

Avaliação de Desempenho no IA-32 (4)



Estrutura do tema Avaliação de Desempenho (IA-32)

1. A avaliação de sistemas de computação
2. Técnicas de otimização de código (IM)
3. Técnicas de otimização de *hardware*
- 4. Técnicas de otimização de código (DM)**
5. Outras técnicas de otimização
6. Medição de tempos

Análise de técnicas de otimização



Análise de técnicas de otimização (s/w)

- técnicas independentes da máquina ... já visto...
- **técnicas de otimização de código (dep. máquina)**
 - análise sucinta de uma PU, Intel x86, P6 (já visto...)
 - ***loop unroll* sem e com paralelismo**
 - **identificação de potenciais limitadores de desempenho**
 - ***inline functions***
 - **uso das capacidades de processamento vetorial**
 - dependentes da hierarquia da memória
- **outras técnicas de otimização** (*na próxima aula*)
 - **na compilação:** otimizações efetuadas pelo *Gcc*
 - **na identificação dos "gargalos" de desempenho**
 - *code profiling* e uso dum *profiler* para apoio à otimização
 - **lei de Amdahl**

Técnicas de otimização dependentes da máquina: loop unroll (1)



```
void combine5(vec_ptr v, int *dest)
{
    int length = vec_length(v);
    int limit = length-2;
    int *data = get_vec_start(v);
    int sum = 0;
    int i;
    /* junta 3 elem's no mesmo ciclo */
    for (i = 0; i < limit; i+=3) {
        sum += data[i] + data[i+1]
            + data[i+2];
    }
    /* completa os restantes elem's */
    for (; i < length; i++) {
        sum += data[i];
    }
    *dest = sum;
}
```

Otimização 4:

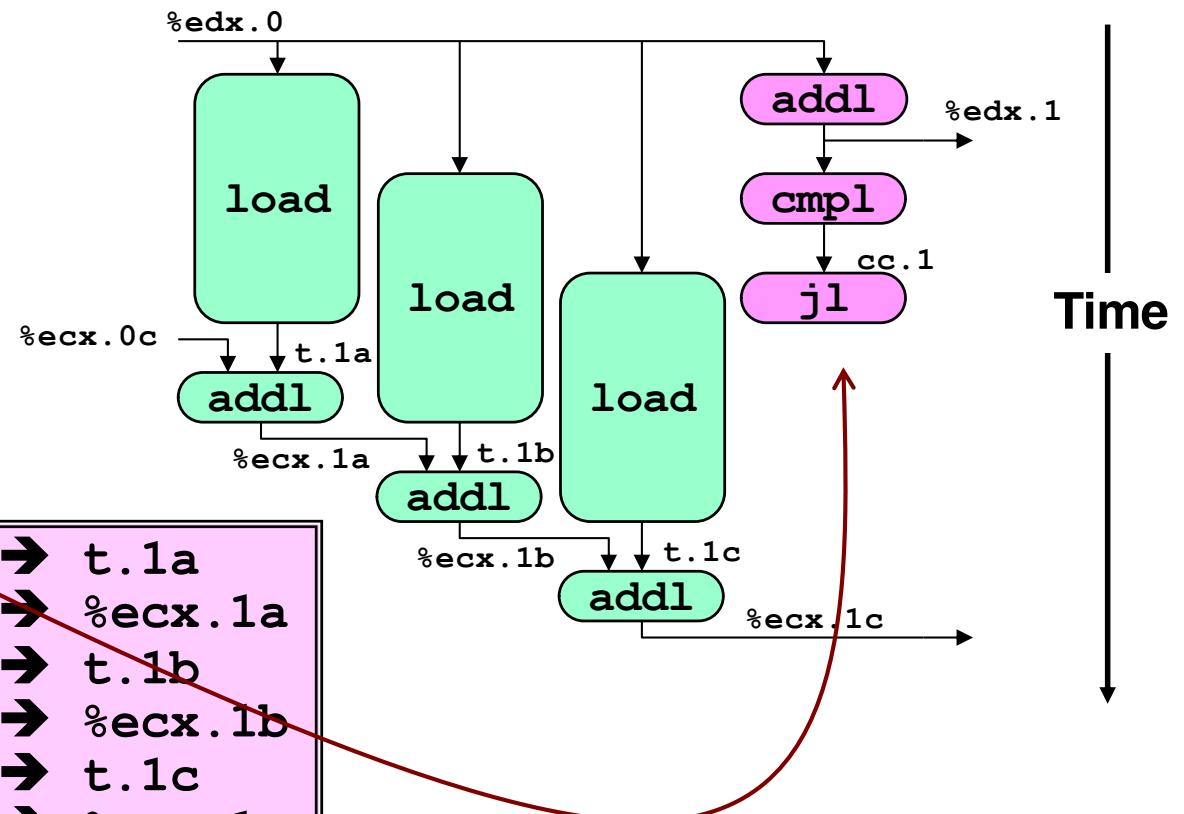
- juntar várias (3) iterações num simples ciclo
- amortiza *overhead* dos ciclos em várias iterações
- termina extras no fim
- CPE: 1.33

