





- ▶ Unterstützung der Vorlesung in praktischen Themen
  - ▶ Erweiterte Bluespec Konstrukte
  - ▶ Beispielhafte Umsetzung von Vorlesungsinhalten in Bluespec
  - ▶ Beantwortung von Fragen rund um die Vorlesung

- ▶ *Mindestens 50 % der Aufgaben basieren auf Bluespec!*



- ▶ *Mindestens* 50 % der Aufgaben basieren auf Bluespec!
- ▶ Rest Theorie/“Rechenaufgaben”



- ▶ *Mindestens* 50 % der Aufgaben basieren auf Bluespec!
- ▶ Rest Theorie/“Rechenaufgaben”
- ▶ Selbstständiges Einarbeiten/Lernen



- ▶ Freiwillige Aufgaben (auch keine Bonuspunkte!)
- ▶ Werden in „Tafel“übungen besprochen
  - ▶ Ausführlichere Übungen/Beispiele zu gegebener Zeit
- ▶ Fragen auch im Moodle Forum

# Was erwartet Sie?

- ▶ Bluespec Sprachkonstrukte
- ▶ AzureIP Bibliothek
- ▶ Testen in Bluespec
- ▶ Beschleuniger für Bildbearbeitung (FAST-Filter)



## 1. Bluespec



## 1. Bluespec

### 1.1 Einführung



## 1. Bluespec

### 1.1 Einführung

### 1.2 Endliche Automaten in Bluespec



## 1. Bluespec

1.1 Einführung

1.2 Endliche Automaten in Bluespec

1.3 BlueCheck: Automatisiertes Testen



## 1. Bluespec

- 1.1 Einführung
- 1.2 Endliche Automaten in Bluespec
- 1.3 BlueCheck: Automatisiertes Testen
- 1.4 FAST-Filter Teil 1: Vergleicher



## 1. Bluespec

- 1.1 Einführung
- 1.2 Endliche Automaten in Bluespec
- 1.3 BlueCheck: Automatisiertes Testen
- 1.4 FAST-Filter Teil 1: Vergleicher
- 1.5 FAST-Filter Teil 2: Filterkernel



## 1. Bluespec

- 1.1 Einführung
- 1.2 Endliche Automaten in Bluespec
- 1.3 BlueCheck: Automatisiertes Testen
- 1.4 FAST-Filter Teil 1: Vergleicher
- 1.5 FAST-Filter Teil 2: Filterkernel
- 1.6 FAST-Filter Teil 3: Bilddaten

## 1. Bluespec

- 1.1 Einführung
- 1.2 Endliche Automaten in Bluespec
- 1.3 BlueCheck: Automatisiertes Testen
- 1.4 FAST-Filter Teil 1: Vergleicher
- 1.5 FAST-Filter Teil 2: Filterkernel
- 1.6 FAST-Filter Teil 3: Bilddaten
- 1.7 FAST-Filter Teil 4: Testen mit echten Bildern

## 2. "Theorie"



## 1. Bluespec

- 1.1 Einführung
- 1.2 Endliche Automaten in Bluespec
- 1.3 BlueCheck: Automatisiertes Testen
- 1.4 FAST-Filter Teil 1: Vergleicher
- 1.5 FAST-Filter Teil 2: Filterkernel
- 1.6 FAST-Filter Teil 3: Bilddaten
- 1.7 FAST-Filter Teil 4: Testen mit echten Bildern

## 2. "Theorie"

- 2.1 Bluespec Scheduling und Grundlagen



## 1. Bluespec

- 1.1 Einführung
- 1.2 Endliche Automaten in Bluespec
- 1.3 BlueCheck: Automatisiertes Testen
- 1.4 FAST-Filter Teil 1: Vergleicher
- 1.5 FAST-Filter Teil 2: Filterkernel
- 1.6 FAST-Filter Teil 3: Bilddaten
- 1.7 FAST-Filter Teil 4: Testen mit echten Bildern

