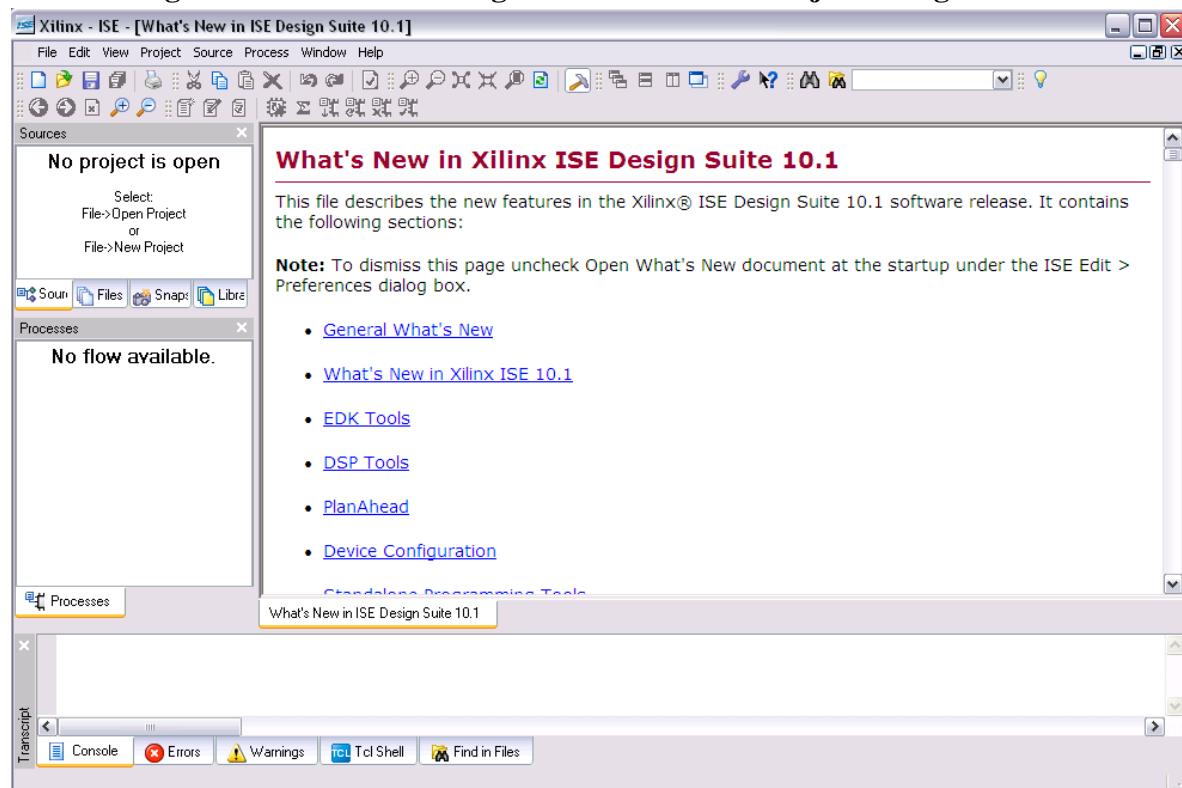


Polni seštevalnik

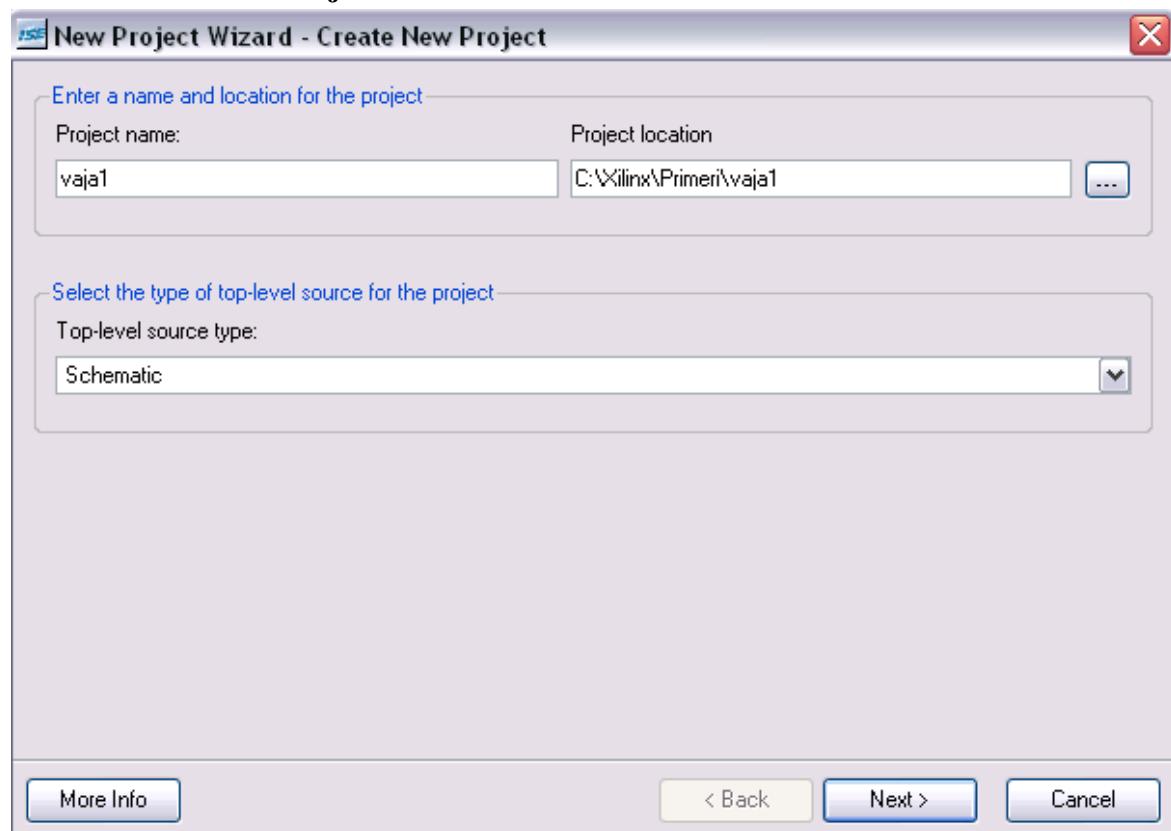
Odprite Xilinx Project Navigator: Xilinx ISE 10



