

# Simulation Ideen-Verbreitung

## Projektvorstellung

Arne Struck, Jonathan Werner, Manuel Börries

Universität Hamburg, Fachschaft Informatik, Praktikum paralleles Programmieren

24. September 2014

# Ziel

**(Grobe) Simulation von Entwicklung konkurrierender Ideen in einer begrenzten Welt.**

# Population

## Idee

- Qualität
- Komplexität
- Weltanschauung

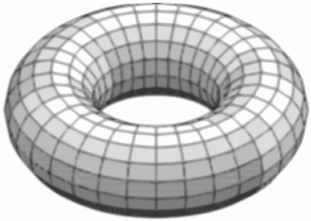
## Mensch

- Idee
- Weltanschauung



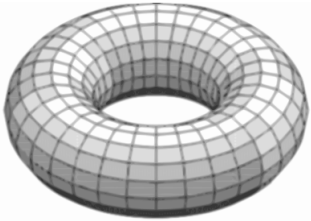
# Welt & Bewegung

## Die Welt

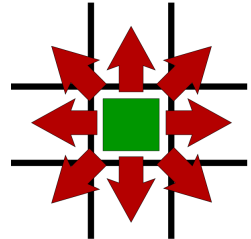


# Welt & Bewegung

## Die Welt

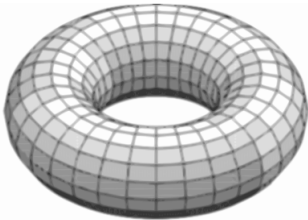


## Bewegungsziele

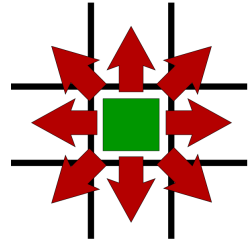


# Welt & Bewegung

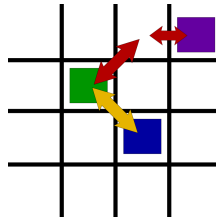
## Die Welt



## Bewegungsziele



## Kommunikation



# Kommunikation

## 3-Phasen:

1. Kompatibilitätscheck
2. Evaluation des Gewinners
3. Aufstellung der neuen Merkmale des Verlierers

# Mutation

## Qualität

- Wahl der Mutationsrichtung
- Mutation der Qualität
- Kaskadierend der Komplexität



# Mutation

## Qualität

- Wahl der Mutationsrichtung
- Mutation der Qualität
- Kaskadierend der Komplexität

## Weltanschauung

- Wahl der Mutationsrichtung
- Mutation des Idee-Wertes
- Mutation des Mensch-Wertes
- Differenzcheck

# Ablauf

- Initialisierung des Feldes
- Zufälliger Spawn der Menschen mit mehrheitlich geringen Qualitätswerten
- Beginn der Simulationsschleife für  $n$  Schritte
  - Mutationsevaluation
  - Kommunikationsversuch
  - Bewegung
- Ende der Schleife

# Implementation Idee

```
typedef struct {  
    int quali, complexity, wordview, human_wordview,  
        empty;  
} Idea;
```

# Implementation Feld

```
#define malloc_idea_matrix(name) \  
    Idea **name =  
        (Idea **)malloc(num_rows * sizeof(Idea *)); \  
    for (int i = 0; i < num_rows; ++i) \  
        name[i] =  
            (Idea *)malloc(num_cols * sizeof(Idea));\  
  
...  
  
malloc_idea_matrix(field)  
malloc_idea_matrix(field_new)
```

## field und field\_new

- Beginn der Runde: field und field\_new gleicher Inhalt
- Iterieren über field
- Bewegte Ideen werden in field\_new geschrieben
- Modifizierte Ideen werden in field und field\_new geschrieben
- Ende der Runde: field\_new in field kopieren

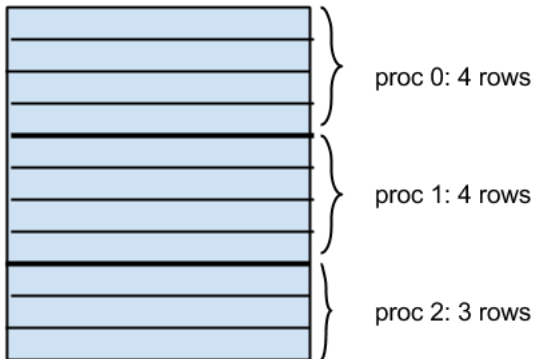
# Implementation Kopieren

```
#define for_every(i, size, f)
    for(int i=0; i<size; i++) { f; }
```

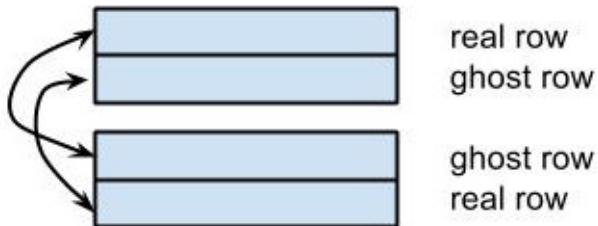
...

```
#define copy_field_new_into_field() \
    for_every(i, num_rows, { \
        for_every(j, num_cols, { \
            field[i][j] = field_new[i][j]; \
        }); \
    });
```

