Game of Life

Κωστοπούλου Καλλιόπη – sdi1200084

Σπάχου Ευαγγελία - sdi1200

ΠΑΡΑΛΛΗΛΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ – ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2017

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

* Γενικός Σχεδιασμός
* Έντολές Μεταγλώττισης/Εκτέλεσης
* Σχεδιασμός / Υλοποίηση Κώδικά:
* MPI
* MPI + OpenMP
* Cuda
* Μετρήσεις / Μελέτη Κλίμάκωσης:
* MPI
* MPI+OpenMP
* Cuda
* Συμπεράσματα

## **Γενικός σχεδιασμοσ**

Το παραδοτέο μας απαρτίζεται από τρεις φακέλους κάθε ένας απ’ τους οποίους περιέχει την υλοποίηση του προγράμματος Game of Life που καταδεικνύει το όνομά του (MPI, MPI+OpenMP, Cuda).

Ο κώδικας των τριών διαφορετικών υλοποιήσεων βρίσκεται μέσα σε αυτούς τους φακέλους ενώ έξω από αυτούς βρίσκεται το report μας κι όποιο άλλο αρχείο μπορεί να κρίνουμε απαραίτητο.

Στο report αυτό παρουσιάζονται τόσο οι σχεδιαστικές επιλογές/παραδοχές που κάναμε κατα την υλοποίηση της άσκησης όσο και η πλήρης μελέτη της απόδοσης των προγραμμάτων.

Παραθέτουμε μια λίστα με όλες τις απαιτήσεις που υποχρεούμαστε να λάβουμε υπόψη μας κατα την υλοποίηση και το σχεδιασμό των προγραμμάτων όπως αυτές συζητήθηκαν εκτενώς στις διαλέξεις:

1. **Διαμοιρασμός δεδομένων σε Blocks**
2. **ISend / IReceive / IReduce (Non-blocking communication)**
3. **Datatypes**
4. **Αποφυγή Αντιγραφών**
5. **Χρήση των: ReceiveInit / SendInit + Start**
6. **Τοπολογίες – (για την ανακατανομή των διεργασιών και την ενδεχόμενη αύξηση της απόδοσης (reordering))**

Τα παραπάνω bullets λήφθηκαν όλα υπόψη μας και θα αναφερθούμε σε αυτά εκτενέστερα στην παράγραφο που αφορά τον σχεδιασμό/υλοποίηση του κώδικα.

## **ΕΝΤΟΛΕΣ ΜΕΤΑΓΛΩΤΤΙΣΗΣ / ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ**

Δεν κρίναμε απαραίτητη την δημιουργία αρχείου Makefile καθώς οι υλοποιήσεις μας δεν απαρτίζονται από πολλά αρχεία και η μεταγλώττιση επομένως του προγράμματος είναι μια απλή διαδικασία.

**ΜΕΤΑΓΛΩΤΤΙΣΗ**:

* mpicc -o <output> -c mpi\_GameOfLife.c funDefinitions.c -lm

**ΕΚΤΕΛΕΣΗ**:

* mpiexec –f machines –n <n> <output>

Για την απλοποίηση την υλοποίησης του προγράμματος (όπως προτάθηκε στις διαλέξεις και το eclass ) κάνουμε τις εξής παραδοχές:

1. Απαιτούμε ο πίνακας (πλέγμα) να είναι τετράγωνος (ΝxN).
2. Απαιτούμε το πλήθος των workers στους οποίους θα διαμοιρασθεί ο παραπάνω πίνακας να είναι τετραγωνικός αριθμός. (x\*x) και η ρίζα του (x) να διαιρεί τέλεια την κάθε πλευρά του πλέγματος (Ν % x = 0). Με αυτον τον τρόπο διασφαλίζουμε τον ισομοιρασμό του πίνακα σε διεργασίες.  
   Από το σύνολικό αριθμό n των διεργασιών που δίνεται σαν όρισμα στην main (<n>) , οι n-1 διεργασίες θα είναι σύμφωνα με την υλοποίησή μας workers ενώ η μια υπολοιπόμενη διεργασία θα είναι ο Master.

Συνεπώς, οι επιτρεπόμενες γενικά τιμές που μπορεί να πάρει το n σύμφωνα με τον περιορισμό του πλήθους των διεργασιών είναι :

* 2 (1+1)
* 5 (4+1)
* 10 (9+1)
* 17 (16+1)
* 26 (25+1)
* 37 (26+1)
* 50 (49+1)

Ακόμα, ανάλογα το μέγεθος του προβλήματος ο παραπάνω αριθμός διεργασιών n που δίνεται μπορεί να μην είναι έγκυρος και συνεπώς τότε θα εκτυπώνεται μήνυμα λάθους.