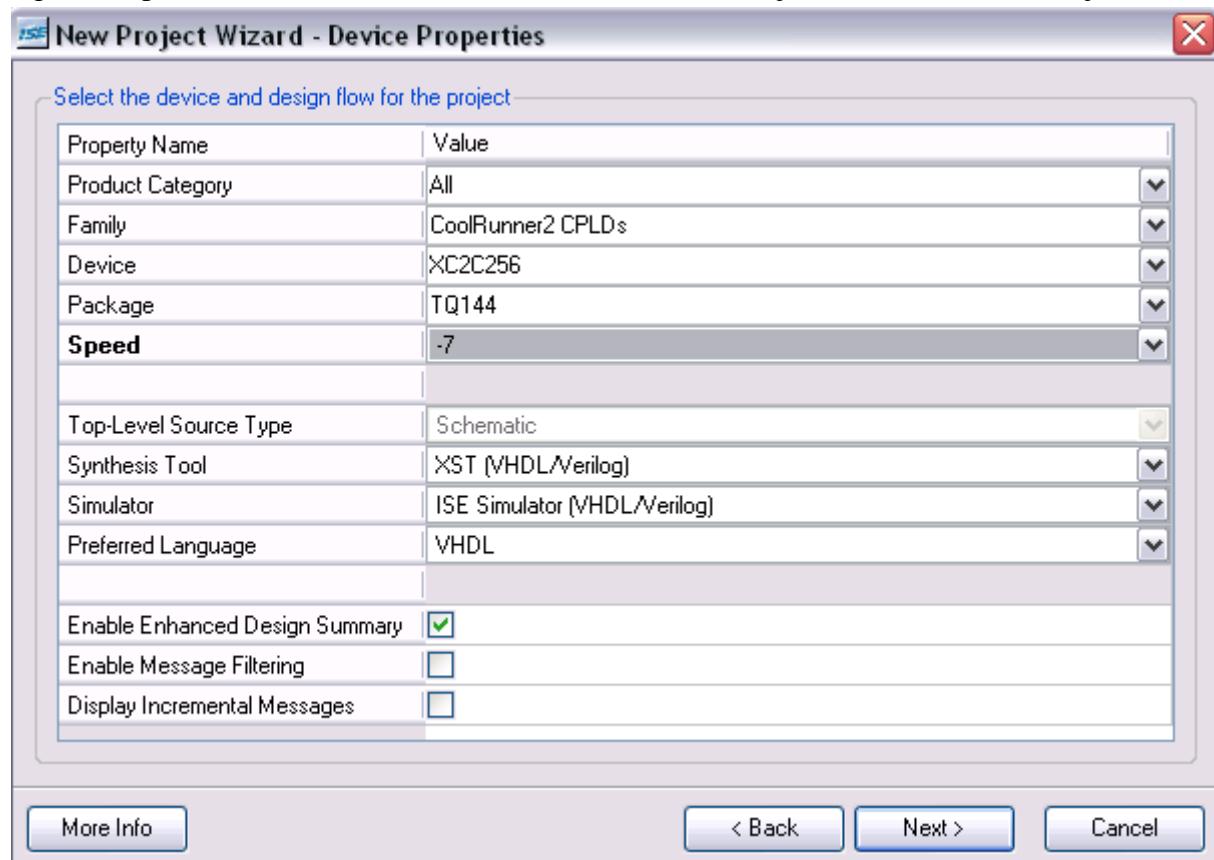
Start > Programi > Xilinx ISE Design Suite 10 > ISE > Project Navigator



