

Execução Energeticamente Eficiente de Aplicações Estêncil com o Processador *Manycore* MPPA-256

Emmanuel Podestá Jr.¹, Márcio Castro¹

¹ Laboratório de Pesquisa em Sistemas Distribuídos (LaPeSD)
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) – SC, Brasil

emmanuel.podesta@grad.ufsc.br, marcio.castro@ufsc.br

Abstract. *In this paper is proposed an adaptation for the framework PSkel to the low-power manycore processor MPPA-256. The framework simplifies iterative stencil applications development to the MPPA-256, hiding implementation details from the developer. The results on MPPA-256 showed an energy consumption reduction on iterative stencil applications up to 1.45x in comparison to the multicore processor Intel Broadwell.*

Resumo. *Neste artigo é proposta uma adaptação do framework PSkel para o processador manycore de baixa potência MPPA-256. O framework permite simplificar o desenvolvimento de aplicações estêncil iterativas para o MPPA-256, escondendo do desenvolvedor detalhes de implementação. Os resultados obtidos no MPPA-256 mostraram uma redução do consumo de energia de aplicações estêncil iterativas de até 1.45x em comparação com um processador multicore Intel Broadwell.*

1. Introdução

Plataformas de Computação de Alto Desempenho (CAD) tem sido avaliadas quase que exclusivamente pela suas capacidades de processamento. Contudo, o consumo excessivo de energia é uma barreira para o aumento de desempenho de forma escalável nestas plataformas. Por essa razão, o estudo de técnicas que melhorem a eficiência energética em plataformas de CAD está se tornando muito importante. Recentemente, uma nova classe de processadores *manycore* de baixa potência tais como o Sunway SW26010 [Fu et al. 2016] e o Kalray MPPA-256 [Castro et al. 2013] foram desenvolvidos. Esses processadores possuem centenas de núcleos de processamento capazes de lidar com paralelismo de dados e tarefas com baixo consumo de energia.

Processadores *manycore* de baixa potência (*low-power manycore processors*) apresentam uma melhor eficiência energética em comparação com processadores de propósito geral presentes atualmente [Franceschini et al. 2014], contudo as suas características arquiteturais tornam o desenvolvimento de aplicações uma tarefa desafiadora [Varghese et al. 2014, Castro et al. 2016, Castro et al. 2014].

Existem diversos padrões paralelos para simplificar o desenvolvimento de aplicações paralelas. Dentre eles (e.g., *map*, *reduce*, *pipeline* e *scan*), o padrão estêncil tem sido muito utilizado em várias áreas importantes, como física quântica, previsão do tempo e processamento de imagens [Gonzalez and Woods 2006, Holewinski et al. 2012, Lutz et al. 2013]. No padrão estêncil, para cada elemento de uma estrutura n -dimensional de entrada é computado um novo valor para o respectivo elemento em uma estrutura n -dimensional de saída, utilizando-se como base os valores dos elementos vizinhos ao elemento de entrada. A quantidade de vizinhos e a computação a ser realizada em cada elemento é definida por uma função (ou *kernel*) estêncil. Em aplicações estêncil iterativas, os valores produzidos na estrutura n -dimensional de saída em uma iteração i são utilizados como entrada da iteração $i + 1$.

Alguns *frameworks* foram propostos para o desenvolvimento de aplicações paralelas com base no padrão estêncil, tais como SkelCL [Steuwer et al. 2011], SkePU [Enmyren and Kessler 2010] e PSkel [Pereira et al. 2015]. Em especial, o *framework* PSkel provê uma abstração de alto nível para o desenvolvimento de aplicações estêncil em ambientes heterogêneos compostos por processadores *multicore* e *Graphical Processing Units* (GPUs). Todavia, nenhum desses *frameworks* possui suporte para processadores *manycore* de baixa potência de energia emergentes tais como o MPPA-256.

Portanto, nesse artigo é proposta uma adaptação completa do *framework* PSkel para o processador MPPA-256, a qual permite simplificar significativamente o desenvolvimento de aplicações estêncil nesse processador. A adaptação permite eliminar as dificuldades de desenvolvimento intrínsecas do processador, fazendo com que as aplicações já implementadas em PSkel possam ser executadas no MPPA-256 sem a necessidade de nenhuma modificação em seus códigos. Os resultados obtidos mostram que o MPPA-256 apresenta uma melhor eficiência energética que um processador Intel Broadwell com 10 núcleos físicos ao executar três aplicações estêncil implementadas no PSkel.

O restante deste artigo está organizado da seguinte forma. A Seção 2 apresenta os principais conceitos do processador *manycore* MPPA-256 e do *framework* PSkel. A Seção 3 discute a adaptação do *framework* PSkel para fornecer suporte ao MPPA-256. Os resultados obtidos com a adaptação do *framework* PSkel para o MPPA-256 são apresentados na Seção 4. Por fim, a Seção 5 apresenta as conclusões deste trabalho.