Técnicas de otimização dependentes da máquina: loop unroll (2)

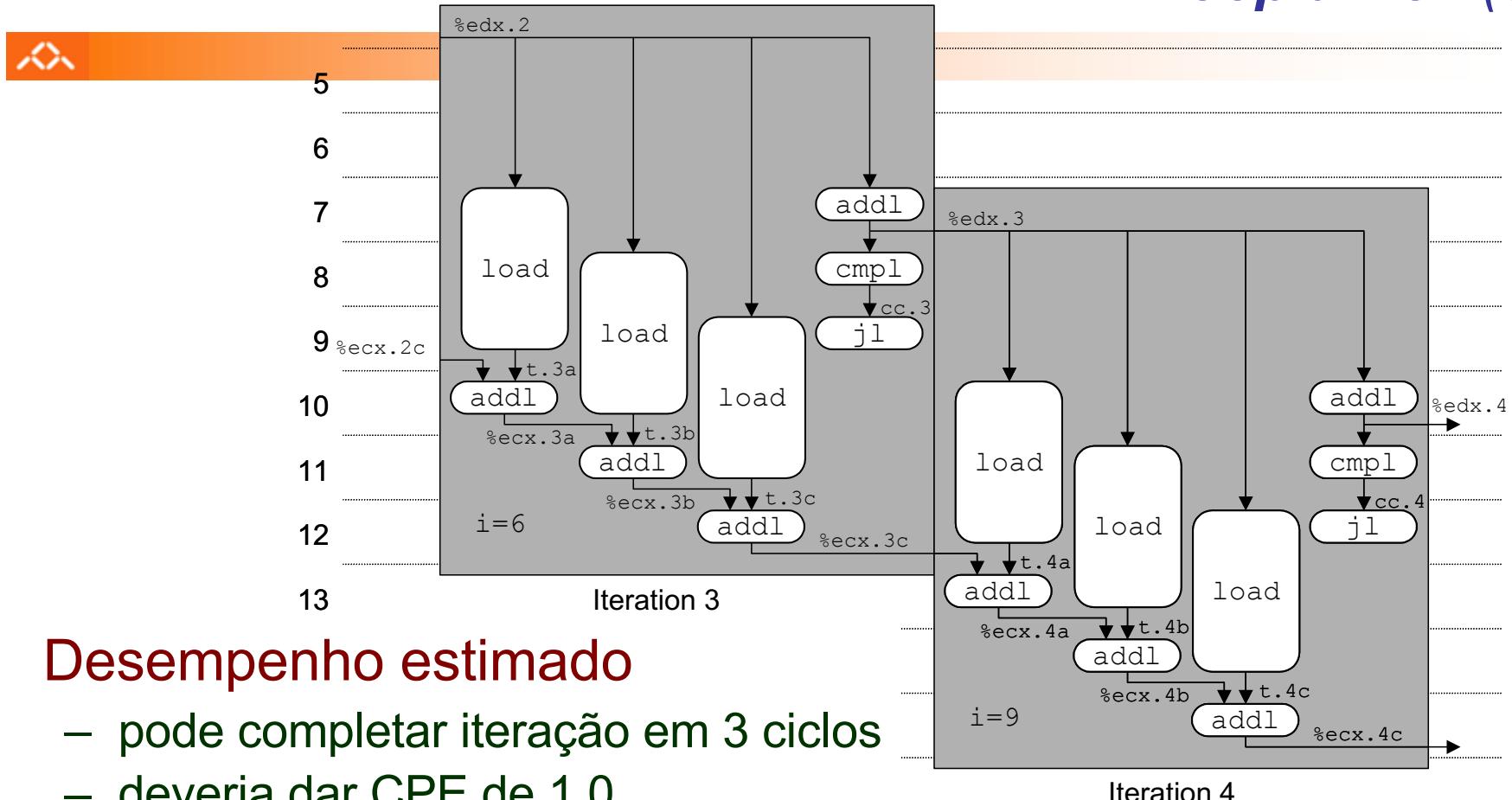


- loads podem encadear, uma vez que não há dependências
- apenas um conjunto de instruções de controlo de ciclo

```
load (%eax,%edx.0,4) → t.1a
iaddl t.1a, %ecx.0c → %ecx.1a
load 4(%eax,%edx.0,4) → t.1b
iaddl t.1b, %ecx.1a → %ecx.1b
load 8(%eax,%edx.0,4) → t.1c
iaddl t.1c, %ecx.1b → %ecx.1c
iaddl $3,%edx.0 → %edx.1
cmpl %esi, %edx.1 → cc.1
j1 -taken cc.1
```