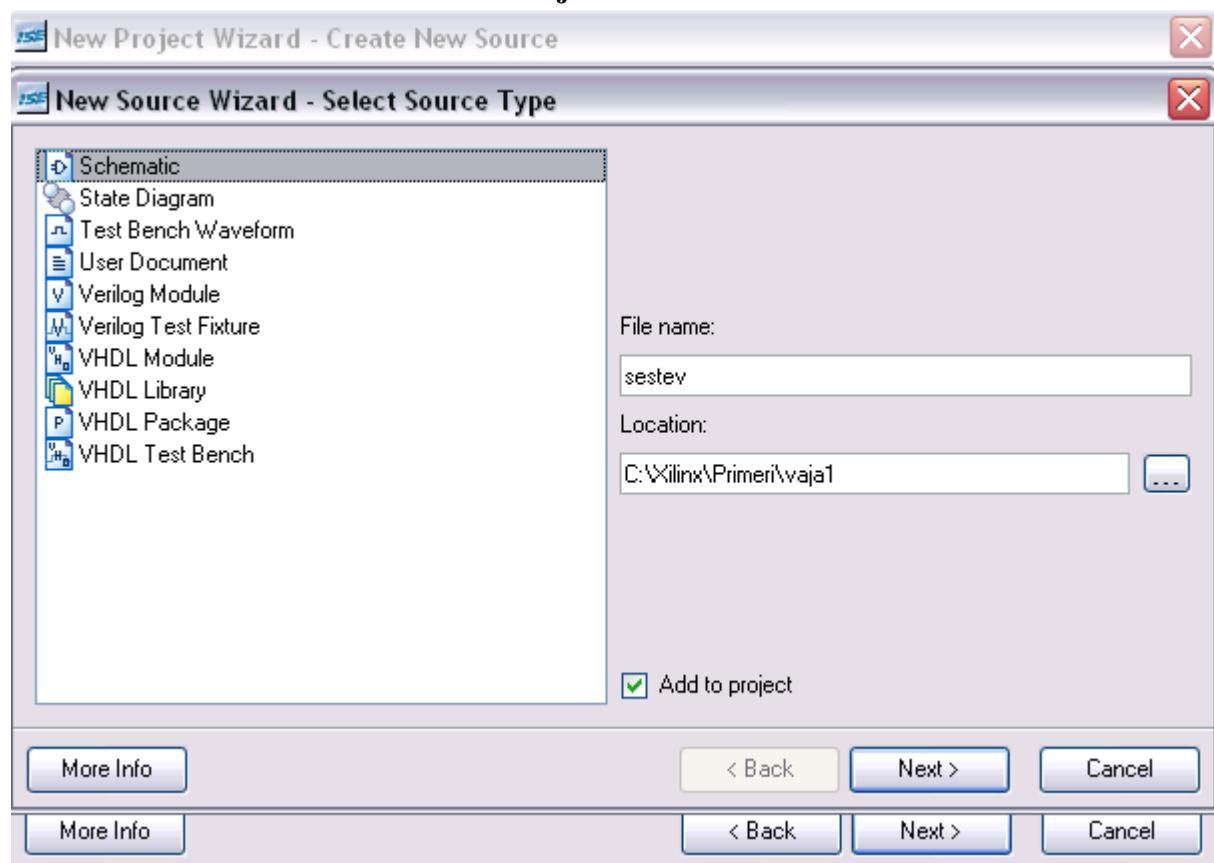
Izberite: File > New Project



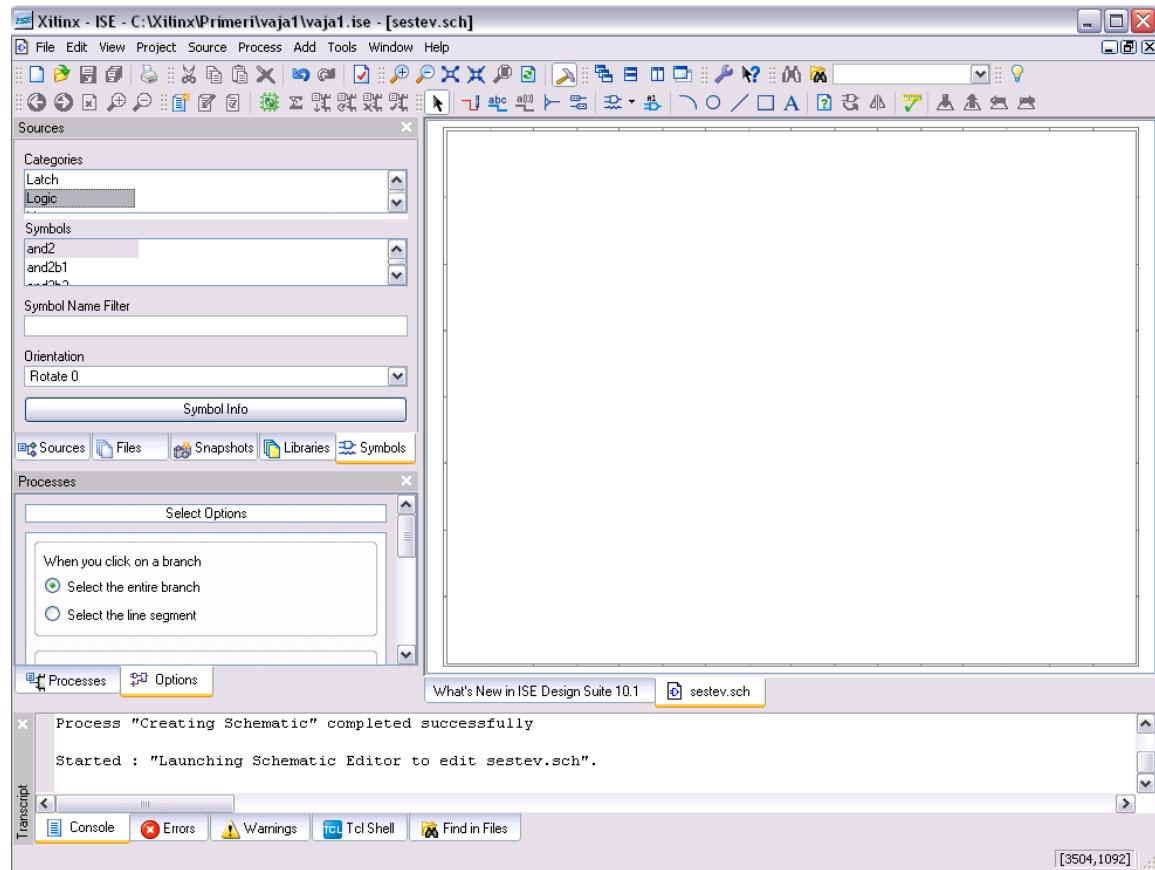
Opišite napravo, s katero nameravate delati ter izberite orodja za sintezo in simulacijo:



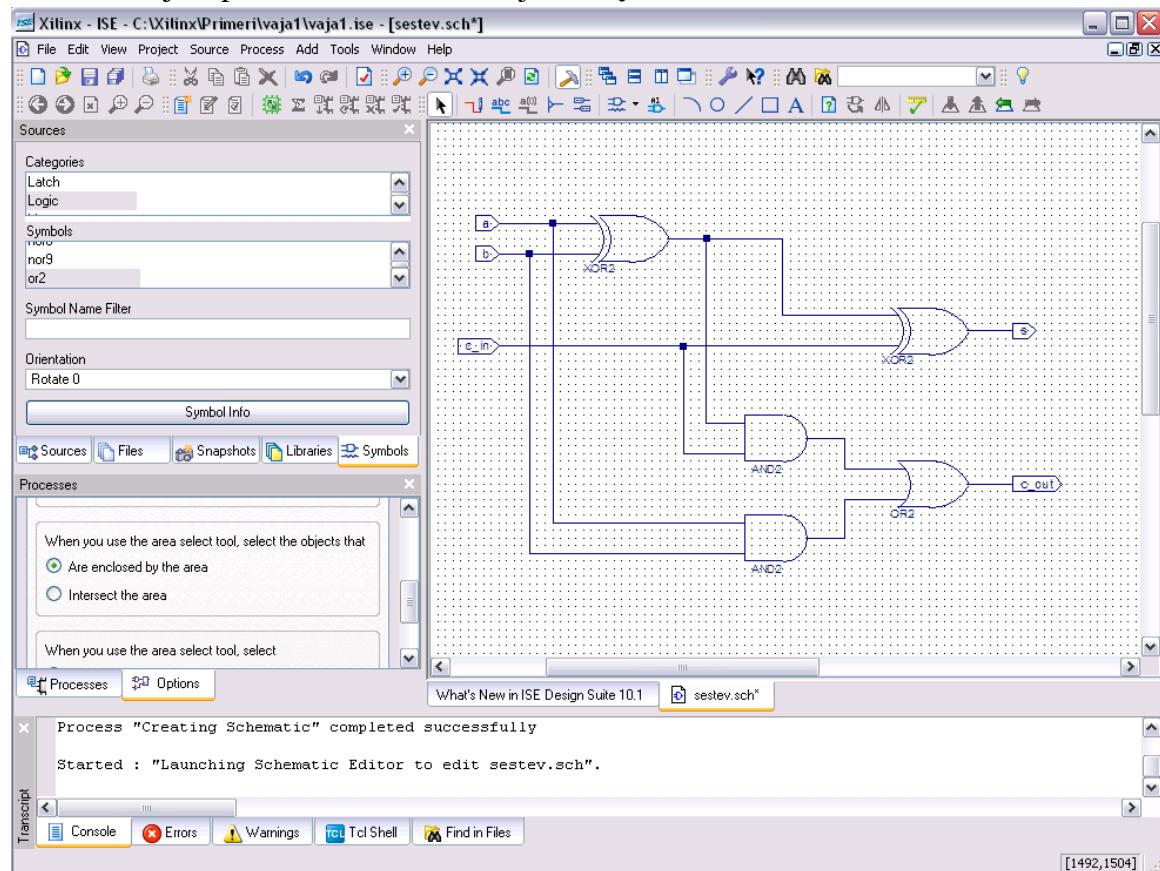
Create new source > New Source ali Project > New Source