2. Fundamentação Teórica

2.1. MPPA-256

O MPPA-256 é um processador *manycore* desenvolvido pela empresa francesa Kalray, o qual possui 256 núcleos de processamento de 400 MHz denominados *Processing Elements* (PEs). Além dos PEs, o processador possui 32 núcleos dedicados a gerência de recursos denominados *Resource Managers* (RMs). PEs e RMs são distribuídos fisicamente no *chip* em 16 *clusters* e 4 subsistemas de Entrada/Saída (E/S), contendo cada *cluster* 16 PEs e 1 RM. Além dos *clusters*, o MPPA-256 possui 4 subsistemas de E/S contendo, cada um, 4 RMs. Toda a comunicação entre *clusters* e/ou subsistemas de E/S é feita através de uma *Network-on-Chip* (NoC) *torus* 2D. A arquitetura do MPPA-256 pode ser vista na Figura 1a.

A finalidade principal dos PEs é executar *threads* de usuário de forma ininterrupta e não preemptível para realização de computação. PEs de um mesmo *cluster* compartilham uma memória de 2 MB, a qual é utilizada para armazenar os dados a serem processados pelos PEs. Cada PE possui também uma memória *cache* associativa 2-way de 32KB para dados e uma para instruções. Porém, o processador não dispõe de coerência de *caches*, o que dificulta o desenvolvimento de aplicações para esse processador. Por outro lado, a finalidade dos RMs é gerenciar E/S, controlar comunicações entre *clusters* e/ou subsistemas de E/S e realizar comunicação com uma memória RAM. Na arquitetura utilizada neste artigo, um dos subsistemas de E/S está conectado a uma memória externa *Low Power Double Data Rate 3* (LPDDR3) de 2 GB.

Estudos anteriores mostraram que desenvolver aplicações paralelas otimizadas para o MPPA-256 é um grande desafio [Franceschini et al. 2014] devido a alguns fatores importantes tais como: (i) **modelo de programação híbrido**: *threads* em um mesmo *cluster* se comunicam através de uma memória compartilhada local, porém a comunicação entre *clusters* é feita explicitamente via NoC, em um modelo de memória distribuída; (ii) **comunicação**: é necessário a utilização de uma *Application Programming Interface* (API) específica para a comunicação via NoC, similar ao modelo clássico

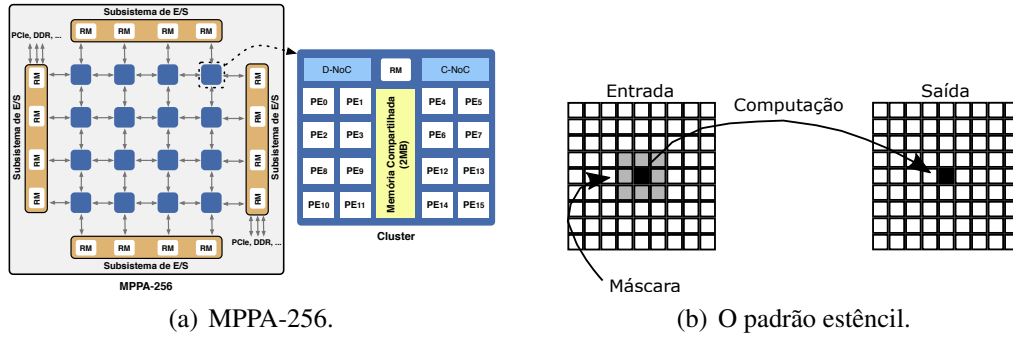


Figura 1. Visão geral do MPPA-256 (esquerda) e uma ilustração do padrão estêncil oferecido pelo PSkel (direita).

POSIX de baixo nível para *Inter-Process Communication* (IPC); (iii) **memória**: cada *cluster* possui apenas 2 MB de memória local de baixa latência, portanto aplicações reais precisam constantemente realizar comunicações entre o subsistema de Entrada e Saída (E/S) (conectado à memória LPDDR3); e (iv) **coerência de cache**: cada PE possui uma memória *cache* privada sem coerência com as *caches* dos demais PEs, sendo necessário o uso explícito de instruções do tipo *flush* para atualizar a *cache* de um PE em determinados casos.

2.2. PSkel

O PSkel é um *framework* de programação em alto nível para o padrão estêncil, baseado nos conceitos de esqueletos paralelos, que oferece suporte para execução paralela em ambientes heterogêneos incluindo CPU e GPU. Utilizando uma única interface de programação escrita em C++, o usuário é responsável apenas por definir o *kernel* principal da computação estêncil, enquanto o *framework* se encarrega de gerar código executável para as diferentes plataformas paralelas, realizando de maneira transparente todo o gerenciamento de memória e transferência de dados entre dispositivos [Pereira et al. 2015].

