

TECHNISCHE UNIVERSITÄT DRESDEN

FAKULTÄT INFORMATIK  
INSTITUT FÜR TECHNISCHE INFORMATIK  
PROFESSUR FÜR RECHNERARCHITEKTUR  
PROF. DR. WOLFGANG E. NAGEL

## Komplexpraktikum Paralleles Rechnen - Aufgabe B

Daniel Körsten

Dresden, 7. Dezember 2021

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1</b>	<b>Aufgabenbeschreibung</b>	<b>2</b>
1.1	Conway's Game-of-Life . . . . .	2
1.2	Besonderheiten der Aufgabenstellung . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Implementierung</b>	<b>3</b>
2.1	Daten initialisieren . . . . .	3
2.2	Ein und Ausgabe . . . . .	4
	<b>Literatur</b>	<b>4</b>

## 1 Aufgabenbeschreibung

In dieser Aufgabe soll eine Thread-parallele Version von Conway's Game-of-Life in der Programmiersprache C implementiert werden.

Anschließend soll die Simulation mit verschiedenen großen Feldgrößen und Compiler durchgeführt und verglichen werden.

### 1.1 Conway's Game-of-Life

Das Game-of-Life ist ein vom Mathematiker John Horton Conway entworfenes Simulationsspiel [Gar70]. Es basiert auf einem zellulären Automaten. Häufig handelt es sich um ein Zweidimensionales Spielfeld, jedoch ist auch eine Dreidimensionale Simulation möglich.

Das Spiel besteht dabei aus einem Feld mit einer festgelegten, möglichst großen, Anzahl an Zeilen und Spalten. Eine Zelle kann dabei entweder Tot oder Lebendig sein. Dieses Spielfeld wird mit einer zufälligen Anfangspopulation initialisiert.

Ein Sonderfall stellen die Ecken und Kanten des Feldes dar, da dort nach den Spielregeln das Verhalten nicht festgelegt ist. Die Aufgabenstellung gibt vor, dass Spielfeld Torus-förmig sein soll. Alles was das Spielfeld auf einer Seite verlässt, kommt auf der gegenüberliegenden Seite wieder herein.

Anschließend wird durch die Befolgung der Spielregeln die nächste Generation berechnet. Dafür betrachtet man jede Zelle und ihre 8 Nachbarn, um ihre Entwicklung zu berechnen. Es gelten folgende Spielregeln:

1. Eine lebende Zelle mit zwei oder drei Nachbarn überlebt in der Folgegeneration.
2. Eine lebende Zelle mit vier oder mehr Nachbarn stirbt an der Überpopulation. Bei weniger als zwei Nachbarn stirbt sie an Einsamkeit.
3. Jede tote Zelle mit genau drei Nachbarn wird in der nächsten Generation geboren.

Wichtig ist, dass die Folgegeneration für alle Zellen berechnet wird und anschließend die aktuelle Generation ersetzt. Es ist also nicht möglich die nachfolgende Generation im Spielfeld der Aktuellen zu berechnen.

### 1.2 Besonderheiten der Aufgabenstellung

Die Aufgabenstellung gibt vor, dass die Parallelisierung mittels OpenMP erfolgen soll. OpenMP ist eine API, welche es ermöglicht, Schleifen mithilfe von Threads zu parallelisieren [ope18]. Es eignet sich hervorragend für Shared-Memory Systeme, also Systeme, bei denen mehrere Threads auf einen gemeinsamen Hauptspeicher zugreifen.

Weitere Besonderheiten sind:

- Die Simulation soll variabel mit Feldgrößen von  $128 \times 128$  bis  $32768 \times 32768$  und 1 bis 32 Threads erfolgen.
- Das OpenMP Schedulingverfahren soll hinsichtlich des Einflusses auf die Ausführungszeit untersucht werden.
- Das Programm soll mit dem GCC und ICC kompiliert und anschließend getestet werden.

## 2 Implementierung

Zuerst habe ich mich mit der Abstraktion des Feldes in C beschäftigt. Meine Idee ist die Allokierung eines Speicherbereichs der Größe `columns * rows * sizeof(u_int8_t)` durch die C-Funktion `malloc()`. Innerhalb des Speicherbereichs kann man sich nun frei bewegen. Dabei verwendet man die `columns` als Offset um an die entsprechende Stelle zu springen. Praktischerweise entspricht eine Zelle im Feld einem Byte im Speicher.

Beispiel: Möchte man auf die Zweite Zelle in der Zweiten Zeile (da die Nummerierung typischerweise bei 0 beginnt, also das erste Element) zugreifen, würde man das `columns + 1` Byte innerhalb des Speicherbereichs verwenden.