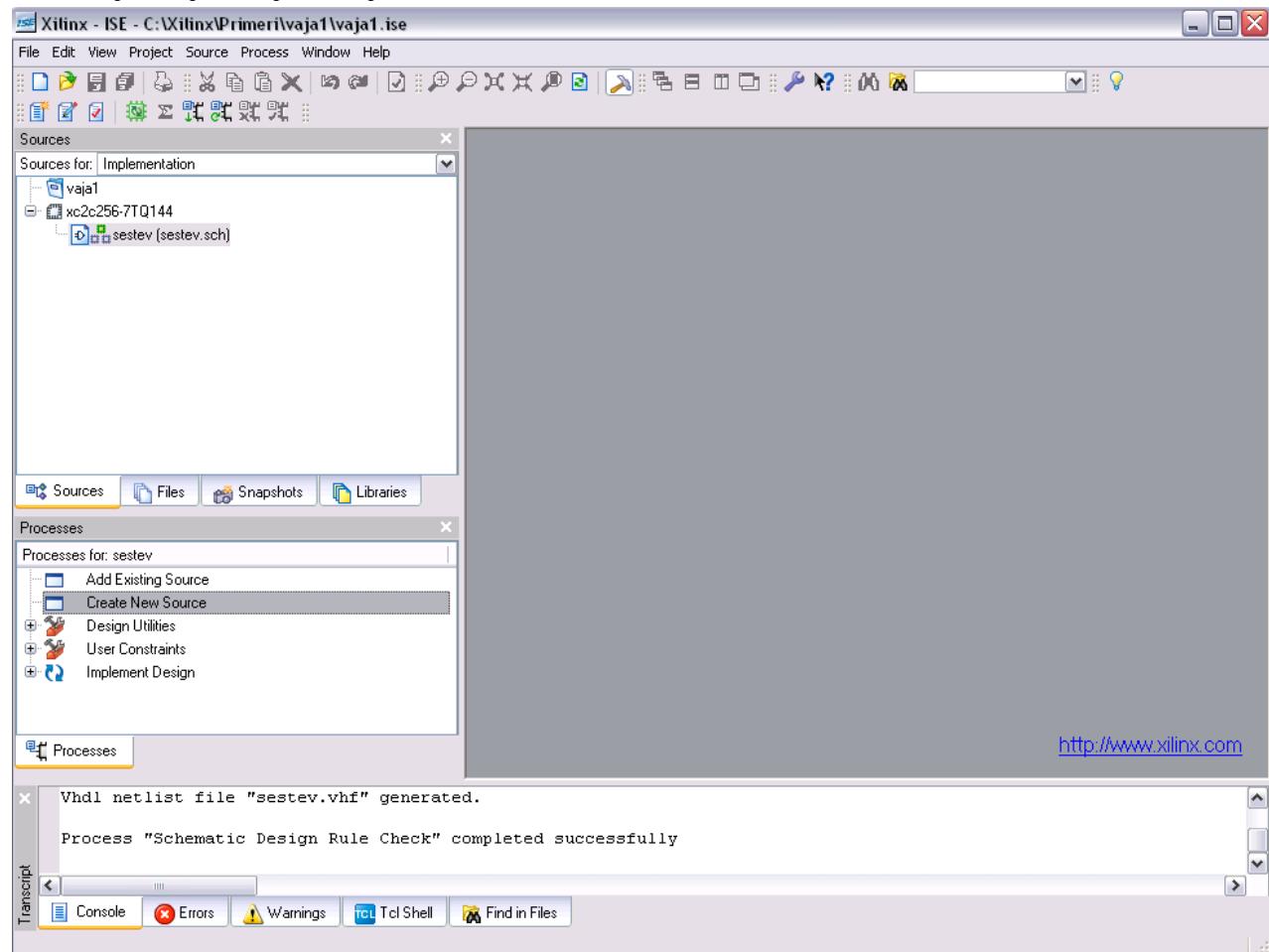
Grafično okolje



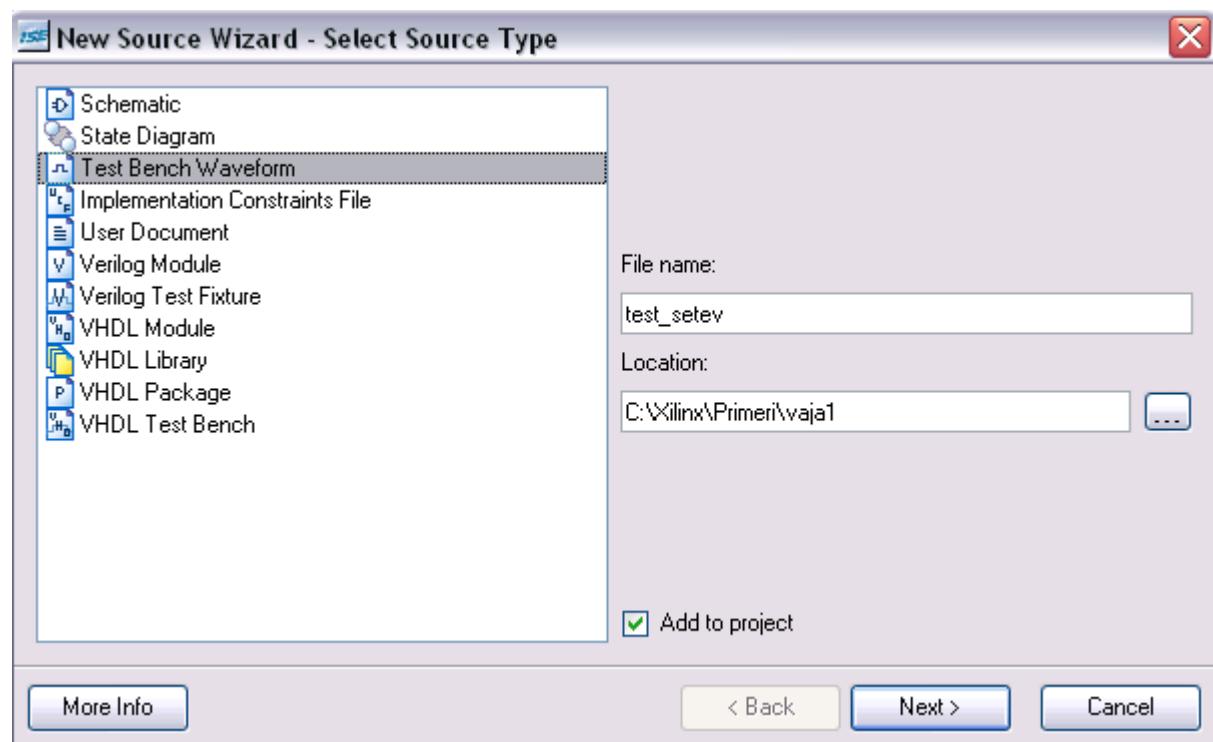
Narišite vezje: uporabite elemente iz knjižnic **Symbols** na levi



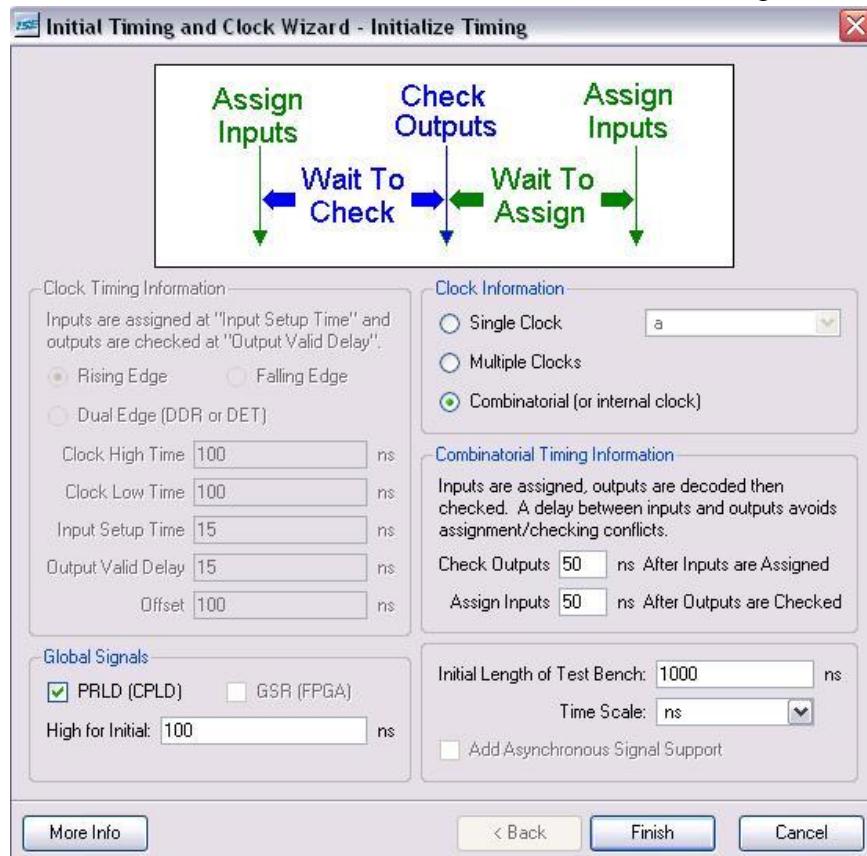
Testiranje vezja: vezju dodajte testno datoteko