Técnicas de otimização dependentes da máquina: loop unroll (3)



- **Desempenho estimado**
 - pode completar iteração em 3 ciclos
 - deveria dar CPE de 1.0
- **Desempenho medido**
 - CPE: 1.33
 - 1 iteração em cada 4 ciclos

Técnicas de otimização dependentes da máquina: *loop unroll* (4)

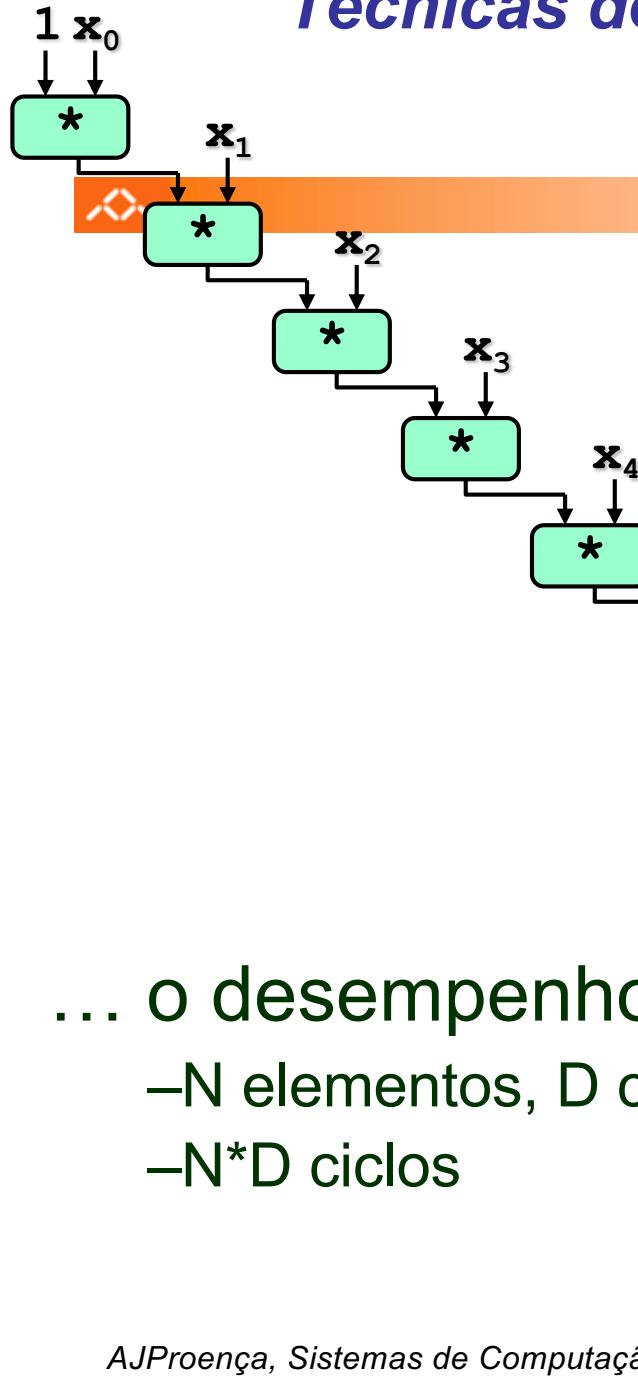


Valor do **CPE** para várias situações de *loop unroll*:

Grau de <i>Unroll</i>		1	2	3	4	8	16
Inteiro	Soma	2.00	1.50	1.33	1.50	1.25	1.06
Inteiro	Produto			4.00			
<i>fp</i>	Soma			3.00			
<i>fp</i>	Produto			5.00			

- apenas melhora nas somas de inteiros
 - restantes casos há restrições com a latência da unidade
- efeito não é linear com o grau de *unroll*
 - há efeitos subtis que determinam a atribuição exacta das operações

Técnicas de otimização dependentes da máquina: computação sequencial versus...



Computação sequencial versus ...