Der Datentyp `u_int8_t` benötigt dabei nur Ein Byte pro Zelle und ist für die Speicherung mehr als ausreichend, da ich nur den Zustand 0 - Zelle tot und 1 - Zelle lebendig speichern muss. Ein Byte ist typischerweise die kleinste adressierbare Einheit im Speicher. Das ist auch der Grund, warum kein noch kleiner Datentyp möglich ist.

Um zu Berücksichtigen, dass die Folgegeneration immer der aktuelle Generation ersetzt, allokiere ich einen zweiten Speicherbereich gleicher Größe. Vor dem Beginn einer neuen Berechnung, vertausche ich die beide Speicherbereiche, was dazu führt, dass die im vorhergehenden Schritt berechnete Folgegeneration zur aktuellen Generation wird und eine neue Generation berechnet werden kann.

### 2.1 Daten initialisieren

Gemäß den Startbedingungen muss nur eines der beiden Spielfelder mit Zufallswerten initialisiert werden. Um den Code möglichst einfach und effizient zu halten, verwende ich eine `for`-Schleife zur Iteration über jede Zelle des Arrays.

Für die Dateninitialisierung jeder Zelle mit Null oder Eins, habe ich mich für Pseudo-Zufallszahlengenerator `rand_r()` entschieden. Dieser ist, im Vergleich zu z.B. `rand()` Thread-sicher und kann Thread-parallel ausgeführt werden.

Für die eigentliche Parallelisierung verwende ich die OpenMP Direktive:

```
#pragma omp parallel for
```

Diese bewirkt, dass der Code innerhalb der Schleife parallel ausgeführt wird. OpenMP erzeugt bei betreten zusätzliche *slave* Threads. Jeder bekommt einen Teil der Arbeit zugewiesen und führt diesen unabhängig von den anderen Threads aus. Wenn alle Threads ihre Arbeit erledigt haben, der parallel auszuführende Code also abgearbeitet wurde, fährt der *master* Thread mit der seriellen Ausführung fort, bis er die nächste Direktive erreicht.

Bei der parallelen Ausführung ist darauf zu achten, dass jeder Thread mit einem unterschiedlich *seed* den Pseudo-Zufallszahlengenerator `rand_r()` startet. Um dieses Problem zu lösen, entschied ich mich, die Threads mit der OpenMP Direktive

```
#pragma omp parallel
```

vor der *seed* Generierung zu erzeugen. Dadurch werden Zwei Probleme gelöst:

1. Jeder Thread arbeitet auf seiner eigenen *seed* Variable. Dadurch wird verhindert, dass Threads auf der gleichen Variable arbeiten und folglich ein Flaschenhals entsteht.
2. Die *seed* Variablen können unterschiedliche Werte haben, was wiederum die Entropie des initialisierten Spielfeldes erhöht.

Die *seed* Variable ergibt sich bei mir aus der aktuellen Zeit in Sekunden und der Thread ID. Da bei jeder Ausführung die Zeit als auch die Thread ID variiert, erhält jeder Thread einen zufälligen *seed* mit minimalem Rechenaufwand.

#### Anmerkung zu `rand_r()`:

`rand_r()` wird in den Linux Man Pages als schwacher Pseudo-Zufallszahlengenerator geführt [Imp10]. Das soll an dieser Stelle keine Relevanz haben, da der Spielverlauf und der Rechenaufwand nicht von der Güte des Zufallsgenerators abhängt.

## 2.2 Ein und Ausgabe

Da die Messung später in verschiedenen Feldgrößen durchgeführt wird, habe ich mich für den Einsatz von `getopt` entschieden. Es ermöglicht die Anzahl der Schleifendurchläufe, die Feldgröße und eine optionale Fortschrittsanzeige über Argumente beim Programmstart einzustellen. Ebenso lassen sich Threadanzahl und OpenMP Schedulingverfahren einstellen.

## Literatur

- [Gar70] GARDNER, Martin. *MATHEMATICAL GAMES - The fantastic combinations of John Conway's new solitaire game "life"*.  
<https://web.stanford.edu/class/sts145/Library/life.pdf>. 1970
- [Imp10] *Linux Man Pages - rand*.  
<https://linux.die.net/man/3/rand>. 2010
- [ope18] *OpenMP Application Programming Interface 5.0*.  
<https://www.openmp.org/wp-content/uploads/OpenMP-API-Specification-5.0.pdf>. 2018