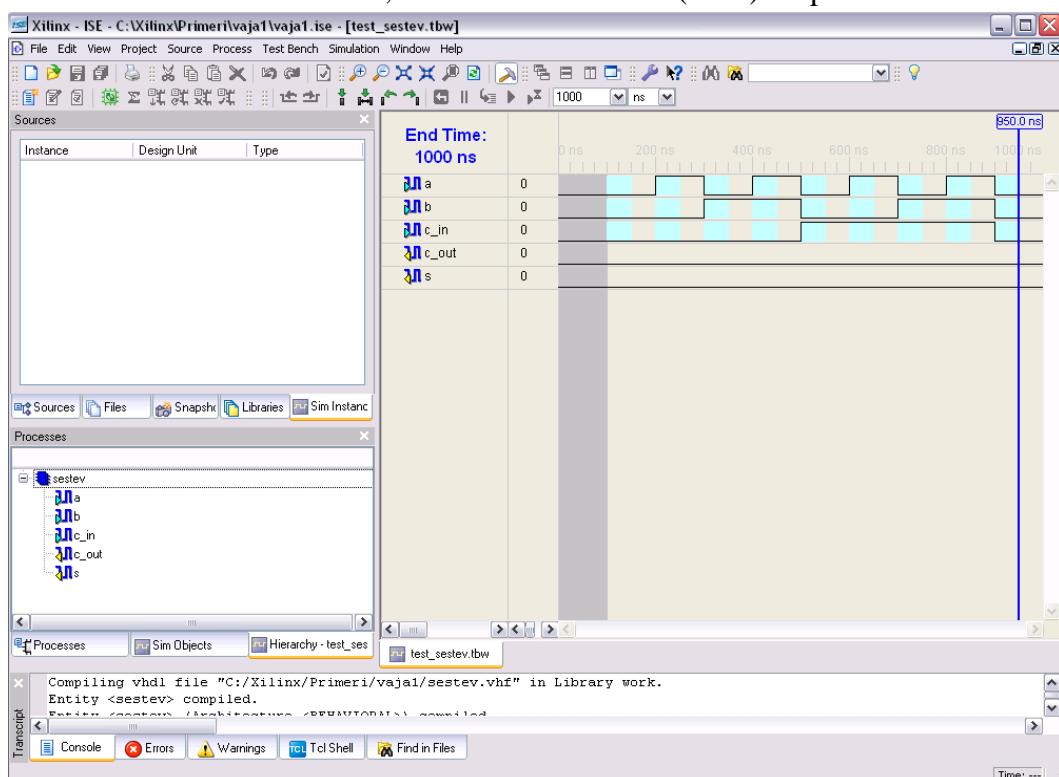
Izberite Test Bench Waveform



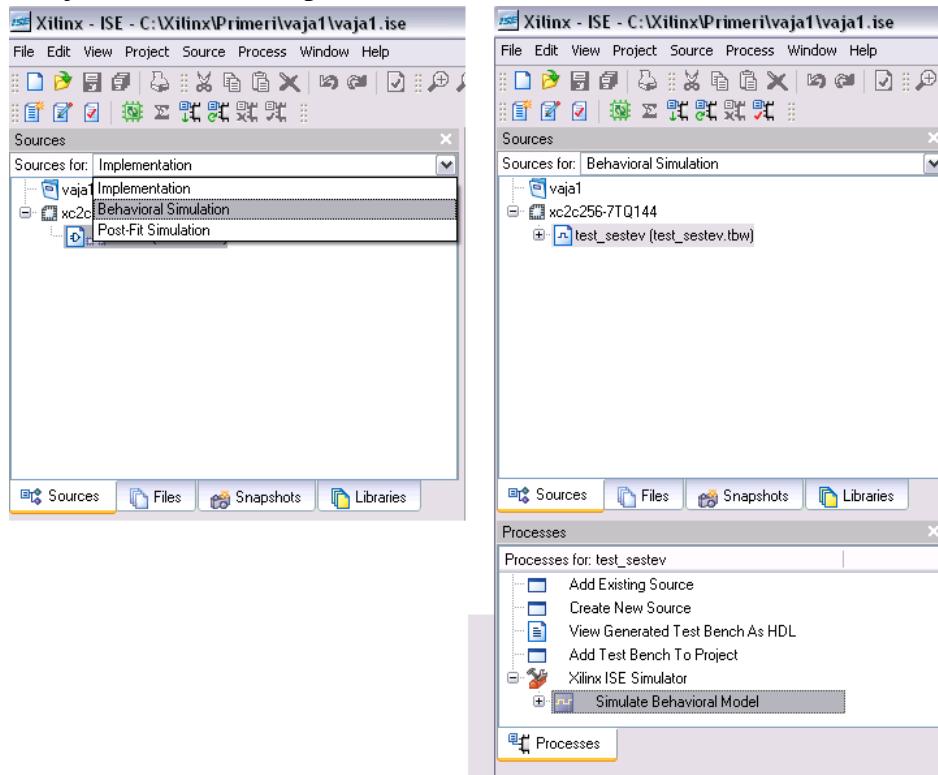
Odpri se HDL Bencher – ker gre v tem primeru za navadno kombinacijsko vezje, izberite **Combinatorial (or internal clock)**. Prav tako izberite **PRLD (CPLD)** globalni signal.