A Figura 1b ilustra o funcionamento da computação estêncil em aplicações iterativas. Em cada iteração, uma máscara de vizinhança é utilizada na matriz de entrada para determinar o valor de cada célula da matriz de saída. Nesse exemplo, o valor de cada célula da matriz de saída é determinado em função dos valores das células vizinhas em todas as direções. Esse processo é realizado para todos os pontos da matriz de entrada, produzindo uma matriz saída da computação estêncil. Ao final de uma iteração, a matriz de saída será considerada como sendo a matriz de entrada da próxima iteração, gerando assim uma nova matriz de saída ao final da próxima iteração.

3. Adaptação do *framework* PSkel para o MPPA-256

A adaptação do *framework* PSkel para o processador MPPA-256 proposta neste artigo segue um modelo mestre/escravo. Um processo mestre é executado no subsistema de E/S conectado à memória LPDDR3 de 2 GB, sendo responsável por alocar o *Array* de entrada e por distribuir os dados entre os processos escravos. Em cada *cluster* é instanciado um único processo escravo que é responsável por gerenciar a computação no seu *cluster*. Devido às limitações de memória dos *clusters* (apenas 2 MB por *cluster*), o processo mestre deve subdividir o *Array* de entrada em blocos denominados *tiles* e, então, gerenciar as comunicações dos mesmos com os processos escravos.

O processo mestre particiona o *Array* de entrada com dimensão n em b blocos, onde b é o número de *clusters* utilizados na computação. Então, cada bloco é particionado em *tiles* de tamanho fixo definidos pelo usuário. Quando são feitas computações

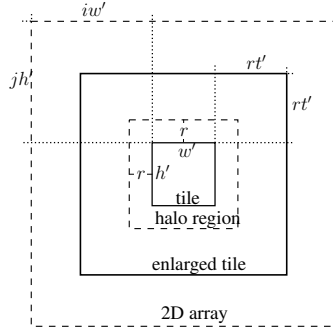


Figura 2. Diagrama do *tiling* 2D. Um *tile* lógico (linha interna sólida) é contido dentro do Array 2D (linha externa pontilhada) com *offsets* verticais e horizontais dado por jh' e iw' . Computar t' consecutivas iterações estêncil no *tile* requer um aumento no *tile* lógico com uma *ghost zone* (área entre a linha interna sólida e a linha externa sólida), que é constituída de regiões *halo* (área entre a linha interna sólida e a linha interna pontilhada).

estêncil sobre o *tile*, dependências de vizinhança, inerentes ao padrão paralelo do estêncil, precisam ser consideradas durante o particionamento dos dados. Uma das principais soluções para satisfazer essas dependências é via blocos sobrepostos, resultando em dados redundantes e computação por *tile* [Meng and Skadron 2011, Holewinski et al. 2012, Rocha et al. 2017]. Essa técnica é muito importante em *manycores* de baixa potência como o MPPA-256, onde o sobrecusto de comunicação pode ser elevado. O impacto dos custos de comunicação será analisado posteriormente na Seção 4.

Portanto, foi implementada uma técnica de *tiling* trapezoidal. Para ilustrar e detalhar como essa técnica de *tiling* pode ser aplicada na computação estêncil, utilizamos a definição a seguir. Seja A um `Array2D`, com dimensões $\dim(A) = (w, h)$, onde w e h são, respectivamente, a largura e a altura. Utilizando *tiles* de dimensões (w', h') produz $\lceil \frac{w}{w'} \rceil \lceil \frac{h}{h'} \rceil$ *tiles* possíveis de A . Seja $A_{i,j}$ um *tile*, onde $0 \leq i < \lceil \frac{w}{w'} \rceil$ e $0 \leq j < \lceil \frac{h}{h'} \rceil$. $A_{i,j}$ possui *offset* (iw', jh') relativo ao canto superior esquerdo de A e $\dim(A_{i,j}) = (\min\{w', w - iw'\}, \min\{h', h - jh'\})$. O *offset* é uma indexação de deslocamento necessário para acessar os elementos do *tile* (Figura 2). Essa técnica pode ser facilmente estendida para mais dimensões.

Aplicar um estêncil em A envolve aplicar a função de vizinhança (máscara) contendo o deslocamento de cada vizinho de um dado elemento central. Por causa da dependência entre vizinhos, para computar a função estêncil, de acordo com as limitações necessárias pelos *tiles*, se torna necessário obter valores de *tiles* adjacentes. Seja r o *range* da máscara de vizinhos, i.e., r é o deslocamento mais distante necessário para a vizinhança definida pela máscara. A área de r envolvendo a vizinhança é denominada região *halo*. Se a função estêncil é aplicada iterativamente sobre A , para t iterações, a dependência da vizinhança entre os *tiles* limita o número de iterações que podem ser computadas consecutivamente sem a necessidade de realizar comunicações entre *tiles*.

