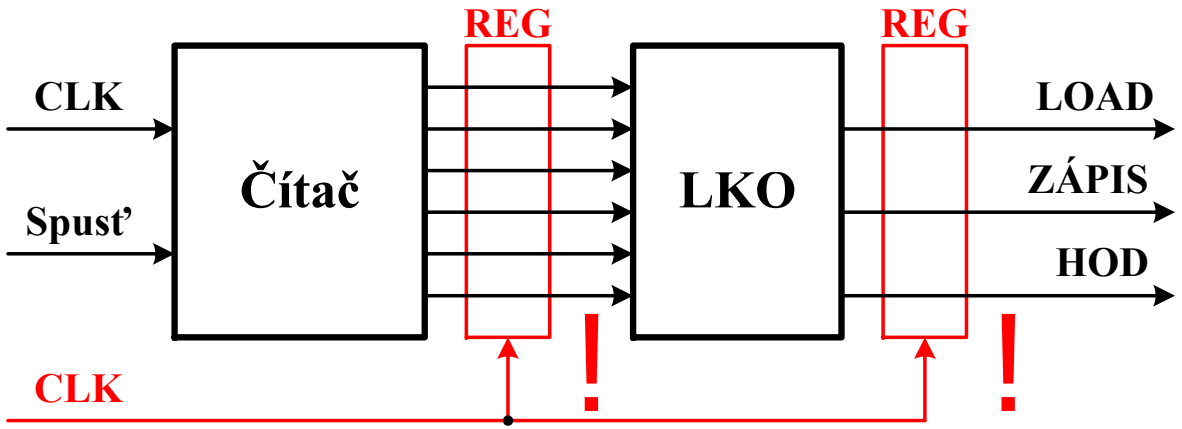
REALIZACE ŘADIČE PRO DYNAMICKY OVLÁDANÝ DISPLEJ - VAR.1



REALIZACE ŘADIČE PRO DYNAMICKY OVLÁDANÝ DISPLEJ - VAR.2

Řadič je tvořen čítačem, jehož stavy jsou kombinačním obvodem dekódovány na potřebné řídící signály. **Výhody**: Snadný, byť složitější návrh řídících signálů. **Nevýhody**: Nebezpečí se skrývá ve vlastnostech čítače a postupných změn jeho výstupů (asynchronní/ synchronní). Řídící signály mohou vykazovat statické hazardní stavy.

Odstranění případných problémů pomocí vyrovnávacích registrů, řízených stejným hodinovým signálem.



REALIZACE ŘADIČE PRO DYNAMICKY OVLÁDANÝ DISPLEJ - VAR.2

K realizaci bude potřeba:

Prodleva – 1 stav, LOAD – 2 stavy, HOD – 32 stavů, ZÁPIS – 2 stavy

Výstupní funkce vedou na mapy 7 proměnných – trochu problém.

LKO budeme realizovat pamětí ROM.

Čítač	LOAD HOD ZÁPIS	Čítač	LOAD HOD ZÁPIS	Čítač	LOAD HOD ZÁPIS	Čítač	LOAD HOD ZÁPIS	Čítač	LOAD HOD ZÁPIS
0	1 0 0	8	1 1 0	16	1 1 0	24	1 1 0	32	1 1 0
1	1 0 0	9	1 0 0	17	1 0 0	25	1 0 0	33	1 0 0
2	0 0 0	10	1 1 0	18	1 1 0	26	1 1 0	34	1 1 0
3	1 0 0	11	1 0 0	19	1 0 0	27	1 0 0	35	1 0 0
4	1 1 0	12	1 1 0	20	1 1 0	28	1 1 0	36	1 0 1
5	1 0 0	13	1 0 0	21	1 0 0	29	1 0 0	37	1 0 0
6	1 1 0	14	1 1 0	22	1 1 0	30	1 10	38	1 0 0
7	1 0 0	15	1 0 0	23	1 0 0	31	1 0 0	39	1 0 0

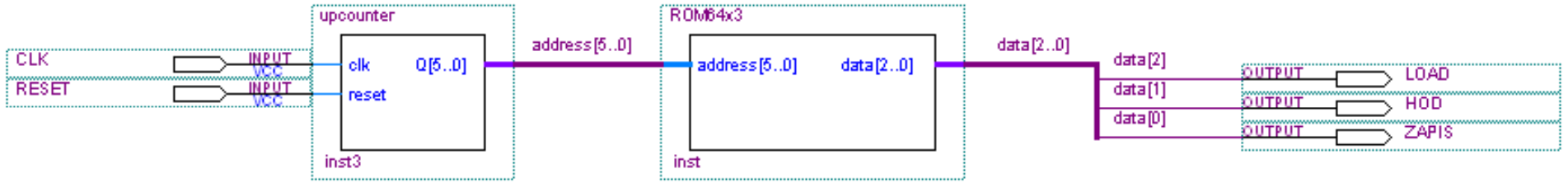
REALIZACE ŘADIČE PRO DYNAMICKY OVLÁDANÝ DISPLEJ - VAR.2