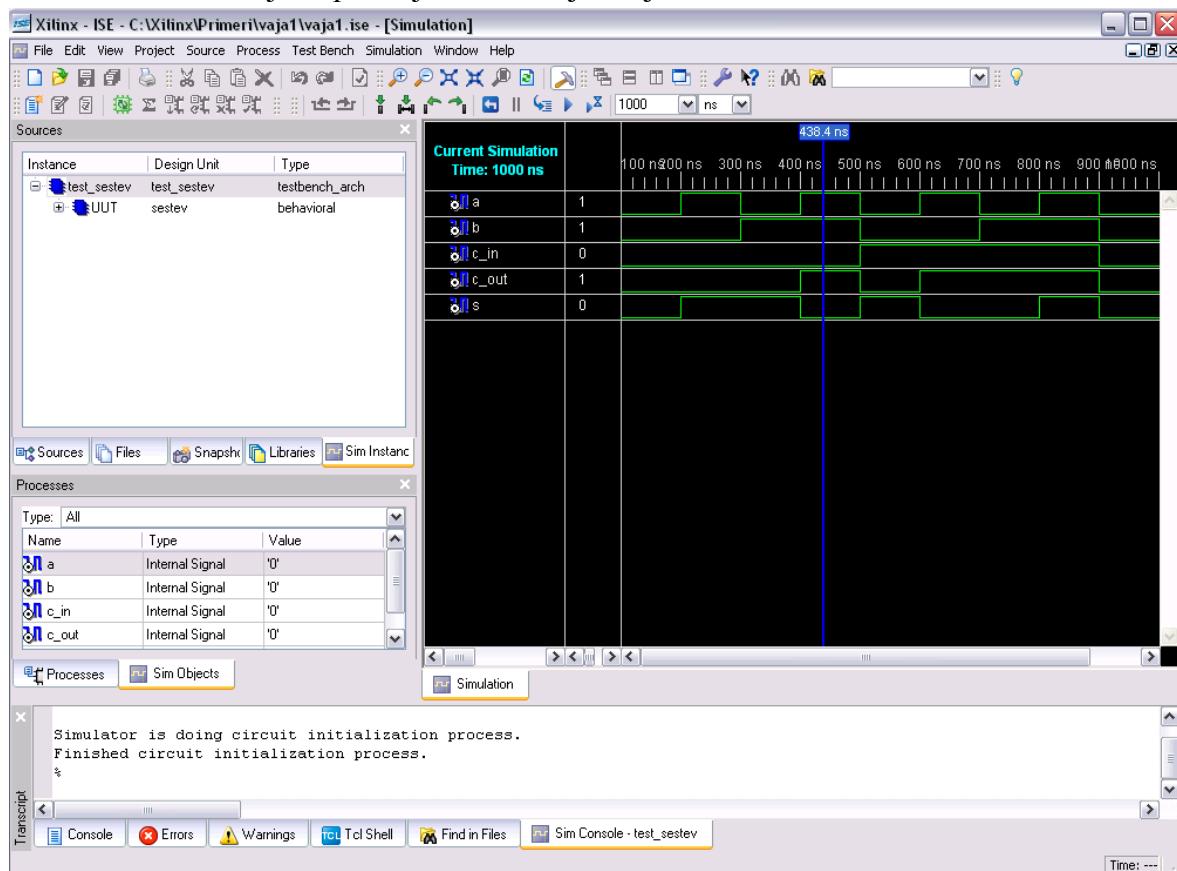
V oknu, ki se odpre, nastavite vrednosti testnega vektorja s klikom na modra polja vhodnih signalov. Ko določite vse vrednosti, shranite testni vektor (Save). Zaprite *.tbw datoteko.



V jezičku **Sources** izberite **Behavioral Simulation**, označite *.tbw datoteko, ki ste jo ustvarili in v jezičku **Processes** poženite **Simulate Behavioral Model**, s čimer zaženete simulacijo.

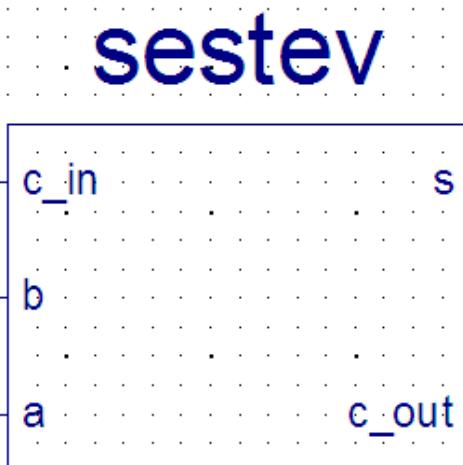
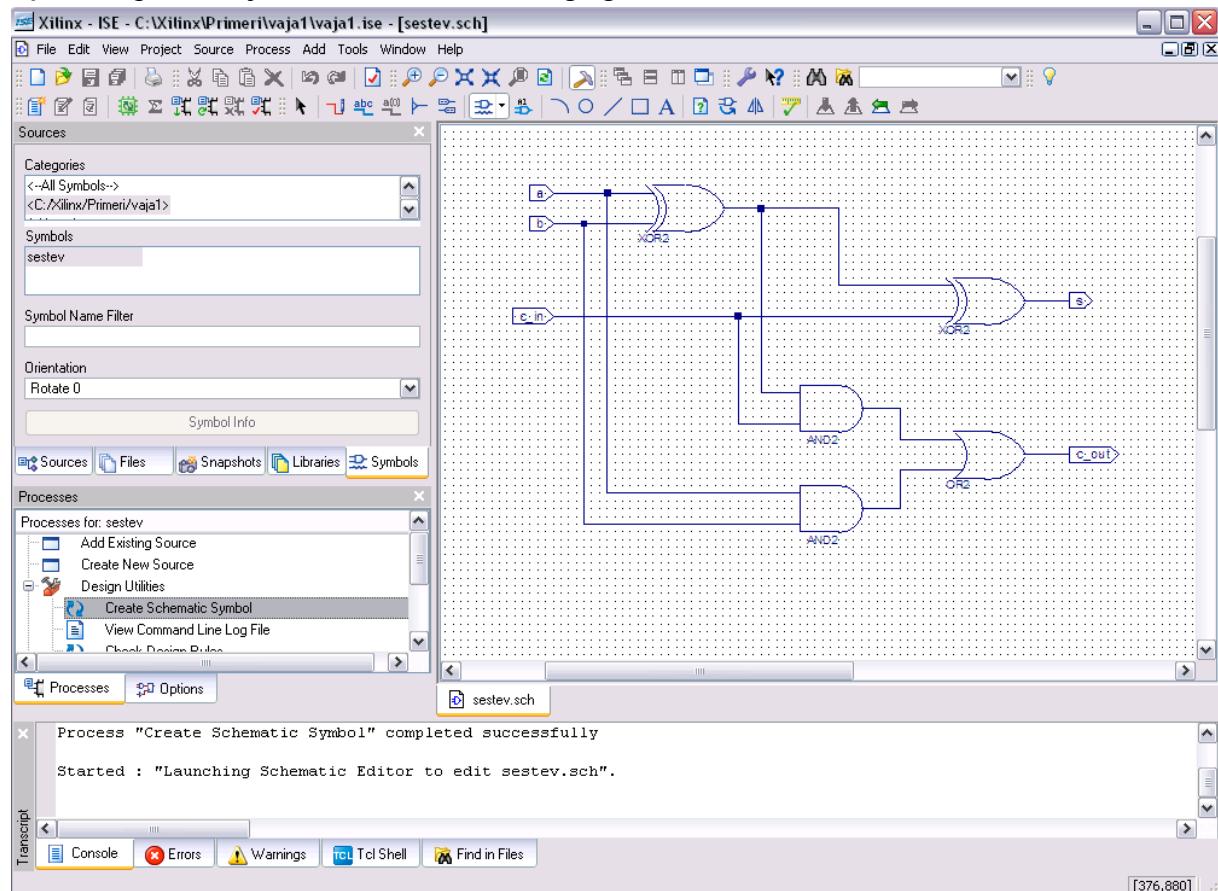


Rezultat uspešne simulacije se pokaže v novem oknu. S kurzorjem se lahko pomikate po časovni osi simulacije in preverjate delovanje vezja.