Além disso, devido à restrição da API e NoC no MPPA-256, os dados armazenados em cada *tile* precisam ser contíguos para serem transferidos pela NoC. A fim de se evitar cópias locais de dados, o que desperdiçaria memória e tempo de processamento, utiliza-se o conceito de comunicação por *strides*. Cada *stride* é uma parte contígua do Array original, sendo determinado por deslocamentos (*offsets*) especificados durante a execução. Então, cada *stride* é enviado para o Array de entrada em um processo escravo na posição determinada de acordo com o tamanho dos *tiles* e do Array original.

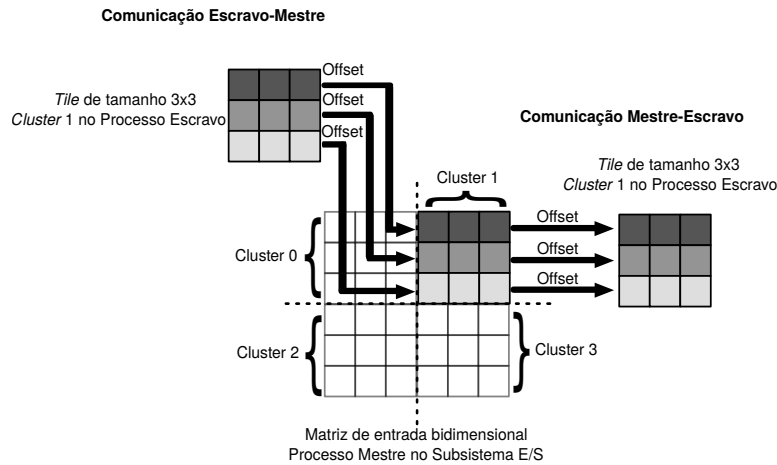


Figura 3. Exemplo do funcionamento do método *strides* do MPPA-256.

O método de *strides* possibilita a definição de algumas variáveis para o gerenciamento do Array, sendo a mais importante os *offsets* que serão utilizados. A partir deles, o método irá efetuar a comunicação de maneira direta para o Array destino. Como dito anteriormente, a utilização de *tiles* aumentados permite reduzir a quantidade de comunicações necessárias entre os processos mestre e escravos. Fazendo o aumento dos *tiles* em uma dimensão temporal, os processos escravos podem executar múltiplas iterações sem a necessidade de comunicação ou sincronização com o processo mestre.

O escalonamento dos *tiles* nos *clusters* é feito de maneira circular (*round-robin*). Devido a isso, alguns *clusters* podem receber mais *tiles* que outros, dependendo do número de *tiles* e *clusters* usados na computação. Toda a comunicação entre o mestre e os escravos é feita utilizando-se a API de comunicação assíncrona oferecida pelo processador MPPA-256. A comunicação com cada processo escravo é feita de forma individual, mapeando diretamente áreas contíguas de memória de seus respectivos *tiles*. Além disso, a implementação atual permite a execução de aplicações estêncil iterativas. Nesse caso, o escalonamento dos *tiles* e a computação dos mesmos pelos *clusters* é repetida a cada iteração da aplicação.

Cada processo escravo realiza a computação do *tile* recebido no *cluster* utilizando o *kernel* de computação estêncil definido pelo usuário. A paralelização da computação dentro do *cluster* é feita com auxílio da API OpenMP. Em cada *cluster* podem ser criadas até 16 *threads* (uma para cada PE), onde cada uma é responsável por executar o *kernel* estêncil em um subconjunto de elementos dos *tiles*. Quando a computação do *kernel* estêncil é finalizada, os *tiles* resultantes são enviados pelos processos escravos para o processo mestre, onde são agrupados em um único Array, constituindo o resultado final da computação estêncil em uma iteração. Tendo em vista que os *tiles* são regiões contíguas na memória, processos escravos precisam gerenciar os *offsets* de dados para escrevê-los nas posições corretas no Array no processo mestre. Esse gerenciamento é efetuado pela API do MPPA-256, mais especificamente, pelo método de *strides* mencionado anteriormente. A Figura 3 ilustra esse procedimento para o caso de um Array2D.

Para fornecer uma maior facilidade ao usuário, todas as tarefas complexas relacionadas com a técnica de *tiling*, comunicações NoC e adaptações discutidas nessa seção são abstraídas, pois elas são incluídas no *back-end* do PSkel. Isso significa que aplicações desenvolvidas com o *framework* PSkel podem executar no MPPA-256 sem a necessidade

de modificações no código fonte.

