

ソフトウェア・ハードウェア間 インタフェース生成ツールの開発

開発者：本田晋也

組み込みシステム開発における設計抽象度の引き上げ

- ソフトウェア設計：オブジェクト指向の導入
 - ハードウェア設計：動作合成技術によりC言語記述からハードウェアを合成
- ところが、インタフェースは依然 低い抽象度で設計されている

高い抽象度の通信記述から インタフェースを自動生成するツールを開発

SystemBuilder

- システム開発環境
- ソフトウェアとハードウェアをSpecC言語
もしくはC言語で記述
- 分割点を指定するだけで、ソフトウェアと
ハードウェア、そしてその間のインタフェースを自動生成
- ITRONシミュレータとHDLシミュレータの
コシミュレーションをサポート
- FPGA上への実装機能