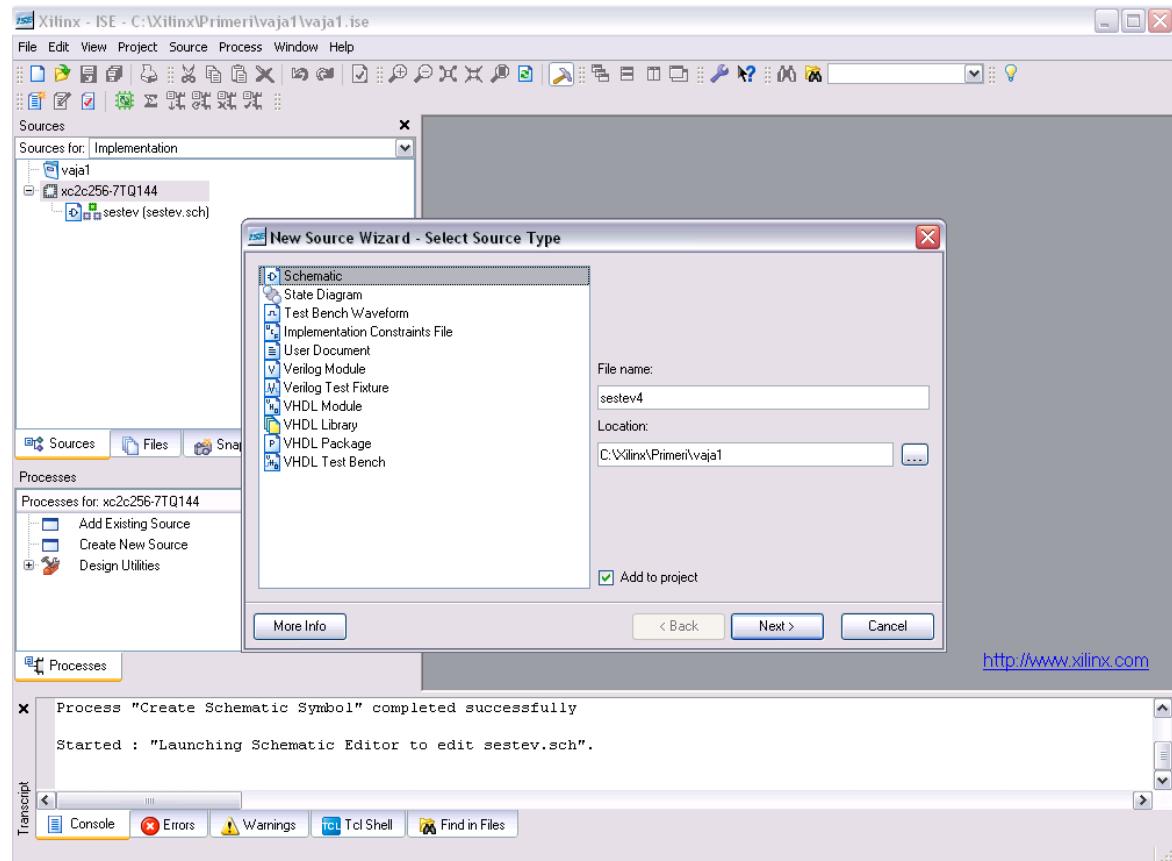


4 bitni seštevalnik

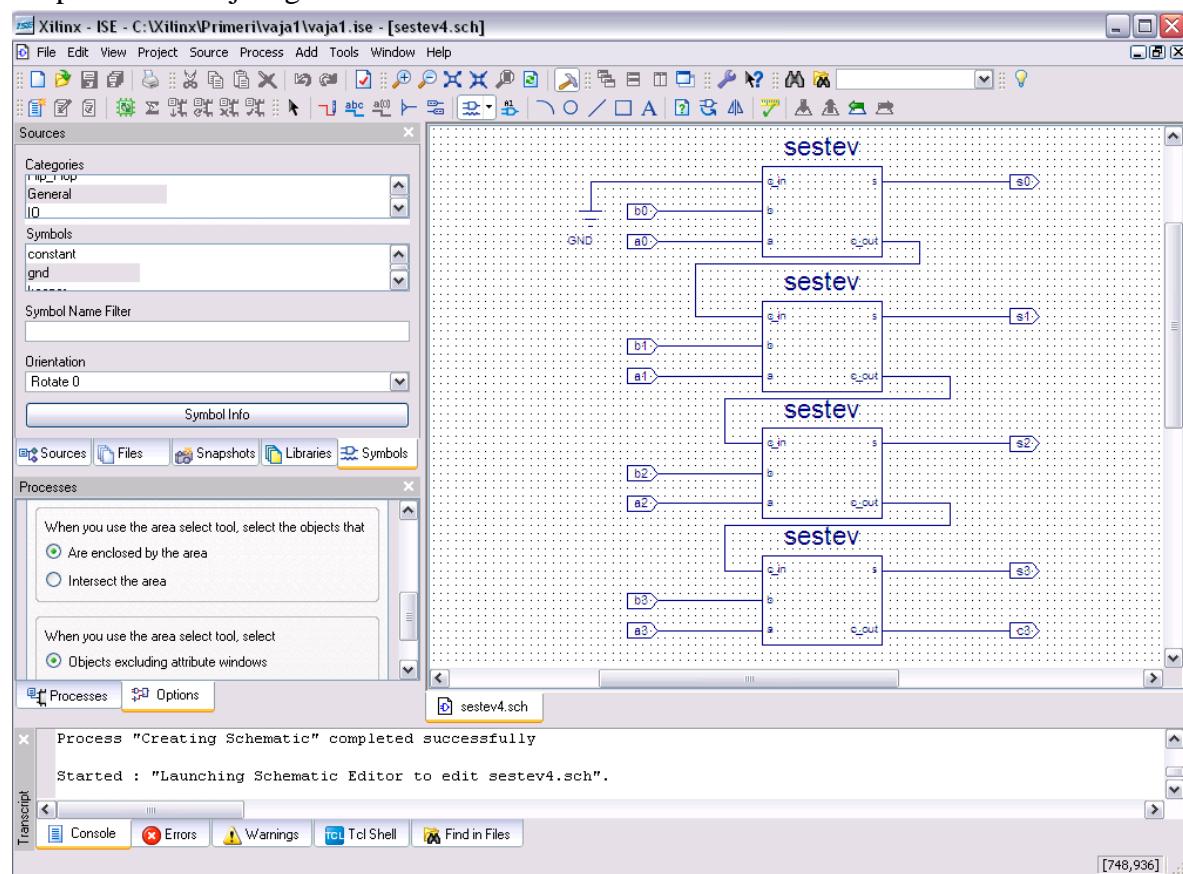
Zaprite simulacijo in ponovno odprite shematični načrt vezja (datoteka *.sch). Nato generirajte simbol: v jezičku **Processes** izberite orodje **Create Schematic Symbol** iz skupine **Design Utilities**. Ustvarjeni simbol lahko najdete v posebni kategoriji (**Categories**), imenovani enako kot mapa projekta. Ko izberemo omenjeno kategorijo, se nam v polju **Symbols** pokaže njen edini element, ki ste ga generirali – sestev.