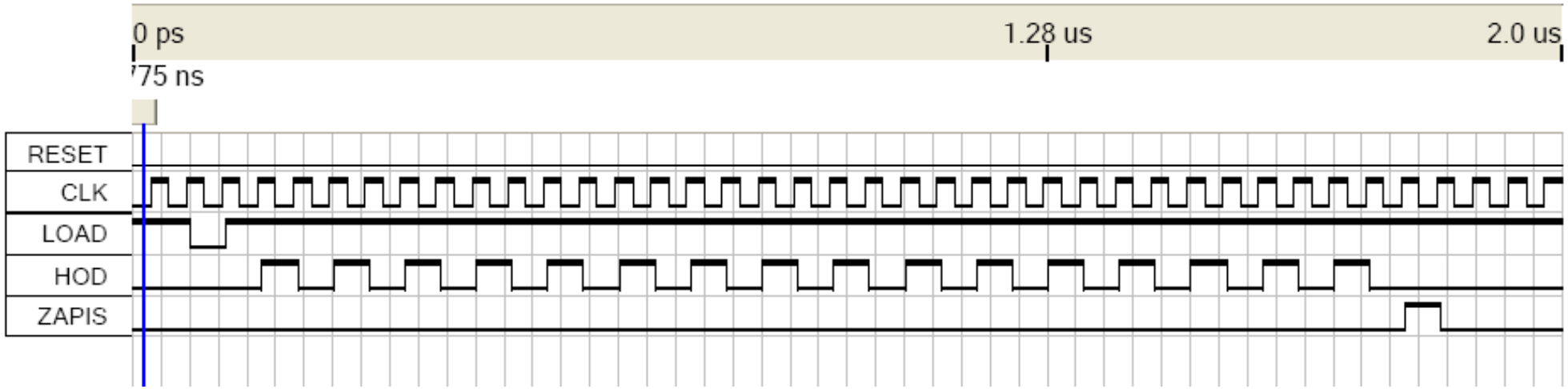
```
library IEEE;
use IEEE.std_logic_1164.all;

entity ROM64x3 is
port (address : in INTEGER range 0 to 63;
     data : out std_logic_vector (2 downto 0));
end entity ROM64x3;

architecture LKO of ROM64x3 is
type rom_array is array (0 to 63) of std_logic_vector (2 downto 0);
constant rom : rom_array :=
   ("100","100","000","100","110","100","110","100","110","100","110","100",
    "110","100","110","100","110","100","110","100","110","100","110","100",
    "110","100","110","100","110","100","110","100", "110","100","110","100",
    "101","100","100","100„,"100","100","100","100","100","100","100","100",
    "100","100","100","100","100","100","100","100",
    "100","100","100","100","100","100","100","100");
    begin
       data <= rom(address);
end architecture LKO;
```