## 2. "Theorie"

- 2.1 Bluespec Scheduling und Grundlagen
- 2.2 Bluespec zu Verilog



## 1. Bluespec

- 1.1 Einführung
- 1.2 Endliche Automaten in Bluespec
- 1.3 BlueCheck: Automatisiertes Testen
- 1.4 FAST-Filter Teil 1: Vergleicher
- 1.5 FAST-Filter Teil 2: Filterkernel
- 1.6 FAST-Filter Teil 3: Bilddaten
- 1.7 FAST-Filter Teil 4: Testen mit echten Bildern

## 2. "Theorie"

- 2.1 Bluespec Scheduling und Grundlagen
- 2.2 Bluespec zu Verilog
- 2.3 Zynq SoC



## 1. Bluespec

- 1.1 Einführung
- 1.2 Endliche Automaten in Bluespec
- 1.3 BlueCheck: Automatisiertes Testen
- 1.4 FAST-Filter Teil 1: Vergleicher
- 1.5 FAST-Filter Teil 2: Filterkernel
- 1.6 FAST-Filter Teil 3: Bilddaten
- 1.7 FAST-Filter Teil 4: Testen mit echten Bildern

## 2. "Theorie"

- 2.1 Bluespec Scheduling und Grundlagen
- 2.2 Bluespec zu Verilog
- 2.3 Zynq SoC
- 2.4 AXI4 und TaPaSCo/HLS



# Live-Demo



# Übung 1: Bluespec



- ▶ Kompilieren eines ersten Bluespec Moduls
- ▶ Primitives erstes Programm in Bluespec

```
1 package HelloBluespec;  
2   module mkHelloBluespec (Empty);  
3     rule helloDisplay;  
4       $display ("%0d) Hello World!", $time);  
5     endrule  
6   endmodule  
7 endpackage
```

- ▶ Gab es Probleme mit der Bluespec Simulation/Einrichtung?



- ▶ Erstes einfaches Hardwaremodul

- ▶ Erstes einfaches Hardwaremodul
- ▶ 100 MHz Takt auf ca. 3 Hz Takt runterbrechen
- ▶ Mit langsamen Takt LED ansteuern



- ▶ Erstes einfaches Hardwaremodul
- ▶ 100 MHz Takt auf ca. 3 Hz Takt runterbrechen
- ▶ Mit langsamen Takt LED ansteuern
- ▶ Was ist zu tun?

- ▶ Erstes einfaches Hardwaremodul
- ▶ 100 MHz Takt auf ca. 3 Hz Takt runterbrechen
- ▶ Mit langsamen Takt LED ansteuern
- ▶ Was ist zu tun?
  - ▶ Langsamen Takt mit Zähler generieren



- ▶ Erstes einfaches Hardwaremodul
- ▶ 100 MHz Takt auf ca. 3 Hz Takt runterbrechen
- ▶ Mit langsamen Takt LED ansteuern
- ▶ Was ist zu tun?
  - ▶ Langsamen Takt mit Zähler generieren
  - ▶ Interface mit LED Ausgang erstellen



- ▶ Erstes einfaches Hardwaremodul
- ▶ 100 MHz Takt auf ca. 3 Hz Takt runterbrechen
- ▶ Mit langsamen Takt LED ansteuern
- ▶ Was ist zu tun?
  - ▶ Langsamen Takt mit Zähler generieren
  - ▶ Interface mit LED Ausgang erstellen
  - ▶ Das neue Modul testen

- ▶ Erstes einfaches Hardwaremodul
- ▶ 100 MHz Takt auf ca. 3 Hz Takt runterbrechen
- ▶ Mit langsamen Takt LED ansteuern
- ▶ Was ist zu tun?
  - ▶ Langsamen Takt mit Zähler generieren
  - ▶ Interface mit LED Ausgang erstellen
  - ▶ Das neue Modul testen
  - ▶ Erzeugte Hardware Taktgenau analysieren



```
1 package HelloBluespec;  
2   module mkHelloBluespec (Empty);  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9   endmodule  
10 endpackage
```