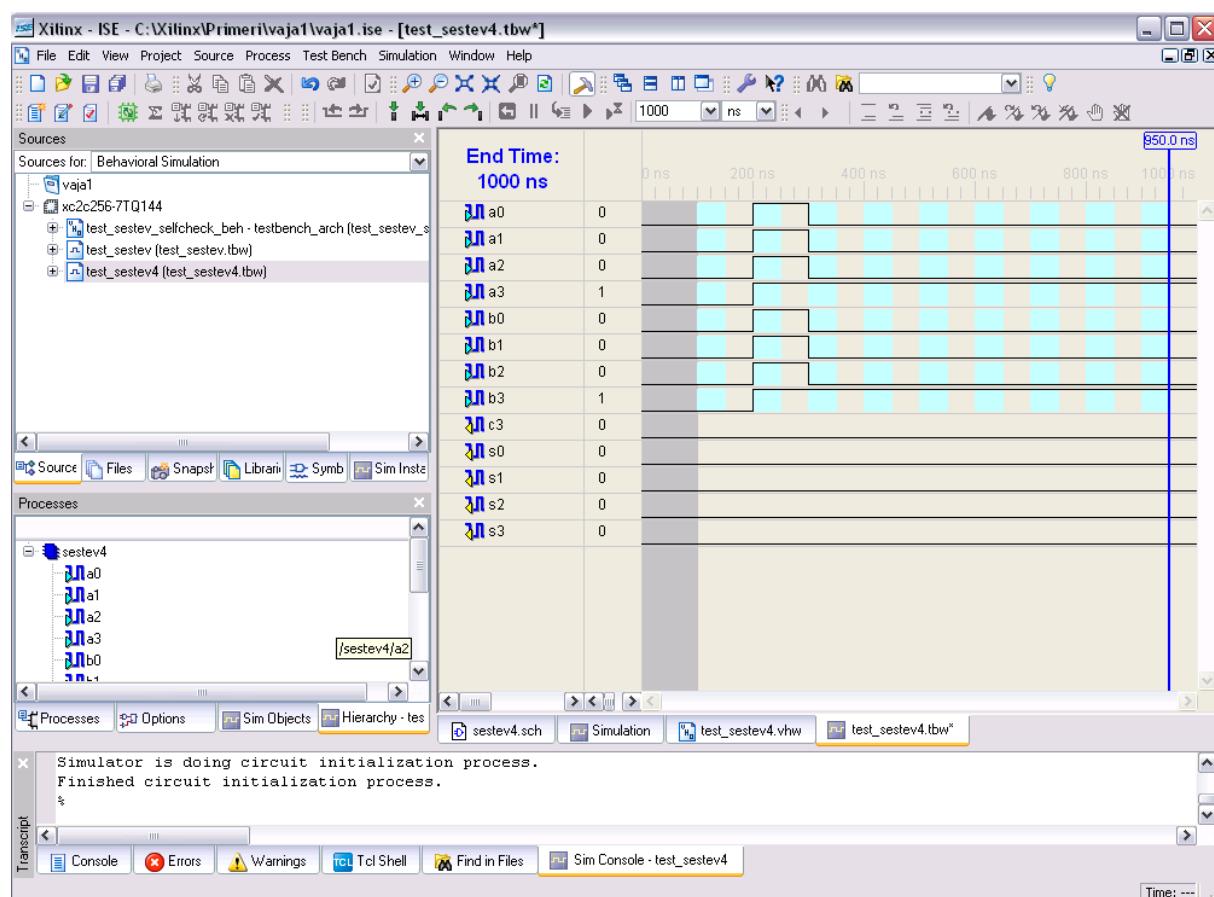
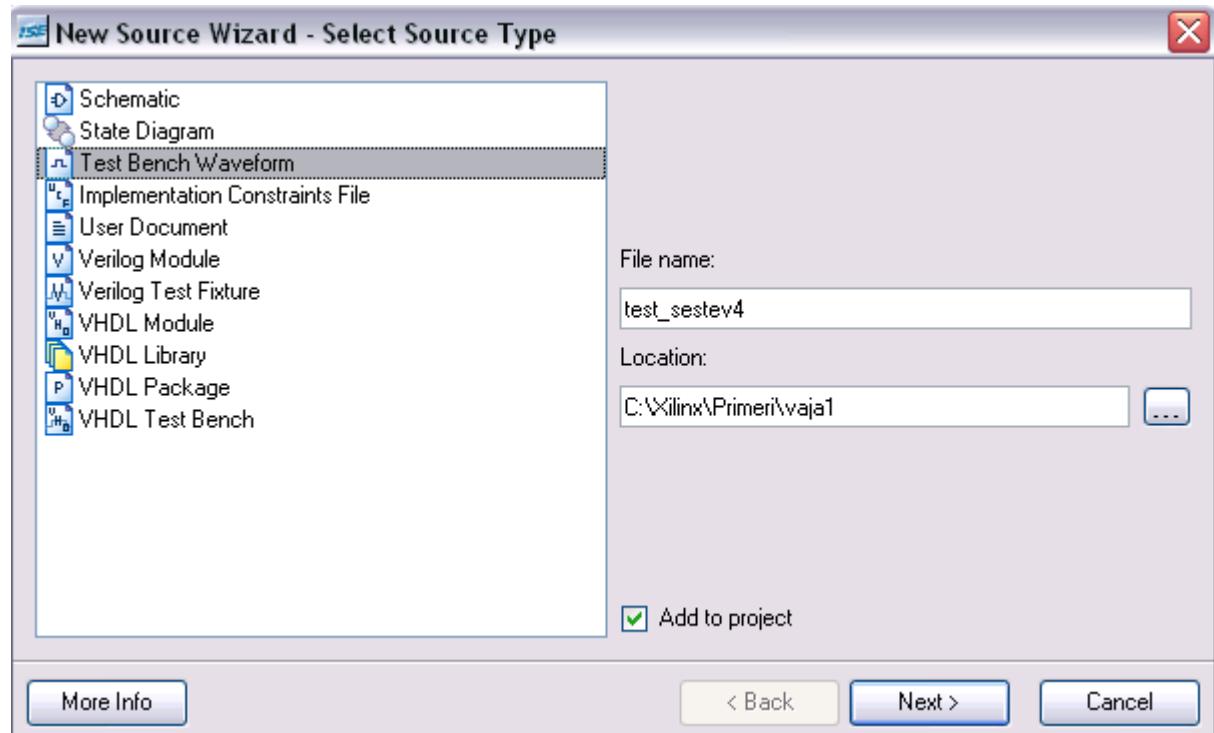
Projektu dodamo novo izvorno datoteko: Project > New Source



Z uporabo ustvarjenega simbola sestavite 4 bitni seštevalnik.



Testirajte 4 bitni seštevalnik



Zaženite simulacijo.

KONEC