

Nota importante: [Enlace de gráficos](#)

Ejercicios

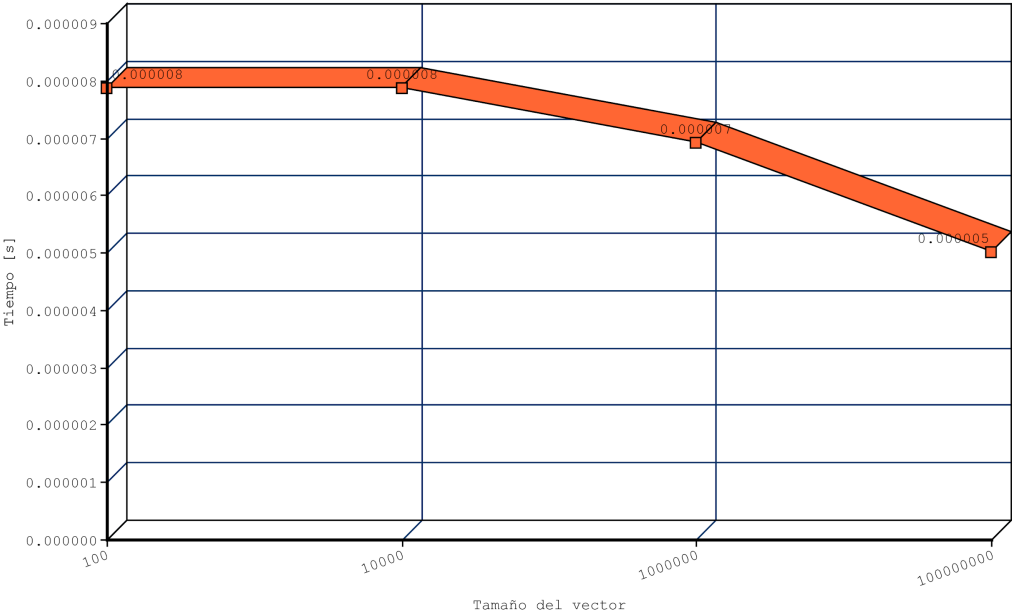
SAXPY

Enfoque	Descripción	Resultados
---------	-------------	------------

Serial

Se realizan pruebas con vectores de 100 hasta 100000000 elementos

La gráfica muestra el tamaño del vector y el tiempo invertido.



Paralelo	<p>Se realizan pruebas con vectores de 100 hasta 100000000 elementos</p> <p>Se trabajan con vectores de 4 elementos en punto flotante de precisión simple: <code>float32x4_t</code></p> <p>La gráfica muestra el tamaño del vector y el tiempo invertido.</p>	<table><tr><th>Tamaño del vector</th><th>Tiempo [s]</th></tr><tr><td>100</td><td>0.009069</td></tr><tr><td>10000</td><td>0.008811</td></tr><tr><td>1000000</td><td>0.030694</td></tr><tr><td>100000000</td><td>2.245267</td></tr></table>	Tamaño del vector	Tiempo [s]	100	0.009069	10000	0.008811	1000000	0.030694	100000000	2.245267
Tamaño del vector	Tiempo [s]											
100	0.009069											
10000	0.008811											
1000000	0.030694											
100000000	2.245267											

Constante de Euler

Enfoque	Descripción	Resultados
---------	-------------	------------

Serial

Se utiliza constante para calcular el error de los datos obtenidos:

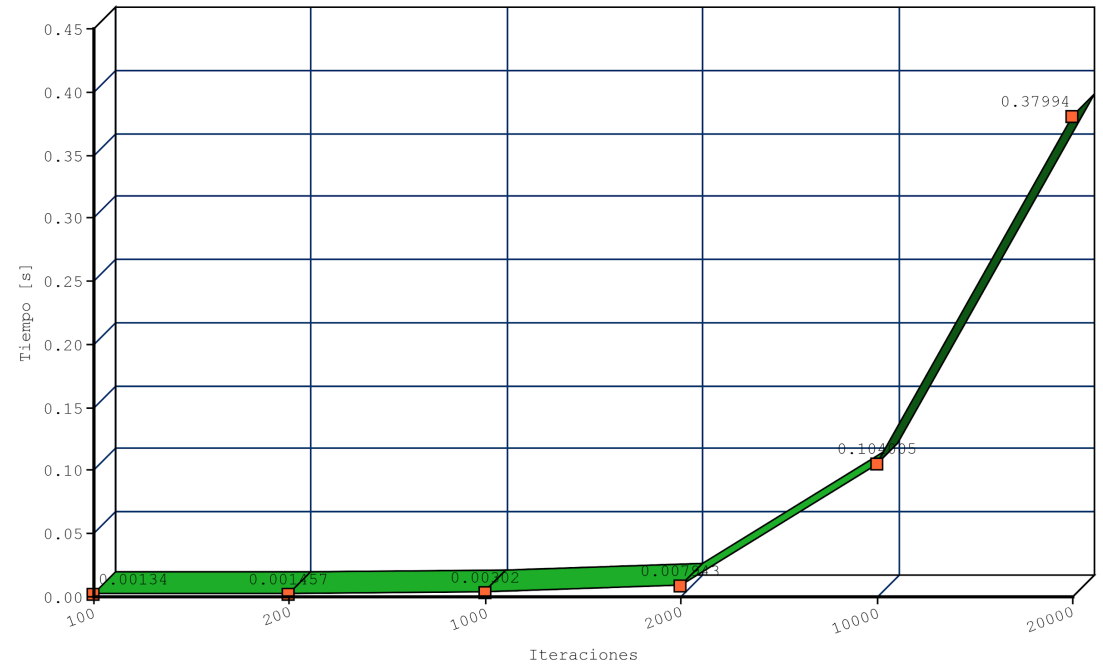
```
#define REAL_EULER  
2.7182818284590452353602874713527
```

Se prueban iteraciones de 100 hasta 20000

Se agrega pragma de reduction de la variable *euler*

```
#pragma omp for reduction(+ \  
: euler)
```

La gráfica muestra las iteraciones realizadas y el tiempo invertido.



Paralelo	<p>Se utiliza constante para calcular el error de los datos obtenidos:</p> <pre>#define REAL_EULER 2.7182818284590452353602874713527</pre> <p>La función factorial recibe el enfoque vectorial dado por elementos de tipo <code>uint32</code> haciendo así un vector de 4 elementos.</p> <pre>uint32x4_t</pre> <p>Se prueban iteraciones de 100 hasta 20000 iteraciones con 4 hilos.</p> <p>La gráfica muestra las iteraciones realizadas y el tiempo invertido.</p> <p>Se agrega pragma de reduction de la variable <code>euler</code></p> <pre>#pragma omp for reduction(+ \ : euler)</pre>	<table><tr><th>Iteraciones</th><th>Tiempo [s]</th></tr><tr><td>100</td><td>0.001426</td></tr><tr><td>200</td><td>0.001739</td></tr><tr><td>1000</td><td>0.003227</td></tr><tr><td>2000</td><td>0.008223</td></tr><tr><td>10000</td><td>0.105426</td></tr><tr><td>20000</td><td>0.37797</td></tr></table>	Iteraciones	Tiempo [s]	100	0.001426	200	0.001739	1000	0.003227	2000	0.008223	10000	0.105426	20000	0.37797
Iteraciones	Tiempo [s]															
100	0.001426															
200	0.001739															
1000	0.003227															
2000	0.008223															
10000	0.105426															
20000	0.37797															

Constante Producto infinito, con Alladi-Grinstead

La constante se define como:

$$\prod_{n=2}^{\infty} \left(1 + \frac{1}{n}\right)^{\frac{1}{n}}$$
 que equivale a 1,75874 36279 51184 82469

Enfoque	Descripción	Resultados
---------	-------------	------------

Serial	<p>Como parámetro de comparación se utiliza el siguiente valor: <code>long double</code> oficial = 1.75874362795118482469;</p> <p>Se utiliza la función <code>powf</code> para realizar potencias en punto flotante.</p> <p>Se realiza 1000000000 iteraciones</p>	<p>Número de iteraciones: 1000000000 Num_threads: 1 Valor obtenido: 1.758377024676026412208784677205 Error absoluto porcentual: 0.03666 % Tiempo Invertido 33.724423 seconds</p>
Paralelo	<p>Como parámetro de comparación se utiliza el siguiente valor: <code>long double</code> oficial = 1.75874362795118482469;</p> <p>Se utiliza la función <code>powf</code> para realizar potencias en punto flotante.</p> <p>Se trabaja con vectores de dos elementos de punto flotante en precisión simple: <code>float32x2_t</code></p> <p>Y 8 hilos en el dispositivo móvil Se realiza 1000000000</p>	<p>Número de iteraciones: 1000000000 Num_threads = 4 Valor obtenido: 1.758278012275695800781250 Error: 0.04656 % Alladi-Grinstead Parallel 5.341711 seconds</p>