- ▶ Typischer Rahmen eines BSV Packages

```
1 package HelloBluespec;
2   module mkHelloBluespec(Empty);
3     Reg#(UInt#(25)) counter <- mkReg(0);
4
5
6
7
8
9     rule count;
10      counter <= counter + 1; // Überlauf ausnutzen
11   endrule
12 endmodule
13 endpackage
```

- ▶ Zähler von Typ `UInt#(25)` in Register



```
1 package HelloBluespec;
2   module mkHelloBluespec(Empty);
3     Reg#(UInt#(25)) counter <- mkReg(0);
4
5
6
7
8
9     rule count;
10      counter <= counter + 1; // Überlauf ausnutzen
11   endrule
12 endmodule
13 endpackage
```

- ▶ Zähler von Typ `UInt#(25)` in Register
- ▶ rule die Zählerregister erhöht



```
1 package HelloBluespec;
2   module mkHelloBluespec (Empty);
3     Reg#(UInt#(25)) counter <- mkReg(0);
4
5
6
7
8
9     rule count;
10      counter <= counter + 1; // Überlauf ausnutzen
11    endrule
12  endmodule
13 endpackage
```

- ▶ Zähler von Typ `UInt#(25)` in Register
- ▶ `rule` die Zählerregister erhöht
- ▶ Automatisches zurücksetzen durch Wahl der Bitbreite des Registers
- ▶  $\frac{100 \text{ MHz}}{2^{25}} \approx 2.98 \text{ Hz}$



```
1 package HelloBluespec;
2   module mkHelloBluespec (Empty);
3     Reg#(UInt#(25)) counter <- mkReg(0);
4
5     rule helloDisplay (counter == 0);
6       $display("(%0d) Hello World!", $time);
7     endrule
8
9     rule count;
10      counter <= counter + 1;
11    endrule
12  endmodule
13 endpackage
```

- ▶ Ausgabe wenn Zählerregister resettet wurde



```
1 interface HelloBluespec;  
2     (* always_enabled, always_ready *) method Bool led();  
3 endinterface
```

- ▶ Neues Sprachkonstrukt Attribute



```
1 interface HelloBluespec;  
2     (* always_enabled, always_ready *) method Bool led();  
3 endinterface
```

- ▶ Neues Sprachkonstrukt `Attribute`
- ▶ Weist den Compiler an nachfolgende Objekte anders zu verarbeiten
- ▶ In diesem Fall wird der Compiler angewiesen:



```
1 interface HelloBluespec;  
2     (* always_enabled, always_ready *) method Bool led();  
3 endinterface
```

- ▶ Neues Sprachkonstrukt `Attribute`
- ▶ Weist den Compiler an nachfolgende Objekte anders zu verarbeiten
- ▶ In diesem Fall wird der Compiler angewiesen:
  - ▶ Methode `led` benötigt kein `enable` Signal (hier unnötig)



```
1 interface HelloBluespec;  
2     (* always_enabled, always_ready *) method Bool led();  
3 endinterface
```

- ▶ Neues Sprachkonstrukt `Attribute`
- ▶ Weist den Compiler an nachfolgende Objekte anders zu verarbeiten
- ▶ In diesem Fall wird der Compiler angewiesen:
  - ▶ Methode `led` benötigt kein `enable` Signal (hier unnötig)
  - ▶ Methode `led` benötigt kein `ready` Signal



```
1 interface HelloBluespec;  
2     (* always_enabled, always_ready *) method Bool led();  
3 endinterface
```

- ▶ Neues Sprachkonstrukt `Attribute`
- ▶ Weist den Compiler an nachfolgende Objekte anders zu verarbeiten
- ▶ In diesem Fall wird der Compiler angewiesen:
  - ▶ Methode `led` benötigt kein `enable` Signal (hier unnötig)
  - ▶ Methode `led` benötigt kein `ready` Signal
  - ▶ → Methode `led` benötigt keinen Handshake
- ▶ Compiler überprüft die Einhaltung der Bedingung

