

Parallelisierung eines NVIDIA GPGPU Client Server Services basierend auf TCP-Sockets

Til Koke

Institut für Betriebssysteme und

Rechnernetze

TU Braunschweig

Mühlenpfordstr.23, 38106 Braunschweig

Email: til.koke@tu-bs.de

Maximilian Wesche

Institut für Betriebssysteme und

Rechnernetze

TU Braunschweig

Mühlenpfordstr.23, 38106 Braunschweig

Email: maximilian.wesche@tu-bs.de

David Winterland

Institut für Betriebssysteme und

Rechnernetze

TU Braunschweig

Mühlenpfordstr.23, 38106 Braunschweig

Email: david.winterland@tu-bs.de

Abstract—The abstract goes here.

I. EINLEITUNG

Algorithmus mit CUDA SOAP hat Overhead Motiv für C-Sockets: weniger Overhead

(Performance)-Vergleich mit aktuellem Soap Ansatz

November 24, 2018

II. VERWANDTE ARBEITEN

III. ANSATZ

Implementiert mit nativen C-Client-Server Sockets nachher Rechnerverbund um Aufgabe verteilt berechnen zu können.

A. Unterkapitel xy

Subsection text here.

IV. IMPLEMENTIERUNG & VALIDIERUNG

HW Beschreibung: 1080GTX Titan, x Anzahl an Shader
TCP Stream Sockets, Datenstruktur Beschreibung, welche
Daten werden gesendet?

V. ZUSAMMENFASSUNG UND WEITERE ARBEITEN

Evaluation welches Ergebnis schneller war und warum. TCP
Sockets aktuell verwendet, man könnte es auch mit UDP Sock-
ets(Datagram Sockets) machen. Oder eine andere Middleware
bspw. JAVA RMI

REFERENCES

- [1] H. Kopka and P. W. Daly, *A Guide to L^AT_EX*, 3rd ed. Harlow, England: Addison-Wesley, 1999.