4. Resultados Experimentais

Nesta seção será avaliado o desempenho e o consumo energético de aplicações estêncil do PSkel quando executadas no MPPA-256 e em um processador Intel Xeon E5-2640 v4 com 10 núcleos de 2.4GHz (Broadwell). As medições de energia no MPPA-256 foram feitas considerando todos os *clusters*, a memória, os subsistemas de E/S e a NoC, onde foram coletadas por meio dos sensores de potência e energia disponíveis no MPPA-256. Como o MPPA-256 possui características intrínsecas do próprio processador que garante baixa variabilidade entre as execuções, foram realizadas somente 5 repetições de cada experimento, computando-se a média aritmética dos valores. Todos os experimentos no MPPA-256 consideraram 16 PEs por *cluster*. Por outro lado, as medições de consumo de energia foram feitas no processador Intel com uso do *Running Average Power Limit* (RAPL) através da biblioteca PAPI [Weaver et al. 2012]. Em cada experimento foram utilizadas 10 *threads* (uma *thread* por núcleo) sem uso de *hyperthreading*. Cada experimento foi repetido 30 vezes e a média aritmética dos resultados foi calculada. Todos os resultados (MPPA-256 e Intel) apresentaram um desvio-padrão menor que 1%.

É possível reduzir a quantidade de sincronizações e comunicações realizadas na solução para o MPPA-256 de duas maneiras: aumentando o tamanho dos *tiles* ou aumentando a quantidade de iterações sobre cada *tile*. Como podemos ver na Figura 2, ao aumentarmos a quantidade de iterações sobre o *tile*, precisamos aumentar o *tile* lógico, formando um *tile* aumentado que será enviado para o *cluster*. Desta forma, devido às limitações de memória em cada *cluster*, ao ser especificado uma quantidade muito grande de iterações, o *tile* aumentado enviado para o escravo pode ser maior que o limite de memória de cada *cluster*. Portanto, foi fixado uma quantidade de 10 iterações sobre cada *tile*. Além disso, para os experimentos terem uma quantidade significativa de sincronizações sobre aplicações estêncil iterativas, foi adotado 30 iterações para cada aplicação.

4.1. Aplicações Estêncil

Para a realização dos experimentos foram utilizadas as seguintes aplicações estêncil:

Fur: modela a formação de padrões sobre a pele de animais¹. Nessa aplicação, a pele do animal é modelada por uma *array* bidimensional de células de pigmento que podem estar em um dos dois estados: colorida ou não-colorida. As células coloridas secretam ativadores e inibidores. Ativadores fazem uma célula central se tornar colorida; inibidores, por outro lado, fazem uma célula central se tornar não colorida. A diferença entre as potências dos ativadores e inibidores é responsável por decidir a coloração da célula central, onde mais ativadores resulta em uma célula colorida e mais inibidores resulta em uma célula não colorida. Nos casos em que as potências dos ativadores e inibidores forem iguais, a cor da célula permanece inalterada. A máscara contém células adjacentes à célula central e seu tamanho é parametrizável. Neste trabalho foi utilizado 2 vizinhos adjacentes em cada direção.

Jacobi: método iterativo para resolver equações matriciais [Demmel 1997]. O método converge garantidamente se a matriz de entrada é restrita ou irreduzivelmente dominante diagonalmente, i.e., $|u_{i,i}| > \sum_{j \neq i} |u_{i,j}|$, para todo i . A Equação 1 define a computação em cada passo do método iterativo de Jacobi para resolver a equação discreta elíptica de Poisson [Demmel 1997]. A solução aproximada é computada discretizando o

¹<http://ccl.northwestern.edu/netlogo/models/Fur>

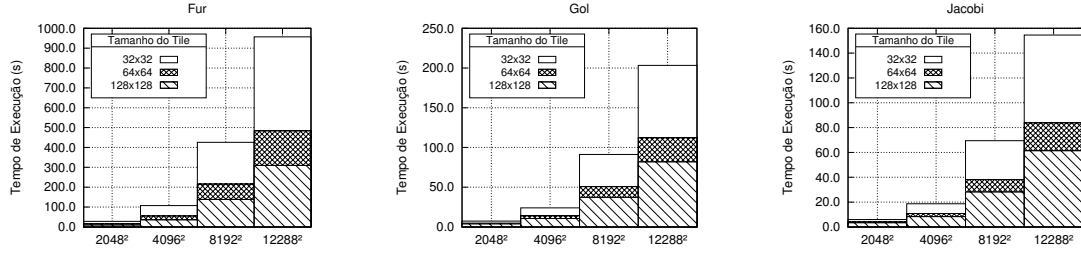


Figura 4. Tempos de execução das aplicações para diferentes tamanhos de *tile* e *Array2D* no MPPA-256.

