

矩阵转置作业

黄道吉 1600017857

作业目标

- ☑ 随机生成 $N * N$ 矩阵, 对其转置
- ☑ 附带验证函数, 验证计算结果
- ☑ 解释基本原理, 实验结果, 代码路径, 运行代码

基本原理

- **输入处理** 允许输入矩阵的大小(行数)
- **矩阵生成** 利用rand()函数随机生成矩阵
- **计算过程** 将原矩阵拷贝到显存中, 显卡上计算之后再拷贝回内存
- **验证函数** 在cpu上对结果进行验算, 有一个位置出错就认为结果不正确
- **测量时间** 每一个block记录时间, 取最早的起始时间和最晚的结束时间的差值作为程序运行时间
- **参考资料** 主要参考了[这一个专栏](#)中的方法.

代码实现

初始化与设备信息

主要参考了[这一个专栏](#)中的函数, 获取本地显卡的一些信息.

```
void printDeviceProp(const cudaDeviceProp &prop) {
    printf("Device Name : %s.\n", prop.name);
    printf("totalGlobalMem : %d.\n", prop.totalGlobalMem);
    printf("sharedMemPerBlock : %d.\n", prop.sharedMemPerBlock);
    printf("regsPerBlock : %d.\n", prop.regsPerBlock);
    printf("warpSize : %d.\n", prop.warpSize);
    printf("memPitch : %d.\n", prop.memPitch);
    printf("maxThreadsPerBlock : %d.\n", prop.maxThreadsPerBlock);
    printf("maxThreadsDim[0 - 2] : %d %d %d.\n", prop.maxThreadsDim[0], prop.maxThreadsDim[1], prop.maxThreadsDim[2]);
    printf("maxGridSize[0 - 2] : %d %d %d.\n", prop.maxGridSize[0], prop.maxGridSize[1], prop.maxGridSize[2]);
    printf("totalConstMem : %d.\n", prop.totalConstMem);
    printf("major.minor : %d.%d.\n", prop.major, prop.minor);
    printf("clockRate : %d.\n", prop.clockRate);
    printf("textureAlignment : %d.\n", prop.textureAlignment);
    printf("deviceOverlap : %d.\n", prop.deviceOverlap);
    printf("multiProcessorCount : %d.\n", prop.multiProcessorCount);
}

bool InitCUDA()
{
    int count;
    cudaGetDeviceCount(&count);

    if (count == 0) {
        fprintf(stderr, "There is no device.\n");
        return false;
    }

    int i;
    for (i = 0; i < count; i++) {
        cudaDeviceProp prop;
        cudaGetDeviceProperties(&prop, i);
        printDeviceProp(prop);
        if (cudaGetDeviceProperties(&prop, i) == cudaSuccess) {
            if (prop.major >= 1) {
                break;
            }
        }
    }
}
```

```

    }

    if (i == count) {
        fprintf(stderr, "There is no device supporting CUDA 1.x.\n");
        return false;
    }
    cudaSetDevice(i);
    return true;
}

```

转置与计时

使用共享内存来减少访存次数, 每一个block中, 取第0个线程计时, 近似作为整个block的执行时间.

```

__global__ static void trans(int* mat, int* res, int size, clock_t* time) {
    /* blocksize是一个宏定义 */
    __shared__ int cache[blocksize][blocksize];
    int i = blockIdx.x * blockDim.x + threadIdx.x;
    int j = blockIdx.y * blockDim.y + threadIdx.y;

    clock_t start_time;
    if (threadIdx.x == 0 && threadIdx.y == 0) {
        time[blockIdx.x * (size / blockDim.x) + blockIdx.y] = clock();
    }

    if(i < size && j < size){
        cache[threadIdx.y][threadIdx.x] = mat[j * size + i];
        __syncthreads();
        res[i * size + j] = cache[threadIdx.y][threadIdx.x];
    }

    if (threadIdx.x == 0 && threadIdx.y == 0) {
        time[blockIdx.x * (size / blockDim.x) + blockIdx.y + size * size / (blockDim.x * blockDim.y)] = clock();
    }
}