- a computação...

$$(((((1 * x_0) * x_1) * x_2) * x_3) * x_4) * x_5) * x_6) * x_7) * x_8) * x_9) * x_{10}) * x_{11})$$

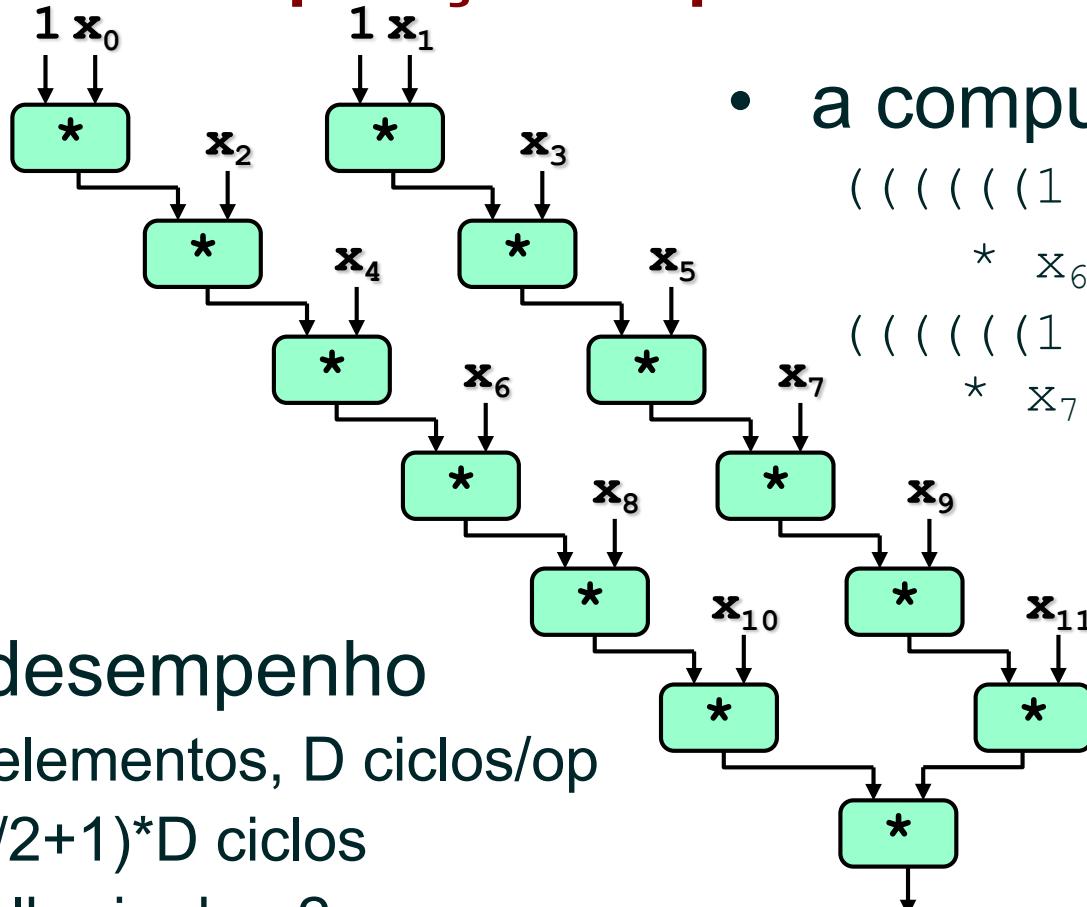
... o desempenho

- N elementos, D ciclos/operação
- $N \cdot D$ ciclos

Técnicas de otimização dependentes da máquina: ... versus computação paralela



Computação sequencial ... versus paralela!



- a computação...

$$\begin{aligned} & (((((1 * x_0) * x_2) * x_4) * \\ & \quad * x_6) * x_8) * x_{10}) * \\ & (((((1 * x_1) * x_3) * x_5) * \\ & \quad * x_7) * x_9) * x_{11}) \end{aligned}$$

... o desempenho

- N elementos, D ciclos/op
- $-(N/2+1)*D$ ciclos
- melhoria de ~2x

Técnicas de otimização dependentes da máquina: loop unroll com paralelismo (1)



```
void combine6(vec_ptr v, int *dest)
{
    int length = vec_length(v);
    int limit = length-1;
    int *data = get_vec_start(v);
    int x0 = 1;
    int x1 = 1;
    int i;
    /* junta 2 elem's de cada vez */
    for (i = 0; i < limit; i+=2) {
        x0 *= data[i];
        x1 *= data[i+1];
    }
    /* completa os restantes elem's */
    for (; i < length; i++) {
        x0 *= data[i];
    }
    *dest = x0 * x1;
}
```

... versus paralela!

