

HY220

Εργαστήριο Ψηφιακών Κυκλωμάτων

**Χειμερινό Εξάμηνο
2019-2020**

Εισαγωγή

Σχετικά με το μαθήμα (1/2)

- Μάθημα Επιλογής 2^{ου} έτους και πάνω του τομέα Ε4 (Υλικό)
 - 6 ECTS
 - **Προαπαιτούμενο:** ΗΥ120 Ψηφιακή Σχεδίαση
- **Διαλέξεις:**
 - Δευτέρα 12:00 – 14:00 (Α.125)
 - Πέμπτη 18:00 – 20:00 (Α.125)
- **Διδάσκοντες:**
 - Βασίλης Παπαευσταθίου (papaef@ics.forth.gr)
 - Μανόλης Κατεβαίνης (kateveni@ics.forth.gr)
- **Βοηθοί:**
 - Ιάσοντας Μαστοράκης (imast@csd.uoc.gr)
 - Σωτήρης Τοτόμης (sototo@csd.uoc.gr)

Σχετικά με το μαθήμα (2/2)

- **Website:**

<http://www.csd.uoc.gr/~hy220>

- **Mailing-list:**

hy220-list@csd.uoc.gr

e-mail to: majordomo@csd.uoc.gr

subject: (κενό)

body: subscribe hy220-list

Βαθμολόγηση

- **Εργαστηριακές Ασκήσεις: 60%**
 - Υποχρεωτική παρουσία στο εργαστήριο
 - Βαθμός > 4.5
- **Πρόοδος: 15%** (υποχρεωτική)
- **Τελική Εξέταση: 25%** (βαθμός > 4.5)

Σκοπός Μαθήματος

- Εισαγωγικό μάθημα σχεδίασης hardware
- Βασικές γνώσεις πάνω σε hardware (HW) και τον τρόπο σχεδίασης
- Υλοποίηση **πραγματικών** κυκλωμάτων στο εργαστήριο
- Απευθύνεται σε φοιτητές:
 - που θέλουν να μάθουν HW και να αποκτήσουν εμπειρία σε βασική σχεδίαση
 - που θέλουν να γίνουν μηχανικοί υπολογιστών και να σχεδιάζουν ολοκληρωμένα κυκλώματα.

Πρόγραμμα Διαλέξεων (1/2)

- Η γλώσσα Verilog (~3 Εβδ.)
 - Εισαγωγή στις βασικές έννοιες
 - Μοντελοποίηση HW με Verilog
 - Παραδείγματα
- Μηχανές πεπερασμένων καταστάσεων και προχωρημένη λογική σχεδίαση (~1 Εβδ.)
- Ακουλουθιακή Λογική (~2 Εβδ.)
 - Registers, Latches, Pipelining

Πρόγραμμα Διαλέξεων (2/2)

- Ροή σχεδίασης, εργαλεία CAD και Λογική Σύνθεση (~1 Εβδ.)
- Η τεχνολογία των FPGAs (~1 Εβδ.)
- Μνήμες (~2 Εβδ.)
 - SRAM, DRAM, SDRAM, DDR etc
- Busses (~2 Εβδ.)
 - Πρωτόκολλα, Διαιτησία
- Clocks (~1 Εβδ.)
 - Ρολόγια, καθυστερήσεις και δίκτυα διανομής
 - Συγχρονισμός, Μεταστάθεια

Η πλακέτα του εργαστηρίου - Zedboard

- **FPGA:** Xilinx Zynq-7000 All Programmable SoC XC7Z020-CLG484-1
- **Μνήμη:** 256/512 MB DDR3
- Πολλά περιφερειακά
- GPIO για επεκτάσεις Pmod
 - E.g 7-segment display, VGA