# LED hinzufügen: Handshake



```
1  BSV: method Bool led();
2  Verilog:
3  module mkHelloBluespec(CLK,
4      RST_N,
5
6      led,
7      RDY_led);
8  input  CLK;
9  input  RST_N;
10
11 // value method led
12 output led;
13 output RDY_led;
14 ...
```

```
1  BSV: (* always_enabled, always_ready *)
2      method Bool led();
3  Verilog:
4  module mkHelloBluespec(CLK,
5      RST_N,
6
7      led);
8  input  CLK;
9  input  RST_N;
10
11 // value method led
12 output led;
```

# LED hinzufügen: Das Modul



```
1  module mkHelloBluespec (HelloBluespec);
2      Reg#(Bool) ledStatus <- mkReg(False);
3      Reg#(UInt#(25)) counter <- mkReg(0);
4
5      rule helloDisplay (counter == 0);
6          $display("(%0d) Hello World!", $time);
7          ledStatus <= !ledStatus;
8      endrule
9
10     rule count;
11         counter <= counter + 1;
12     endrule
13
14     method Bool led();
15         return ledStatus;
16     endmethod
17 endmodule
```

- ▶ Counter zählt 2 s ab (Zählen bis 200 000 000 bei 100 MHz).



- ▶ Counter zählt 2 s ab (Zählen bis 200 000 000 bei 100 MHz).
- ▶ `rule` die Simulation beendet

```
1  module mkHelloTestbench(Empty);
2      Reg#(UInt#(32)) counter <- mkReg(0);
3
4      HelloBluespec uut <- mkHelloBluespec();
5
6      rule endSimulation (counter == 200000000);
7          $finish();
8      endrule
9
10     rule counterIncr;
11         counter <= counter + 1;
12     endrule
13 endmodule
```



- ▶ LED Statusänderung detektieren und ausgeben

# Blinky testen: LED Statusänderung



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

- ▶ LED Statusänderung detektieren und ausgeben
- ▶ LED wird angeschaltet wenn LED vorher aus war und nun an ist



- ▶ LED Statusänderung detektieren und ausgeben
- ▶ LED wird angeschaltet wenn LED vorher aus war und nun an ist
- ▶ LED wird ausgeschaltet wenn LED vorher an war und nun aus ist

```
1  Reg#(Bool) ledLastCycle <- mkReg(False);
2
3  rule checkLedStatus;
4      ledLastCycle <= uut.led();
5      if(ledLastCycle == True && uut.led() == False) $display("LED aus.");
6      else if(ledLastCycle == False && uut.led() == True) $display("LED an.");
7  endrule
```

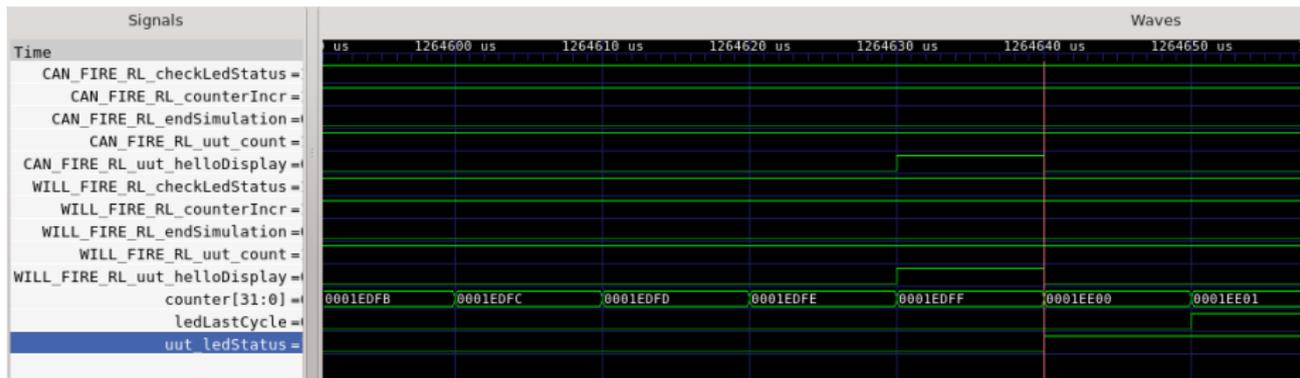


- ▶ Bluesim kann Waveforms erzeugen
- ▶ Taktgenaue Verfolgung der Ausführung
- ▶ Hilfssignale (`can_fire`, `will_fire`) mit `-keep-fires`.
- ▶ Bluesim wird dadurch um *vielfaches* langsamer
- ▶ Mögliche Optimierungen fallen weg