Otimização 5:

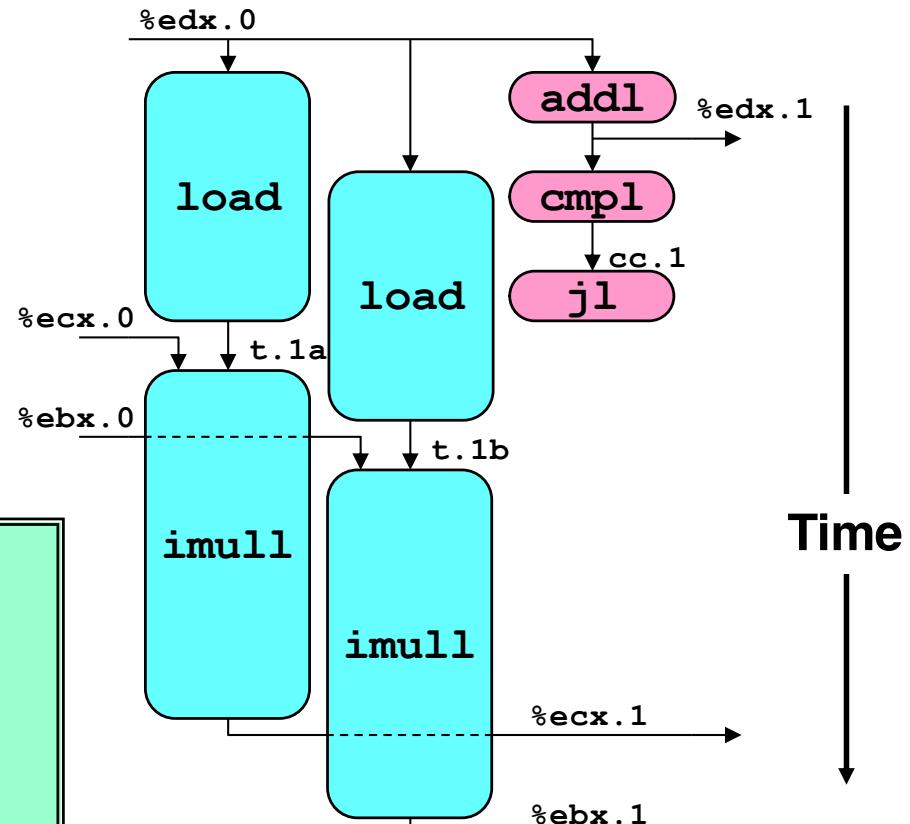
- acumular em 2 produtos diferentes
 - pode ser feito em // se OP for associativa!
 - código sequencial mas execução é paralela
- juntar no fim
- Desempenho
 - CPE: 2.0
 - melhoria de 2x

Técnicas de otimização dependentes da máquina: loop unroll com paralelismo (2)