```

实验结果

测试机器参数

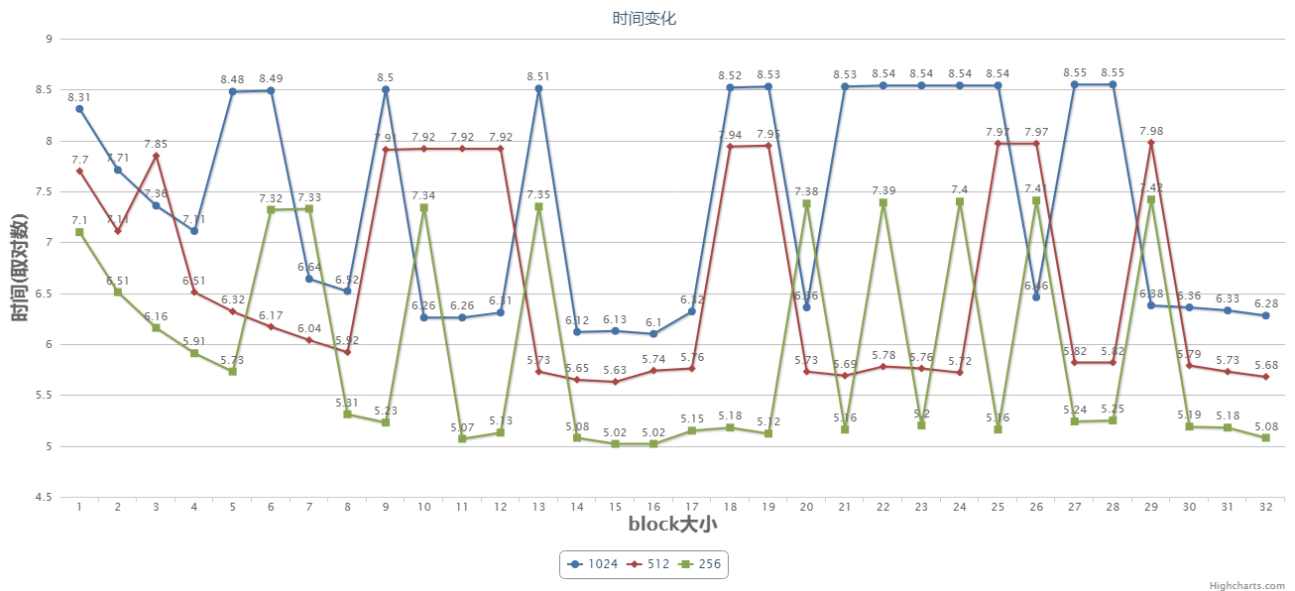
- 显卡名: GeForce 920M
- warpSize: 32
- maxThreadsPerBlock: 1024
- clockRate: 954000
- bandwidth: 14.4G/s

运行时间

实验结果如图, 纵轴取时钟周期的对数(10为底数), 其中数据的波动经多次测试都存在, 推测并不是偶然的误差, 每一次计算的时间大致在 ± 0.2 范围内波动, 不会影响整体的趋势.

观察得到, 随着block大小的扩大, 执行时间大体上是下降的, 其中在2的方幂处一般时间比较小.

在这块显卡上, 取blocksize为16或32结果是很好的.



吞吐量

分别取每条曲线的的最小时间作为计算吞吐量(运行速度)的时间, 计算得到

- 1024 * 1024: 约7G/s
- 512 * 512: 约4.5G/s
- 256 * 256: 约4.5G/s

在课程机器(K20c, 查到的带宽有41.6G/s)上的结果

- 1024 * 1024: 约42.10G/s
- 512 * 512: 约38.86G/s
- 256 * 256: 约35.61G/s

完整的代码及路径

课程机器上的路径: 课程机器/users/Huang.Daoji/test.cu

2018-04-06