# Blinky Waveform



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT





- ▶ Arithmetic Logic Unit mit
  - ▶ Multiplizieren
  - ▶ Dividieren
  - ▶ Addieren
  - ▶ Subtrahieren
  - ▶ Logisches Und
  - ▶ Logisches Oder



```
1 interface HelloALU;
2     method Action setupCalculation(AluOps op, Int#(32) a, Int#(32) b);
3     method ActionValue#(Int#(32)) getResult();
4 endinterface
```

- ▶ Methode `setupCalculation` blockiert so lange eine Berechnung aktiv ist
- ▶ Methode `getResult` blockiert so lange bis ein Ergebnis vorliegt



```
1 typedef enum{Mul,Div,Add,Sub,And,Or} AluOps deriving (Eq, Bits);
```

- ▶ AluOps ist ein `enum` (bekannt aus C/C++/Java etc.)
- ▶ `deriving` für Nutzung von Typklassen (später mehr dazu)
  - ▶ `Eq` erlaubt Vergleich von Werten des Typen mit logischen Operatoren `==` und `!=`. Einfachste Implementierung der Operatoren.
  - ▶ `Bits` erlaubt die Nutzung der Funktionen `pack` ( $t \rightarrow Bit$ ) und `unpack` ( $Bit \rightarrow t$ ). Wichtig für Hardware-synthese.



```
1  module mkHelloALU(HelloALU);
2      Reg#(Bool) newOperands <- mkReg(False);
3      Reg#(Bool) resultValid <- mkReg(False);
4      Reg#(AluOps) operation <- mkReg(Mul);
5      Reg#(Int#(32)) opA <- mkReg(0);
6      Reg#(Int#(32)) opB <- mkReg(0);
7      Reg#(Int#(32)) result <- mkReg(0);
8
9      method Action setupCalculation(AluOps op, Int#(32) a, Int#(32) b)
10                                     if(!newOperands);
11          opA <= a;
12          opB <= b;
13          operation <= op;
14          newOperands <= True;
15          resultValid <= False;
16      endmethod
17
18      method ActionValue#(Int#(32)) getResult() if(resultValid);
19          resultValid <= False;
20          return result;
21      endmethod
22  endmodule
```



```
1  rule calculate (newOperands);
2      Int#(32) rTmp = 0;
3      case(operation)
4          Mul: rTmp = opA * opB;
5          Div: rTmp = opA / opB;
6          Add: rTmp = opA + opB;
7          Sub: rTmp = opA - opB;
8          And: rTmp = opA & opB;
9          Or:  rTmp = opA | opB;
10     endcase
11     result <= rTmp;
12     newOperands <= False;
13     resultValid <= True;
14 endrule
```

- ▶ Was ist wenn eine der Berechnungen länger als ein Takt braucht?