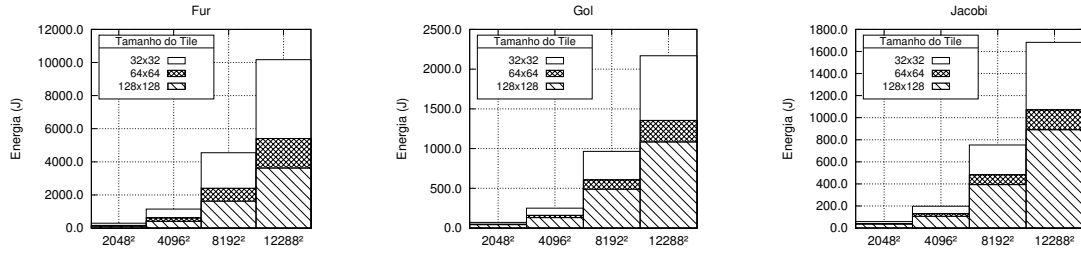


Figura 5. Consumo de energia das aplicações para diferentes tamanhos de *tile* e *Array2D* no MPPA-256.

problema na matriz em pontos espaçados de forma equivalente por $n \times n$.

$$u'_{i,j} = \frac{u_{i\pm 1,j} + u_{i,j\pm 1} + h^2 f_{i,j}}{4} \quad (1)$$

A cada passo, o novo valor de $u_{i,j}$ é obtida fazendo a média $h^2 f_{i,j}$ dos seus vizinhos, onde $h = \frac{1}{n+1}$ e $f_{i,j} = f(ih, jh)$, para uma dada função f .

GoL: autômato celular que implementa o Jogo da Vida de Conway [Gardner 1970]. O autômato é representado por um *array* bidimensional, onde cada elemento representa um indivíduo vivo ou um indivíduo morto. A máscara do estêncil, a qual determina a interação entre o indivíduo e seus vizinhos, considera as 8 células vizinhas adjacentes à célula central. Dependendo dos valores dos vizinhos, o elemento pode modificar seu estado entre vivo e morto.

4.2. Impacto do Tamanho do *Tile* no Desempenho do MPPA-256

O primeiro experimento tem por objetivo verificar o impacto do tamanho dos *tiles* no desempenho e consumo energético das aplicações. As Figuras 4 e 5 mostram, respectivamente, os tempos de execução e consumo de energia de três aplicações estêncil, variando-se o tamanho do *Array2D* de entrada (de 2048^2 até 12288^2) e os tamanhos do *tile* (de 32^2 até 128^2). *Arrays* de entrada maiores que 12288^2 e *tiles* maiores que 128^2 extrapolam às memórias LPDDR3 e dos *clusters*, respectivamente.

Pode-se perceber uma redução no tempo de execução à medida em que se aumenta o tamanho do *tile* (Figura 4), pois há menos sincronizações e comunicações de *tiles* entre os processos mestre e escravos. O comportamento das aplicações é similar, sendo diferenciado apenas pela grandeza dos tempos de execução. A Figura 5 apresenta um comportamento similar para o consumo de energia, pois o tempo de execução reduz com o aumento do tamanho do *tile*, trazendo uma redução no consumo de energia.

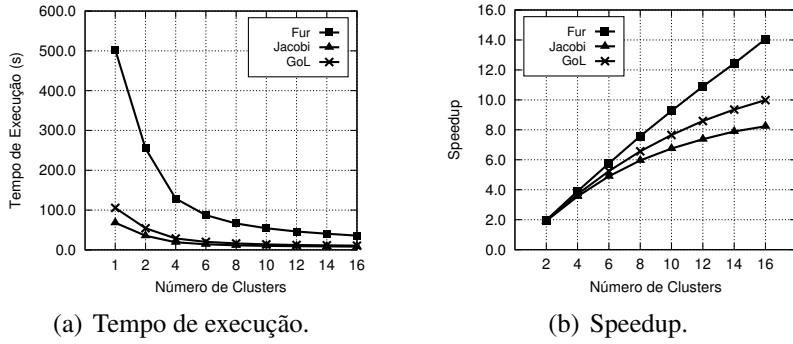


Figura 6. Resultados de tempo e *speedup* das aplicações *Fur*, *GoL* e *Jacobi*.

4.3. Análise de Escalabilidade no MPPA-256

Em um segundo experimento, buscou-se verificar a escalabilidade das aplicações no MPPA-256. Para isso, variou-se o número de *clusters* em cada aplicação, com `Array2D` de entrada fixo de tamanho 4096^2 e *tiles* de tamanho 128^2 . A Figura 6(a) apresenta os tempos de execução obtidos ao variar-se o número de *clusters* utilizados na computação. A Figura 6(b), por outro lado, apresenta o fator de aceleração (*speedup*) com relação ao tempo de execução com 1 *cluster*. Em outras palavras, o *speedup* com c *clusters* é computado dividindo-se o tempo de execução obtido com apenas 1 *cluster* pelo tempo de execução obtido com c *clusters*.