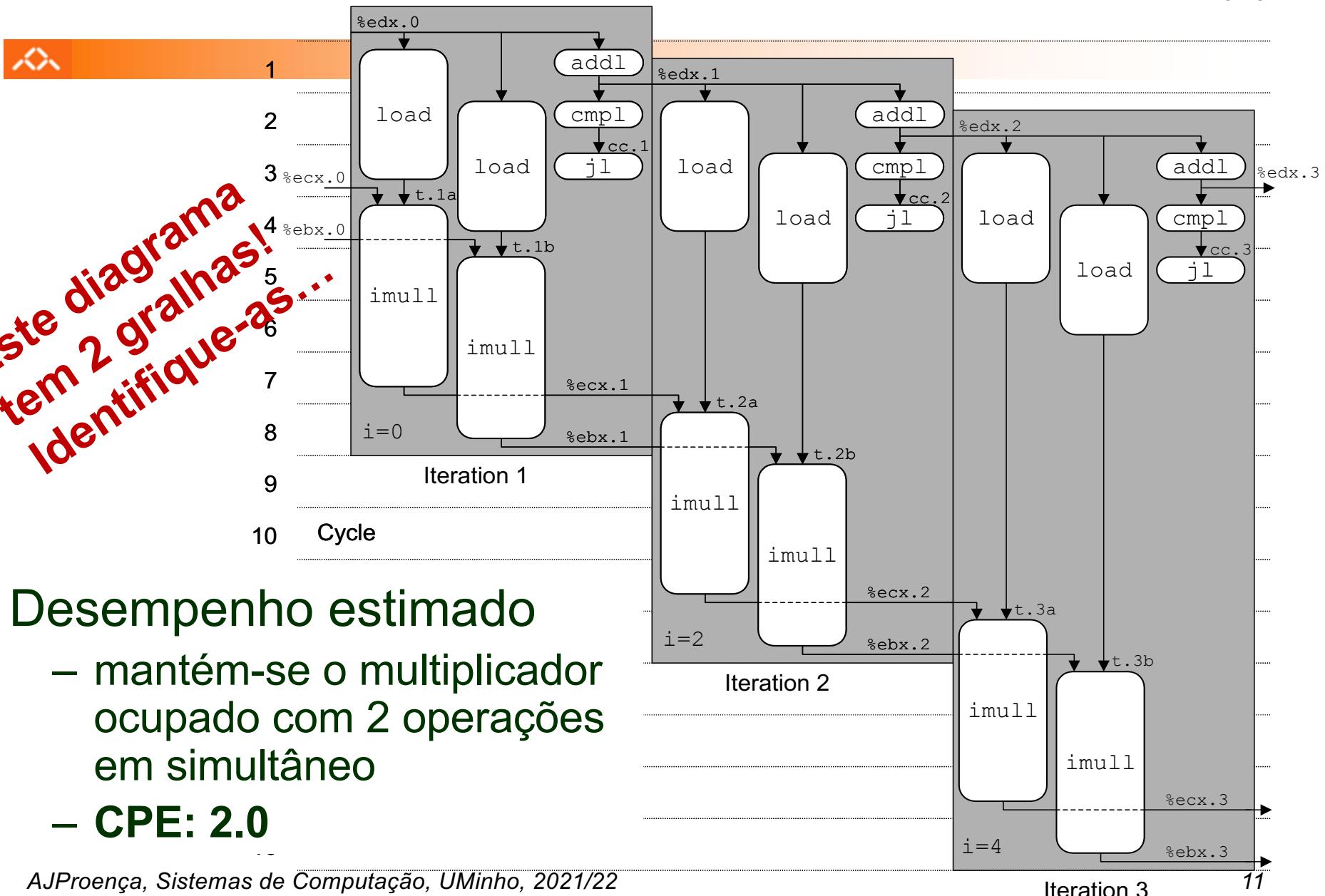
- os dois produtos no interior do ciclo não dependem um do outro...
- e é possível encadeá-los
- *iteration splitting*, na literatura

```
load (%eax,%edx.0,4)    → t.1a
imull t.1a, %ecx.0       → %ecx.1
load 4(%eax,%edx.0,4)   → t.1b
imull t.1b, %ebx.0       → %ebx.1
iaddl $2,%edx.0          → %edx.1
cmpl %esi, %edx.1        → cc.1
jl-taken cc.1
```



Técnicas de otimização dependentes da máquina: loop unroll com paralelismo (3)

Este diagrama
tem 2 gralhas!
Identifique-as...