- ▶ Die ALU wird um eine Potenzberechnung erweitert.

```
1  int pow(int a, int b) {
2      int tmp = 1;
3      for(int i = 0; i < b; ++i) {
4          tmp *= a;
5      }
6      return tmp;
7  }

1  interface Power;
2      method Action  setOperands(Int#(32) a, Int#(32) b);
3      method Int#(32) getResult();
4  endinterface
```



```
1      Reg#(Bool) resultValid <- mkReg(False);
2      Reg#(Int#(32)) opA      <- mkReg(0);
3      Reg#(Int#(32)) opB      <- mkReg(0);
4      Reg#(Int#(32)) result   <- mkReg(1);
5  // Rules
6  ...
7  ///////////////
8      method Action setOperands(Int#(32) a, Int#(32) b);
9          result <= 1;
10         opA    <= a;
11         opB    <= b;
12         resultValid <= False;
13     endmethod
14
15     method Int#(32) getResult() if(resultValid);
16         return result;
17     endmethod
```



```
1  rule calc (opB > 0);  
2      opB <= opB - 1;  
3      result <= result * opA;  
4  endrule  
5  
6  rule calcDone (opB == 0 && !resultValid);  
7      resultValid <= True;  
8  endrule
```

```
1  module mkHelloALU(HelloALU);
2      ...
3      Power pow          <- mkPower();
4      rule calculate (newOperands);
5          ...
6          case(operation)
7              ...
8              Pow: rTmp = pow.getResult();
9          endcase
10     endrule
11     ...
12     method Action setupCalculation(AluOps op, Int#(32) a, Int#(32) b)
13         if(!newOperands);
14             ...
15             if(op == Pow) pow.setOperands(a,b);
16         endmethod
17     ...
18 endmodule
```



```
1  module mkALUTestbench(Empty);
2      HelloALU uut          <- mkHelloALU();
3      Reg#(UInt#(8)) testState <- mkReg(0);
4
5      rule checkMul (testState == 0);
6          uut.setupCalculation(Mul, 4, 5);
7          testState <= testState + 1;
8      endrule
9      rule checkDiv (testState == 2);
10         uut.setupCalculation(Div, 12, 4);
11         testState <= testState + 1;
12     endrule
13     ...
14     rule printResults (unpack(pack(testState)[0]));
15         $display("Result: %d", uut.getResult());
16         testState <= testState + 1;
17     endrule
18     rule endSim (testState == 14);
19         $finish();
20     endrule
21 endmodule
```



## Teil 3: Erste Einblicke in AzureIP



```
1  module mkALUTestbench(Empty);
2      HelloALU uut          <- mkHelloALU();
3      Reg#(UInt#(8)) testState <- mkReg(0);
4      rule checkMul (testState == 0);
5          uut.setupCalculation(Mul, 4, 5);
6          testState <= testState + 1;
7      endrule
8      rule checkDiv (testState == 2);
9          uut.setupCalculation(Div, 12, 4);
10         testState <= testState + 1;
11     endrule
12     ...
13 endmodule
```

- ▶ FSM mit rules: Unübersichtlich und wenig Abstrakt
- ▶ Extra Zählvariable nur für den State
- ▶ State muss verwaltet werden



- ▶ Teil der AzureIP Bibliothek
- ▶ Eigene Sprache für FSM
- ▶ Übersichtliche Darstellung von FSM
- ▶ Darstellung von sequentiellen Aktionen (for-/while-loop etc.)



```
1      exprPrimary ::= seqFsmStmt | parFsmStmt
2      fsmStmt    ::= exprFsmStmt
3                  | seqFsmStmt
4                  | parFsmStmt
5                  | iffFsmStmt
6                  | whileFsmStmt
7                  | repeatFsmStmt
8                  | forFsmStmt
9                  | returnFsmStmt
10     exprFsmStmt ::= regWrite ;
11                | expression ;
12     seqFsmStmt  ::= seq fsmStmt { fsmStmt } endseq
13     parFsmStmt  ::= par fsmStmt { fsmStmt } endpar
14     iffFsmStmt  ::= if expression fsmStmt
15                [ else fsmStmt ]
```

## FSM in Bluespec: STMT Part 2



```
1   whileFsmStmt    ::= while ( expression )
2                       loopBodyFsmStmt
3   forFsmStmt      ::= for ( fsmStmt ; expression ; fsmStmt )
4                       loopBodyFsmStmt
5   returnFsmStmt   ::= return ;
6   repeatFsmStmt   ::= repeat ( expression )
7                       loopBodyFsmStmt
8   loopBodyFsmStmt ::= fsmStmt
9                       | break ;
10                      | continue ;
```



```
1  import StmtFSM::*;
2  Stmt aluTestbench = {
3      seq
4          action
5              uut.setupCalculation(Mul, 4, 5)
6          endaction
7          action
8              $display("Result: %d", uut.getResult());
9          endaction
10         ...
11     endseq
12 };
13 mkAutoFSM(aluTestbench);
```