# Aufteilung Feld auf Prozesse

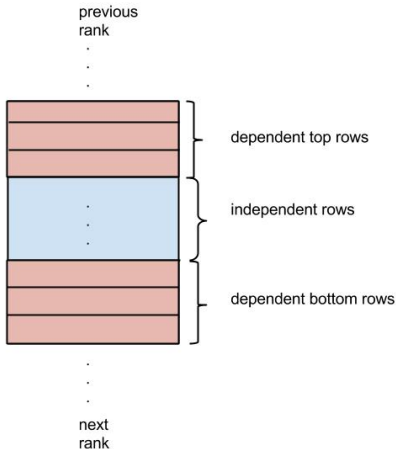


# Kommunikation über "ghost rows"





# Parallelisierungsschema



1. Bewegung der independent ideas
2. Bewegung der top dependent ideas, Kommunikation dieser
3. Bewegung der bottom dependent ideas, Kommunikation dieser

# Parallelisierungsschema

```
#define send_ideas(ideas_arr , to , tag , req)
    MPI_Isend(ideas_arr , num_cols ,
              mpi_idea_type , to , tag , MPI_COMM_WORLD, &req)

#define receive_ideas_into(ideas_arr , from , tag , req)
    MPI_Irecv(ideas_arr , num_cols ,
              mpi_idea_type , from , tag , MPI_COMM_WORLD, &req)
```

# Parallelisierungsschema

```
#define mpi_define_idea_type()  
    int blocklengths[5] = {1,1,1,1,1};  
    MPI_Datatype types[5] = {MPI_INT, MPI_INT, MPI_INT,  
        MPI_INT, MPI_INT};  
    MPI_Datatype mpi_idea_type;  
    MPI_Aint offsets[5];  
    offsets[0] = offsetof(Idea, a);  
    offsets[1] = offsetof(Idea, b);  
    offsets[2] = offsetof(Idea, c);  
    offsets[3] = offsetof(Idea, h);  
    offsets[4] = offsetof(Idea, empty);  
    MPI_Type_create_struct(5, blocklengths, offsets  
        , types, &mpi_idea_type);  
    MPI_Type_commit(&mpi_idea_type);
```

# MPI-Code Überblick I

```
// INDEPENDENT ROWS
```

```
if (num_rows >= 7) move_ideas(2, num_rows-5);  
barrier();
```

```
// DEPENDENT ROWS TOP
```

```
move_ideas(0, 3);  
barrier();
```

```
send_top_rows(field_new);  
receive_into_bottom_rows(field_new);  
barrier();
```

## MPI-Code Überblick II

```
// DEPENDENT ROWS BOTTOM  
move_ideas(num_rows - 4, 3);  
barrier();  
  
send_bottom_rows(field_new);  
receive_into_top_rows(field_new);  
barrier();  
  
copy_field_new_into_field();
```

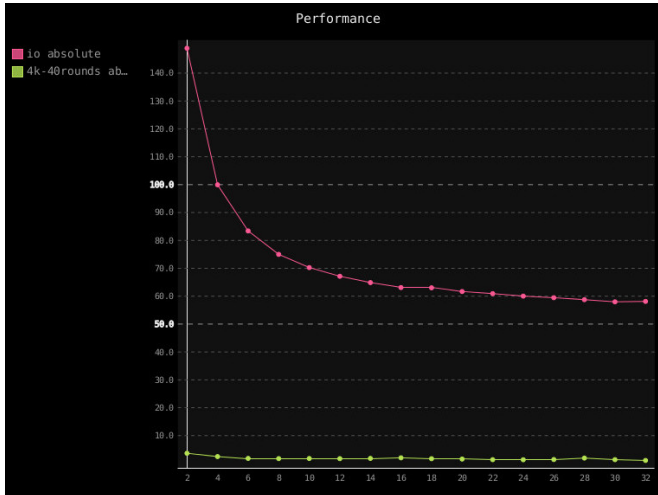
# Implementation Visualisierung

- lokal mit Python/Pygame
- Output von C pro rank in out/\$round-\$rank files
- im Nachhinein: Rundenweise Einlesen der Files im Pygame-Loop
- Problem mit Integration des Clusters: rsync bottleneck