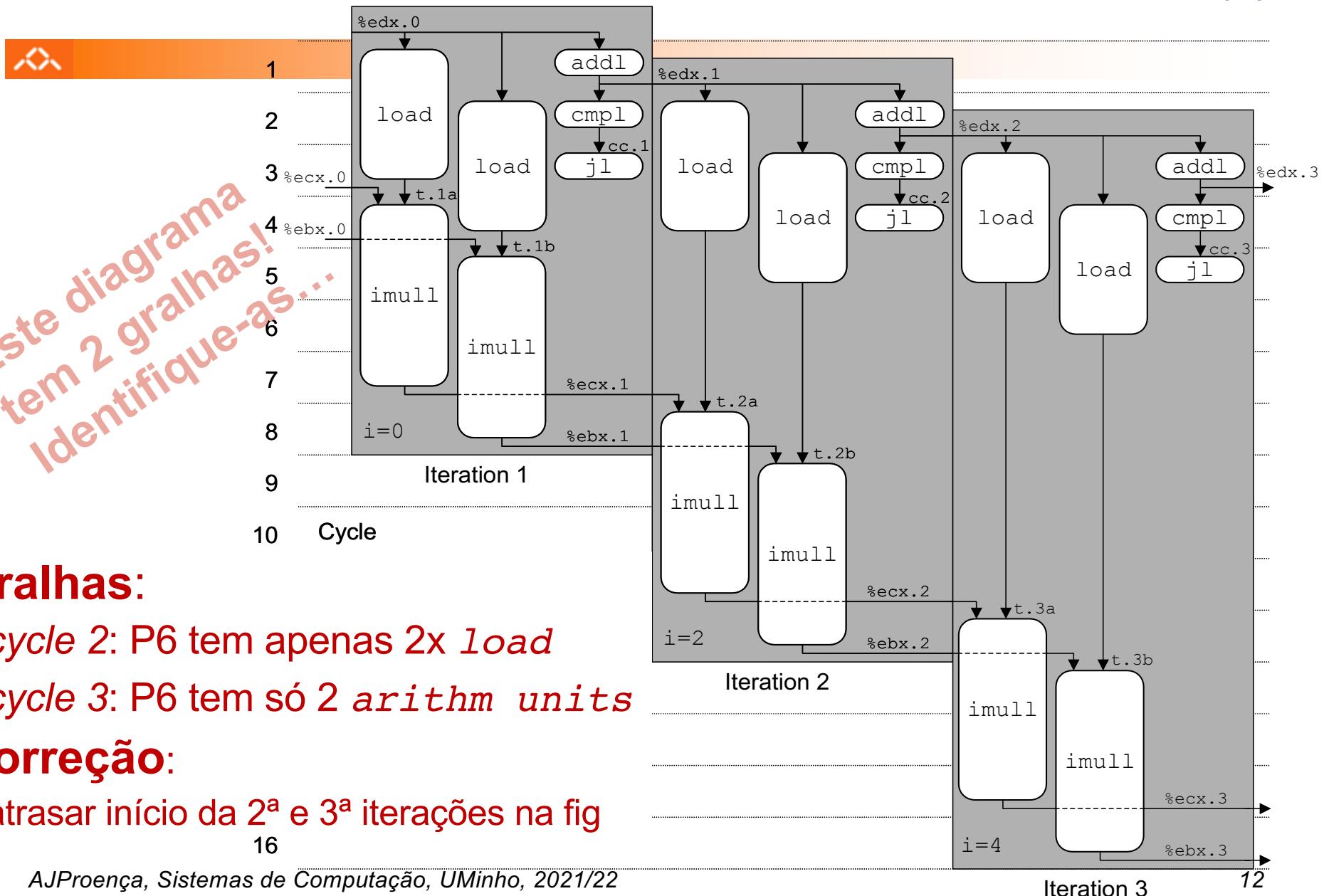


Desempenho estimado

- mantém-se o multiplicador ocupado com 2 operações em simultâneo
- **CPE: 2.0**

Técnicas de otimização dependentes da máquina: loop unroll com paralelismo (4)

Este diagrama
tem 2 gralhas!
Identifique-as...



Gralhas:

- cycle 2: P6 tem apenas 2x load
- cycle 3: P6 tem só 2 arithm units

Correção:

- atrasar início da 2^a e 3^a iterações na fig

Técnicas de otimização de código: análise comparativa de combine



Método	Inteiro		Real (precisão simples)	
	+	*	+	*
<i>Abstract -g</i>	42.06	41.86	41.44	160.00
<i>Abstract -O2</i>	31.25	33.25	31.25	143.00
<i>Move vec_length</i>	20.66	21.25	21.15	135.00
Acesso aos dados	6.00	9.00	8.00	117.00
Acum. em temp	2.00	4.00	3.00	5.00
<i>Unroll 4x</i>	1.50	4.00	3.00	5.00
<i>Unroll 16x</i>	1.06	4.00	3.00	5.00
<i>Unroll 2x, paral. 2x</i>	1.50	2.00	2.00	2.50
<i>Unroll 4x, paral. 4x</i>	1.50	2.00	1.50	2.50
<i>Unroll 8x, paral. 4x</i>	1.25	1.25	1.50	2.00
Otimização Teórica	1.00	1.00	1.00	2.00
Rácio Pior : Melhor	39.7	33.5	27.6	80.0

Otimização de código: limitações do paralelismo ao nível da instrução



- Precisa de muitos registos!
 - para guardar somas/produtos
 - apenas 6 registos (p/ inteiros) disponíveis no IA-32
 - tb usados como apontadores, controlo de ciclos, ...
 - 8 registos de fp
 - quando os registos são insuficientes, temp's vão para a *stack*
 - elimina ganhos de desempenho
(próximo slide: produto inteiro com *unroll 8x* e paralelismo 8x)
 - re-nomeação de registos não chega
 - não é possível referenciar mais operandos que aqueles que o *instruction set* permite
 - ... principal inconveniente do *instruction set* do IA-32
- Operações a paralelizar têm de ser associativas
 - a soma e multipl de fp num computador não é associativa!
 - $(3.14 + 10^{20}) - 10^{20}$ nem sempre é igual a $3.14 + (10^{20} - 10^{20})\dots$