- ▶ Wesentlich einfacher zu lesen und zu erweitern
- ▶ Verschiedene FSM Typen
  - ▶ `mkAutoFSM`: Führt FSM ein mal aus und beendet dann die Simulation
  - ▶ `mkFSM`: Ausführung startet wenn `start()` Methode aufgerufen wird
  - ▶ `mkFSMWithPred`: FSM mit extra Prädikat. Wird genutzt um Konflikte zwischen FSM zu vermeiden.

# FSM in Bluespec: FSM wiederverwenden



```
1  Reg#(UInt#(32)) a           <- mkRegU;
2  Reg#(UInt#(32)) b           <- mkRegU;
3  Reg#(AluOp)    aluOp        <- mkRegU;
4  Reg#(UInt#(3)) activeFSM    <- mkReg(0);
5  Stmt aluTestbench = {
6      seq
7      action
8          activeFSM <= 1;
9          a <= 4;
10         b <= 5;
11         aluOp <= Mul;
12         testFSM.start();
13     endaction
14     await(testFSM.done());
15     ...
16     $finish();
17 endseq
18 };
19 FSM testbenchFSM <- mkFSMWithPred(aluTestbench, activeFSM == 0);
20 rule startFSM (testbenchFSM.done());
21     testbenchFSM.start();
22 endrule
```



```
1 Stmt testFSMStmt = {
2   seq
3     action
4       uut.setupCalculation(aluOp, a, b);
5     endaction
6     action
7       $display("%d %d %d = %d", a, aluOp, b, uut.getResult());
8       activeFSM <= 0;
9     endaction
10  endseq
11 };
12 FSM testFSM <- mkFSMWithPred(testFSMStmt, activeFSM == 1);
```



- ▶ StmtFSM ist ein mächtiges Werkzeug um FSM umzusetzen
- ▶ Kompakte Umsetzung von Schleifen, sequentieller Ausführung, paralleler Ausführung etc.
- ▶ Schachtelung von FSM um komplexere System umzusetzen
- ▶ Nicht immer geeignet → Übung



- ▶ Typ der verschiedene Typen zu einem zusammenfasst
- ▶ Variable entspricht dem entsprechenden Typ und einem Tag



- ▶ Typ der verschiedene Typen zu einem zusammenfasst
- ▶ Variable entspricht dem entsprechenden Typ und einem Tag
- ▶ Tag kann durch Pattern Matching gefiltert werden



- ▶ Typ der verschiedene Typen zu einem zusammenfasst
- ▶ Variable entspricht dem entsprechenden Typ und einem Tag
- ▶ Tag kann durch Pattern Matching gefiltert werden
- ▶ Bekannt aus der Vorlesung `Maybe` → `Valid t` oder `Invalid`



- ▶ Typ der verschiedene Typen zu einem zusammenfasst
- ▶ Variable entspricht dem entsprechenden Typ und einem Tag
- ▶ Tag kann durch Pattern Matching gefiltert werden
- ▶ Bekannt aus der Vorlesung `Maybe` → `Valid t` oder `Invalid`
- ▶ Anderes Beispiel: Lese- oder Speicheranfrage an RAM

```
1 interface RAM;
2   method Action putRequest (RAMRequest);
3   method ActionValue#(Bit#(32)) getReadResult ();
4 endinterface;
```



```
1  typedef struct {
2      Bit#(32) addr;
3  } ReadRequest deriving(Bits, Eq);
4  typedef struct {
5      Bit#(32) addr; Bit#(32) data;
6  } WriteRequest deriving(Bits, Eq);
7  typedef union tagged {
8      ReadRequest Read; WriteRequest Write;
9  } RAMRequest deriving(Bits, Eq);
```