No geral, os resultados mostraram que a solução proposta para o MPPA-256 é escalável. Porém, pode-se notar que a aplicação *Fur* apresentou uma escalabilidade superior às demais aplicações. Esse comportamento está diretamente relacionado com a quantidade de operações realizadas pelo *kernel* da aplicação (complexidade do *kernel*). Tendo em vista a necessidade de comunicações no MPPA-256, o tempo total de execução de uma aplicação passa a ser composto pela soma do tempo de comunicação com o tempo de computação. Para um dado *tile* t de tamanho fixo, o tempo necessário para realizar comunicações de t entre mestre e escravo será constante. Por outro lado, quanto maior o número de operações (computações) feitas em t pelo *kernel* da aplicação, maior será o paralelismo a ser explorado. Nesse caso, o tempo de computação será proporcionalmente maior que o tempo de comunicação, melhorando assim a escalabilidade obtida. Este é o caso da aplicação *Fur* cujo *speedup* se aproxima do caso ideal. Em contrapartida, aplicação *Jacobi* apresentou uma escalabilidade mais baixa que as demais, pois seu *kernel* apresenta baixa complexidade.

4.4. Kalray MPPA-256 vs. Intel Broadwell

Por fim, foram efetuados experimentos comparativos entre o processador Intel Xeon e o MPPA-256, como pode-se ver na Figura 7. Nesses experimentos, utilizou-se um `Array2D` de entrada de tamanho 12288^2 e *tiles* de tamanho 128^2 . Ao ser comparado o tempo das aplicações em cada arquitetura, nota-se que o MPPA-256 tem um desempenho pior, contudo ao ser comparado o consumo de energia percebe-se um comportamento diferente: a energia consumida pelo MPPA-256 é menor, principalmente na aplicação *Fur*. No geral, o consumo de energia das aplicações *Fur*, *GoL* e *Jacobi* no MPPA-256 foi aproximadamente 1.45x, 1.38x e 1.27x menor que no Intel Xeon, respectivamente. Por outro lado, o tempo de execução dessas aplicações obtido no MPPA-256 foi 3.30x, 2.83x e 2.69x maior que no Intel Xeon, respectivamente.

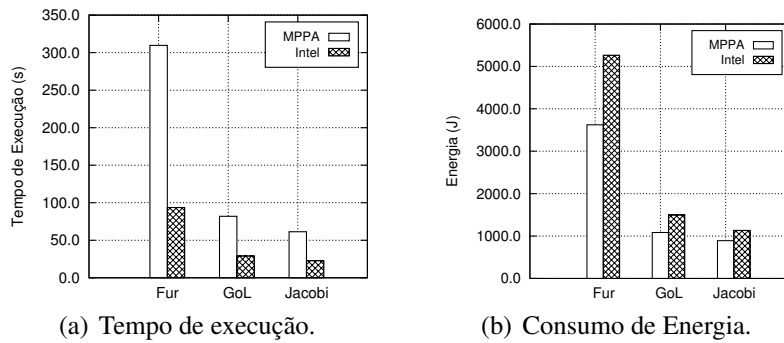


Figura 7. Comparação do tempo de execução e consumo de energia das aplicações *Fur*, *GoL* e *Jacobi* em relação a arquitetura.

5. Conclusão

Neste artigo foi proposta uma adaptação de um *framework* para desenvolvimento de aplicações estêncil iterativas, denominado PSkel, para processador MPPA-256. A solução proposta permite esconder detalhes de baixo nível do MPPA-256, simplificando significativamente o desenvolvimento de aplicações estêncil nesse processador. Os resultados mostraram que a solução proposta apresenta boa escalabilidade. Além disso, foi observado uma redução significativa no tempo de execução e no consumo de energia das aplicações no MPPA-256 ao se utilizar a técnica de *tiling* trapezoidal. Isso se deve, principalmente, à redução do sobrecusto de comunicações e sincronizações de *tiles*.

A aplicação *Fur* apresentou os melhores resultados de escalabilidade dentre as 3 aplicações estudadas, obtendo um *speedup* de 14x em relação à apenas um *cluster*. Analisando experimentos executados sobre a adaptação pôde-se perceber uma relação entre a quantidade de computação realizada pelo *kernel* da aplicação e o *speedup* obtido. Por fim, experimentos comparativos entre o MPPA-256 e o processador Intel Broadwell mostraram que a solução proposta para o MPPA-256 apresenta uma eficiência energética superior apesar de um tempo de execução superior.