# Optimierung

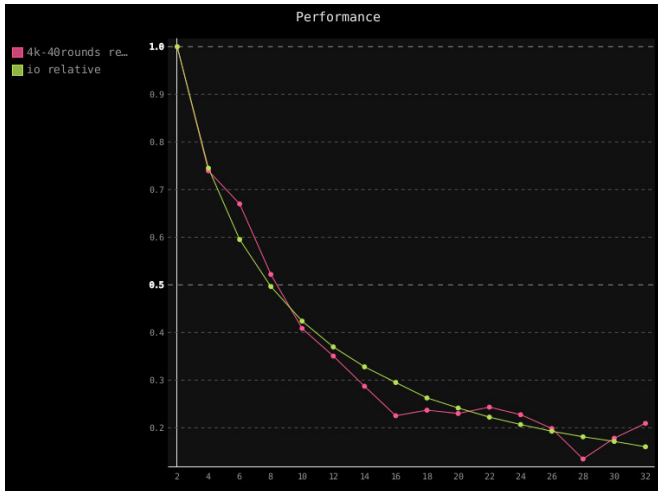
- Ersetzen von Send/Recv mit Isend/Recv (10 % Speedup)
- field / field\_new Kopieren per memcpy: fail
- Kommunikationsmuster: erst: nur gerade # ranks erlaubt, da Abfolge war: (1) alle gerade ranks senden alles, ungerade ranks empfangen alles; (2) vice versa
- Generell: gefühlte Fragilität von MPI Code bewog zu defensivem Verhalten - bloß nichts mehr kaputt machen (Beispiel: lieber mehr als zuwenig Barriers)
- Motivationsmangel: Performance von C eh mehr als ausreichend, Bottleneck bei Visualisierung und rsyncing vom Cluster

# Profiling IO vs no IO absolut

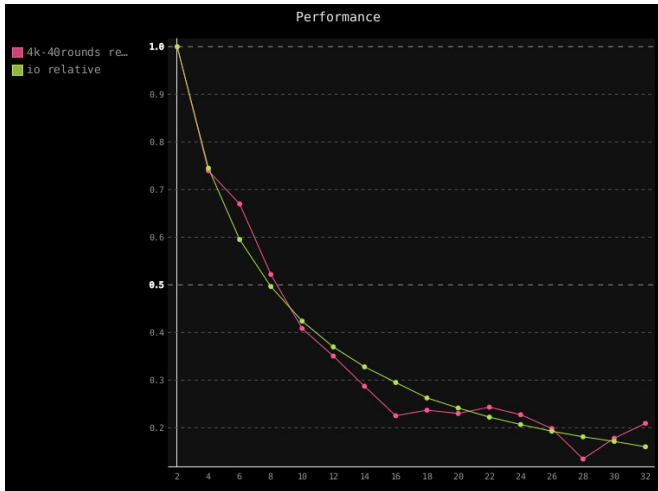




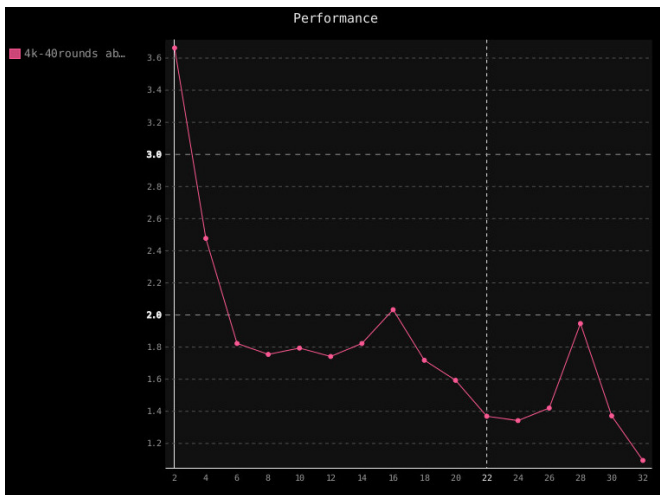
# Performance IO vs no IO relativ



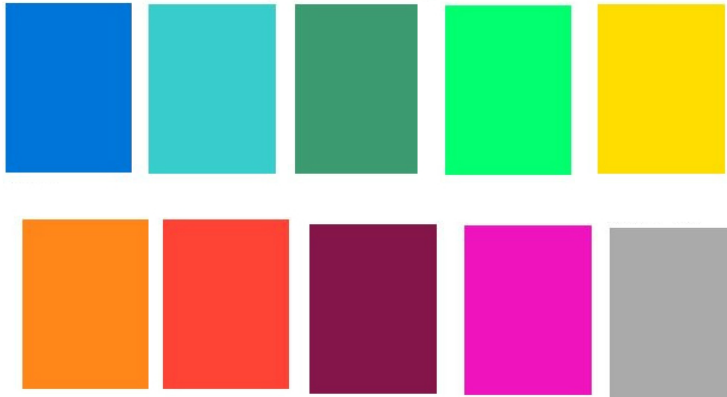
# Performance IO vs no IO relativ



# Performance no IO absolut



# Ideen WV Farbcodierung



# Demo

# Inhaltliche Erkenntnisse

- Qualität nimmt über die Zeit zu
- Obwohl andere selten vollständig entfernt, bilden 2-3 Ideen eine Majorität aus
- Qualität/Elaborationsgrad nimmt über die Zeit zu
- Es bleiben einige Menschen mit Ideen niedriger Qualität
- Selten: Durch Mutation entwickelt sich eine verdrängte Idee zur dominanten

# Probleme

## Probleme beim Debuggen

- Logik und Bewegung größtenteils unter Beteiligung von Zufallselementen
- oft nicht reproduzierbare Bugs

## Real-Time Visualisierung

- große Datenmenge
- Uns war nicht klar wie/ob X-Forwarding mit dem Cluster funktioniert wird