## **σΧΕΔΙΑΣΜΟΣ/ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΚΩΔΙΚΑ**

**MPI**

Επιλέξαμε στην υλοποίησή μας να ξεχωρίσουμε τον ρόλο του master από αυτόν των workers. Για να το επιτύχουμε αυτό χρειάστηκε να δημιουργήσουμε έναν νέο communicator στο group του οποίου συμπεριλαμβάνονται μόνο οι διεργασίες workers (όχι ο master – 0).   
  
Η MPI\_Cart\_create(..) παίρνοντας σαν όρισμα τον καινούριο αυτόν communicator δημιουργεί τοπολογία στην οποία «συμμετέχουν» και λαμβάνουν συντεταγμένες μόνο οι workers.  
  
Οι workers πλέον επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω του communicator που επιστρέφει η MPI\_Cart\_create(..). Η απεικόνιση των task\_ids σε coordinates μπορεί να είναι αυθαίρετη και τα ids των διεργασιών του MPI\_COMM\_WORLD θεωρητικά μπορεί να μην είναι ίδια με αυτά του καινούριου communicator (reordering) (στην πράξη βέβαια δεν βλέπουμε να συμβαίνει κάτι τέτοιο), συνεπώς η πληροφορία που απαιτείται για την επικοινωνία μεταξύ των workers διατίθεται μόνο μέσω του καινούριου communicator.

Επικοινωνία μεταξύ των workers διενεργείται για την αποστολή γραμμών-στηλών-κελιών του υποπίνακα μιας διεργασίας σε άλλες διεργασίες που φιλοξενούν υποπίνακες γειτονικούς ως προς αυτόν (τον υποπίνακα).

Στο πρόγραμμα μας διενεργείται επικοινωνία μεταξύ των workers και του master για την αποστολή των αρχικών και τελικών υποπινάκων των πρώτων στον δεύτερο ο οποίος θα τους εκτυπώσει με τη σωστή σειρά στο αρχείο initial.txt και final.txt αντίστοιχα.

Κάθε worker αρχικοποιεί τον δικό του υποπίνακα κια γνωρίζει στο τέλος την κατάσταση του τελικού του υποπίνακα. Αυτούς τους δύο υποπίνακες λοιπόν, στέλνει στον master που θα αναλάβει την εκτύπωσή τους.

Η αποστολή από τους εργάτες προς τον master και η λήψη από την πλευρά του master γίνονται με non-blocking μεθόδους.

Για να γνωρίζει ο master πώς να εκτυπώσει τους ληφθέντες υποπίνακες (έστω τους αρχικούς) με τη σωστή σειρά πρέπει να λάβει πληροφορία και για τις συντεταγμένες της διεργασίας που αποστέλει τον καθ’ ένα απ’ αυτούς. Για να το επιτύχουμε αυτό ο κάθε worker στέλνει στον master μαζί με τον υποπίνακα του και τις συντεταγμένες του.

Δεδομένου ότι το μέγεθος του υποπίνακα είναι δυναμικό θεωρήσαμε πιο εύκολο να αποφύγουμε την δημιουργία datatype για αυτόν τον σκόπο και δεσμεύσαμε απλώς επιπλέον χώρο για τις συντεταγμένες ( για 2 integers ) στον ίδιο συνεχόμενο χώρο μνήμης όπου αποθηκέυται και ο υποπίνακας.   
Εξαιτίας αυτού διενεργούνται τέσσερις συνολικά στο πρόγραμμα μας memcpy(..) για την αντιγραφή 4 συνολικά integers.   
Προτιμήσαμε με άλλα λόγια να ρίξουμε αμελητέα την απόδοση κάνοντας αντιγραφή 16 συνολικά bytes προκειμένου να έχουμε πιο απλό κώδικα.

Κατα τ’ άλλα αποφεύγουμε οπουδήποτε αλλού τις περιττές αντιγραφές δημιουργώντας datatypes.

Για την αποστολή των στηλών ενός worker στον γειτονά του δημιουργείται datatype με τη βοήθεια της MPI\_Type\_create\_subarray(..).

Για την αποστολή των γραμμών δεν θεωρήσαμε σκόπιμη τη χρήση datatype μιας και αυτές βρίσκονται ήδη σε συνεχόμενες θέσεις μνήμης.

Τέλος, για βέλτιστη απόδοση της παραλληλίας ο διαμοιρασμός του πλέγματος στις διεργασίες – workers όπως απαιτείτο, γίνεται σε blocks.

Για τις περισσότερες από τις παραπάνω αποφάσεις λήφθηκαν υπόψη μας οι οδηγίες/συμβουλές που δόθηκαν κατα τη διάρκεια των διαλέξεων.