

Процедура разработки проекта

1. С помощью "Проводника" создать папку, в которой будут размещаться файлы проекта. Имя папки и путь к ней должны состоять только из букв латинского алфавита или цифр.
2. Запустить пакет MAX+Plus II. Работу начать с создания недостающих структурных элементов нижних уровней иерархии основного проекта.
3. Создать новый файл, [File > New...] открыв один из редакторов MAX+Plus II (Graphic Editor, Waveform Editor, Text Editor).
4. С помощью средств выбранного редактора описать логику работы создаваемого структурного элемента (или проекта).
5. Сохранить созданный файл с именем, которое хотим присвоить структурному элементу (или проекту) в ранее созданную папку [File > Save As...].
6. Осуществить привязку имени созданного файла структурного элемента (или проекта) к имени проекта [File > Project > Set Project to Current File].
7. Проверить корректность созданного структурного элемента (или проекта) [File > Project > Save & Check].
8. В случае успешной проверки (отсутствуют сообщения об ошибках "Error" и предупреждениях "Warning") создать символ проекта для структурного элемента нижнего уровня иерархии проекта. Для этого при закрытом окне компилятора выбрать команду [File > Create Default Symbol]. Созданный символ будет помещен в папку проекта. Символ в случае необходимости можно отредактировать в символьном редакторе (Symbol Editor) и использовать в других проектах как обычный элемент библиотек пакета.
9. Повторить пункты 3 – 8 для создания недостающих структурных элементов нижних уровней иерархии основного проекта.
10. Повторить пункты 3 – 7 для создания файла вершины иерархии основного проекта, при этом использовать символы структурных элементов нижних уровней иерархии. Если основной проект имеет более 1-го уровня иерархии, то на вершине иерархии должен быть файл, созданный только в графическом редакторе.
11. Выбрать тип ПЛИС для реализации проекта [Assign > Device...], назначить другие необходимые параметры компилятора в меню Assign и запустить проект на компиляцию [File > Project > Save & Compile > Start].
12. В случае успешной компиляции (отсутствуют сообщения об ошибках "Error" и предупреждениях "Warning") по необходимости скорректировать назначение ресурсов ПЛИС в редакторе связей (Floorplan Editor). Заново откомпилировать проект.
13. Для функционального моделирования проекта создать файл тестовых воздействий с расширением .scf в редакторе временных диаграмм (Waveform Editor) [File > New... > Waveform Editor file > .scf], связать файл с проектом [Node > Enter Nodes from SNF... > List > "=>"], задать в появившемся шаблоне тестовые сигналы для входов проекта и сохранить файл.

14. Запустить проект на функциональное моделирование, открыв симулятор (Simulator) и нажав кнопку "Start", либо выбрав команды основного меню [File > Project > Save & Simulate > Start]. Просмотреть результаты моделирования путем нажатия на кнопку "Open SCF". Сохранить полученные результаты функционального моделирования.
15. Произвести временной анализ проекта, открыв временной анализатор (Timing Analyzer) и нажав кнопку "Start". Сохранить полученные результаты временного анализа [File > Save Analysis As...].
16. Осуществить перенос созданного проекта в выбранную микросхему. Для этого подключить к компьютеру кабель-загрузчик, открыть программатор (Programmer), настроить его необходимые параметры, и нажать на кнопку "Program" для программирования микросхем семейств MAX, либо на кнопку "Configure" для загрузки конфигурации в микросхемы семейств FLEX.