REALIZACE ŘADIČE PRO DYNAMICKY OVLÁDANÝ DISPLEJ - VAR.2

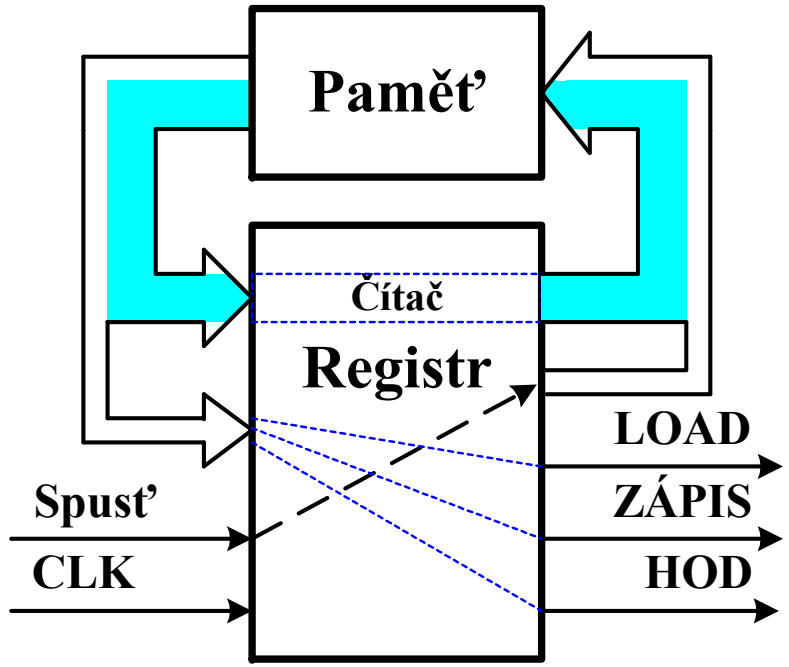




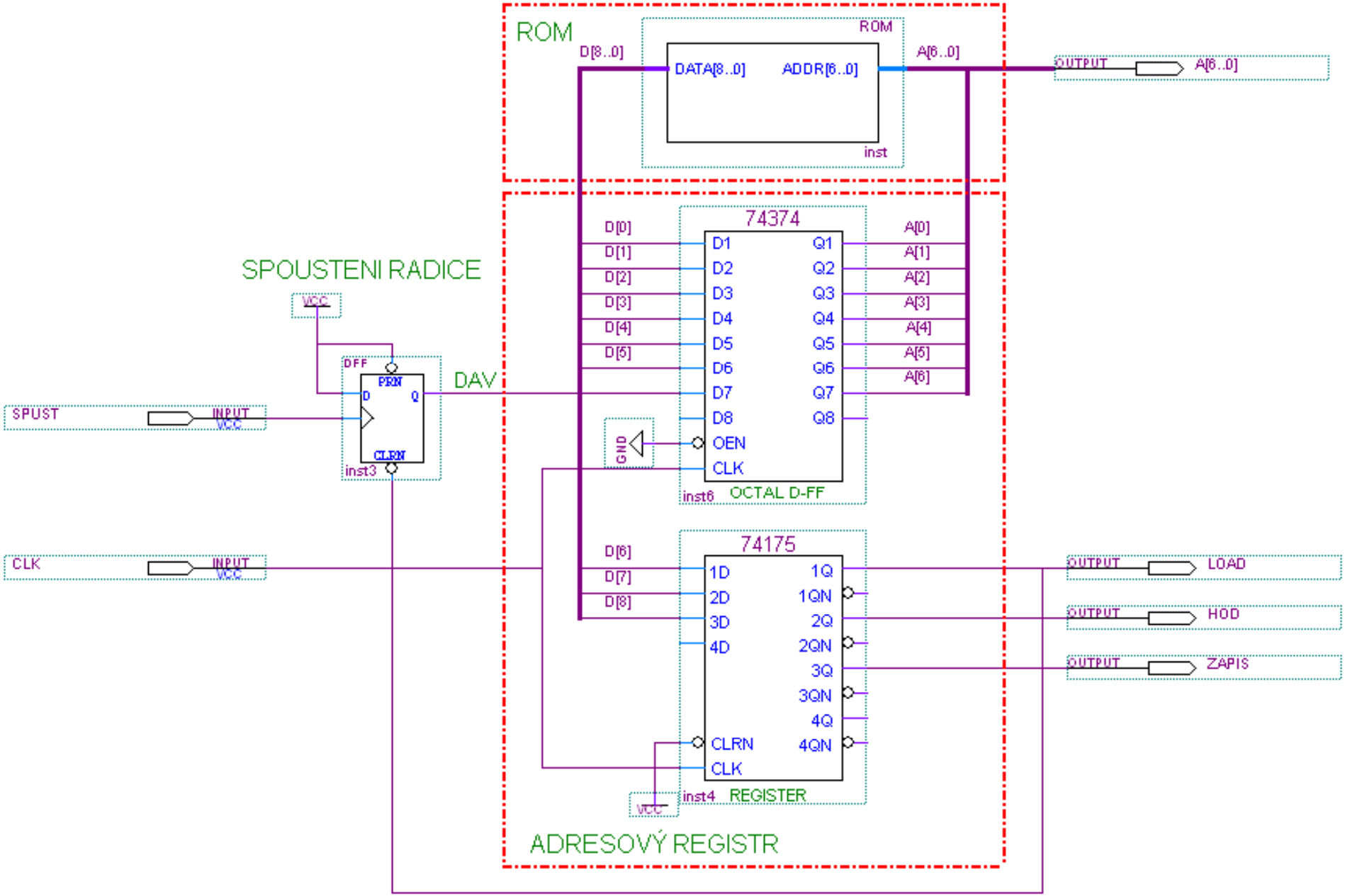
REALIZACE ŘADIČE PRO DYNAMICKY OVLÁDANÝ DISPLEJ - VAR.3

Mikroprogramovatelný řadič, realizovaný registrem a pamětí ROM (LKO, RAM). Na každém paměťovém místě paměti je uložen stav řídících signálů (Load, Zápis, Hod) a následující adresy, z které se bude číst nový stav řídících signálů a následující adresy.

Výhody: Jednoduchý bezproblémový návrh. **Nevýhody**: Vzhledem k velkému počtu hodinových impulzů definovaných dvěma stavy obvodu, je vytvoření obsahu paměti rozsáhlé.



REALIZACE ŘADIČE PRO DYNAMICKY OVLÁDANÝ DISPLEJ - VAR.3



REALIZACE ŘADIČE PRO DYNAMICKY OVLÁDANÝ DISPLEJ - VAR.3