Limitações do paralelismo: a insuficiência de registos



- **combine**
 - produto de inteiros
 - *unroll 8x e paralelismo 8x*
 - 7 variáveis locais partilham 1 registo (%edi)
 - observar os acessos à *stack*
 - melhoria desempenho é comprometida...
 - *register spilling* na literatura

.L165:

```
imull (%eax),%ecx  
movl -4(%ebp),%edi  
imull 4(%eax),%edi  
movl %edi,-4(%ebp)  
movl -8(%ebp),%edi  
imull 8(%eax),%edi  
movl %edi,-8(%ebp)  
movl -12(%ebp),%edi  
imull 12(%eax),%edi  
movl %edi,-12(%ebp)  
movl -16(%ebp),%edi  
imull 16(%eax),%edi  
movl %edi,-16(%ebp)  
...  
addl $32,%eax  
addl $8,%edx  
cmpl -32(%ebp),%edx  
jl .L165
```

Técnicas de otimização dependentes da máquina: usar extensão vetorial MMX (para arrays de 64 bits)



```
void combine7(vec_ptr v, int *dest)
{
    int length = vec_length(v);
    int limit = length-1;
    int *data = get_vec_start(v);
    int x0, int x1 = 1;
    int i;
    /* junta 2 produtos em cada iteração
       e vetoriza 2 iterações*/
    for (i = 0; i < limit; i+=2) {
        x0 = x0 * data[i];
        x1 = x1 * data[i+1];
    }
    /* completa os restantes elem's */
    for (; i < length; i++) {
        x0 *= data[i];
    }
    *dest = x0 * x1;
}
```

Pressupostos:

- SSE no Pentium III (P6) usa 128 bits para FP e 64 bits para inteiros (MMX);
- *load & mult* em SSE com mesmo *timing*
- *loop unroll 2x & parallel 2x*
- arrays alinhados na memória em múltiplos de 8 bytes

Otimização 6:

- usar extensão vetorial

Desempenho estimado

- CPE: ??
- problemas na compilação:
 - dependência dados entre iterações
 - elementos de arrays não-contíguos
 - ...

Execução de funções inline



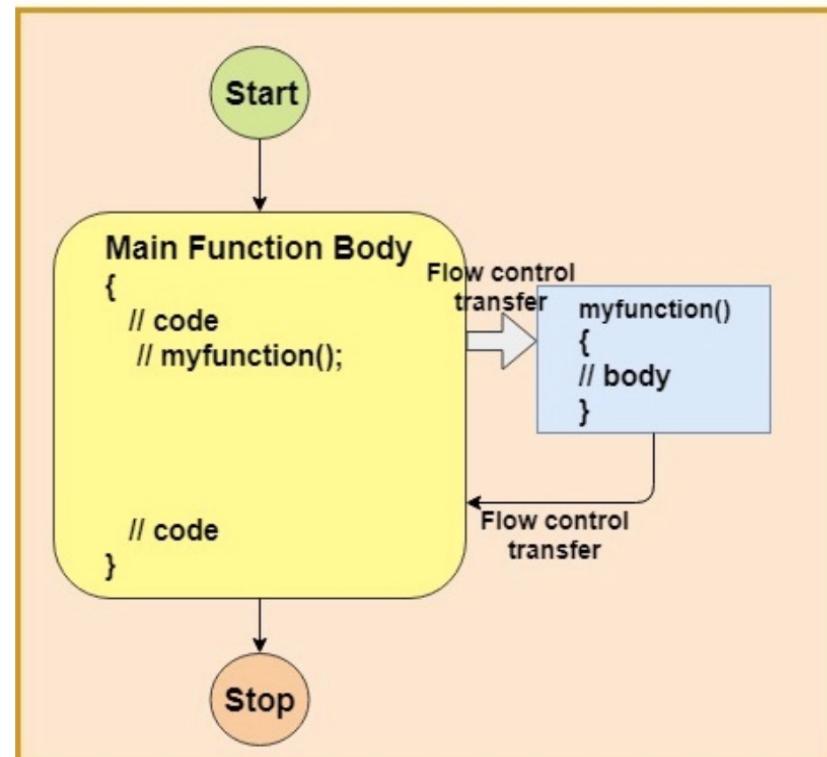
WIKIPEDIA

In computing, **inline expansion**, or **inlining**, is a manual or compiler optimization that replaces a function **call site** with the body of the called function. Inline expansion is similar to **macro expansion**, but

Funções *inline*:

- pode compensar se a função tiver um corpo (*body*) pequeno
- poupa a sobrecarga de invocar uma função

Normal Function



Inline Functions