Como trabalhos futuros, pretende-se estudar formas de reduzir ainda mais os sobrecustos de comunicação através do uso de técnicas de *software prefetching*. Além disso, pretende-se realizar experimentos com outros *benchmarks* e aplicações que utilizam estruturas tridimensionais. Por fim, pretende-se realizar comparações de desempenho e consumo de energia com outros processadores embarcados.

Referências

- Castro, M., Dupros, F., Francesquini, E., Méhaut, J.-F., and Navaux, P. O. A. (2014). Energy efficient seismic wave propagation simulation on a low-power manycore processor. In *International Symposium on Computer Architecture and High Performance Computing (SBAC-PAD)*, pages 57–64, Paris, France. IEEE Computer Society.
- Castro, M., Francesquini, E., Dupros, F., Aochi, H., Navaux, P. O., and Méhaut, J.-F. (2016). Seismic wave propagation simulations on low-power and performance-centric manycores. *Parallel Computing*, 54:108–120.
- Castro, M., Francesquini, E., Nguélé, T. M., and Méhaut, J.-F. (2013). Analysis of computing and energy performance of multicore, NUMA, and manycore platforms for an irregular application. In *Workshop on Irregular Applications: Architectures & Algorithms (IA³)*, pages 5:1–5:8, Denver, EUA. ACM.
- Demmel, J. W. (1997). *Applied numerical linear algebra*. SIAM.

- Enmyren, J. and Kessler, C. W. (2010). SkePU: A Multi-backend Skeleton Programming Library for multi-GPU Systems. In *Proceedings of the Fourth International Workshop on High-level Parallel Programming and Applications*, HLPP '10, pages 5–14, New York, NY, USA. ACM.
- Francesquini, E., Castro, M., Penna, P. H., Dupros, F., de Freitas, H. C., Navaux, P. O. A., and Méhaut, J.-F. (2014). On the energy efficiency and performance of irregular applications on multicore, NUMA and manycore platforms. *J. Parallel Distrib. Comput.*, 76:32–48.
- Fu, H., Liao, J., Yang, J., Wang, L., Song, Z., Huang, X., Yang, C., Xue, W., Liu, F., Qiao, F., Zhao, W., Yin, X., Hou, C., Zhang, C., Ge, W., Zhang, J., Wang, Y., Zhou, C., and Yang, G. (2016). The sunway taihulight supercomputer: system and applications. *SCIENCE CHINA Information Sciences*, 59(7):072001:1–072001:16.
- Gardner, M. (1970). Mathematical Games - The Fantastic Combinations of John Conway's New Solitaire Game 'Life'. *Scientific American*, 223(3).
- Gonzalez, R. C. and Woods, R. E. (2006). *Digital Image Processing (3rd Edition)*. Prentice-Hall, Inc.
- Holewinski, J., Pouchet, L.-N., and Sadayappan, P. (2012). High-Performance Code Generation for Stencil Computations on GPU Architectures. In *ACM ICS*, pages 311–320.
- Lutz, T., Fensch, C., and Cole, M. (2013). PARTANS: An Autotuning Framework for Stencil Computation on Multi-GPU Systems. *ACM Trans. Archit. Code Optim.*, 9(4):59:1–59:24.
- Meng, J. and Skadron, K. (2011). A Performance Study for Iterative Stencil Loops on GPUs with Ghost Zone Optimizations. *International Journal of Parallel Programming*, 39(1):115–142.
- Pereira, A. D., Ramos, L., and Góes, L. F. W. (2015). PSkel: A stencil programming framework for cpu-gpu systems. *Concurrency and Computation: Practice and Experience*, 27(17):4938–4953.
- Rocha, R. C. O., Pereira, A. D., Ramos, L., and Góes, L. F. W. (2017). TOAST: Automatic tiling for iterative stencil computations on GPUs. *Concurrency and Computation: Practice and Experience*, 29(8):e4053.
- Steuwer, M., Kegel, P., and Gorlatch, S. (2011). SkelCL - A Portable Skeleton Library for High-Level GPU Programming. In *Proceedings of the 2011 IEEE International Symposium on Parallel and Distributed Processing Workshops and PhD Forum*, IPDPSW '11, pages 1176–1182, Washington, DC, USA. IEEE Computer Society.
- Varghese, A., Edwards, B., Mitra, G., and Rendell, A. P. (2014). Programming the Adaptive Epiphany 64-core network-on-chip coprocessor. In *International Parallel Distributed Processing Symposium Workshops (IPDPSW)*, pages 984–992, Phoenix, USA. IEEE Computer Society.
- Weaver, V. M., Johnson, M., Kasichayanula, K., Ralph, J., Luszczek, P., Terpstra, D., and Moore, S. (2012). Measuring energy and power with PAPI. In *2012 41st International Conference on Parallel Processing Workshops*, pages 262–268.