- ▶ Deklaration mit typedef
- ▶ Nutzung von Typklassen mit deriving

# Bluespec Tagged Unions: Pattern Matching



```
1  module mkRAM(RAM);
2      Reg#(RAMRequest) currentRequest <- mkRegU;
3      Reg#(Bool) requestValid <- mkReg(False);
4      RegFile#(Bit#(32), Bit#(32)) ram <- mkRegFileFull();
5      Reg#(Maybe#(Bit#(32))) readData;
6      // Rules
7      ...
8      /////
9      method Action putRequest(RAMRequest r) if(!requestValid);
10         currentRequest <= r;
11         requestValid <= True;
12     endmethod
13
14     method ActionValue#(Bit#(32)) getReadResult()
15         if(readData matches tagged Valid .v);
16         readData <= Invalid;
17         return v;
18     endmethod
19 endmodule;
```

# Bluespec Tagged Unions: RAM Rules



```
1 rule handleRequests (requestValid);
2   case (currentRequest) matches
3     tagged Read .r: begin
4       let data <- ram.sub(r.addr);
5       readData <= tagged Valid data;
6     end
7     tagged Write .r: begin
8       ram.upd(r.addr, r.data);
9     end
10  endcase
11  requestValid <= False;
12 endrule;
```

# Bluespec Tagged Unions: RAM Read Modify Write



- ▶ Durch Tagged Unions einfache Erweiterung des Moduls möglich
- ▶ Beispiel: Hinzufügen von Read-Modify-Write

```
1  typedef struct {
2      Bit#(32) addr; Bit#(32) data; Bit#(32) mask;
3      } RMWRequest deriving(Bits, Eq);
4  typedef union tagged {
5      ReadRequest Read; WriteRequest Write; RMWRequest RMW;
6      } RAMRequest deriving(Bits, Eq);
```

# Bluespec Tagged Unions: RAM Read Modify Write



```
1 rule handleRequests (requestValid);
2   case (currentRequest) matches
3     tagged Read .r: begin
4       let data <- ram.sub(r.addr);
5       readData <= tagged Valid data;
6     end
7     tagged Write .r: begin
8       ram.upd(r.addr, r.data);
9     end
10    tagged RMW .r: begin
11      let data <- ram.sub(r.addr);
12      let masked = data & (~r.mask);
13      ram.upd(r.addr, (r.data & r.mask) | masked);
14    end
15  endcase
16  requestValid <= False;
17 endrule;
```



# Übung 3

- ▶ BlueCheck: Automatisiertes Testen
- ▶ Basiert auf QuickCheck

# Übung 3



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

- ▶ BlueCheck: Automatisiertes Testen
- ▶ Basiert auf QuickCheck
- ▶ Kann sehr effizient sein:



- ▶ BlueCheck: Automatisiertes Testen
- ▶ Basiert auf QuickCheck
- ▶ Kann sehr effizient sein:
  - ▶ Cache-System eines Prozessors
  - ▶ BSD erfolgreich gebootet
  - ▶ BlueCheck entdeckt fundamentalen Fehler
  - ▶ Reproduzierbar nach nur zehn Methodenaufrufen



```
1  module [BlueCheck] mkArithSpec ();
2      function Bool addComm(Int#(4) x, Int#(4) y) =
3          x + y == y + x;
4
5      function Bool addAssoc(Int#(4) x, Int#(4) y, Int#(4) z) =
6          x + (y + z) == (x + y) + z;
7
8      function Bool subComm(Int#(4) x, Int#(4) y) =
9          x - y == y - x;
10
11     prop("addComm" , addComm);
12     prop("addAssoc" , addAssoc);
13     prop("subComm" , subComm);
14 endmodule
```



```
1  module [BlueCheck] checkStack ();
2      /* Specification instance */
3      Stack#(8, Bit#(4)) spec <- mkStackSpec();
4
5      /* Implmentation instance */
6      Stack#(8, Bit#(4)) imp <- mkBRAMStack();
7
8      equiv("pop"      , spec.pop      , imp.pop);
9      equiv("push"     , spec.push     , imp.push);
10     equiv("isEmpty", spec.isEmpty, imp.isEmpty);
11     equiv("top"      , spec.top      , imp.top);
12 endmodule
```