



1. 소개

멀티쓰레드 프로그래밍

정내훈

내용

- 강좌 소개
- “멀티쓰레드 프로그래밍”에 대한 소개
- 간단한 멀티쓰레드 프로그램 작성법
- Case Study

강사 소개

- KAIST 전산과 박사
 - 전공 : 멀티프로세서 CPU용 일관성 유지 HW
- NCSoft 근무
 - Alterlife 프로그램 팀장
 - Project M(현 Blade & Soul) 프로그램 팀장
 - CTO 직속 게임기술연구팀
- 현 : 한국산업기술대학교 게임공학과 부교수
 - 게임서버프로그래밍, 멀티코어프로그래밍
- 최근 연구
 - 넷마블 리니지2레볼루션 서버 멀티스레드 안정화
 - 아키에이지 게임 서버 최적화

강사 소개

- 강의 목적
 - 현업의 요구
 - 면접 시 기출문제
- 강의 진행
 - 삼성전자, 넷마블에서 40시간 분량으로 강의했던 내용

교재

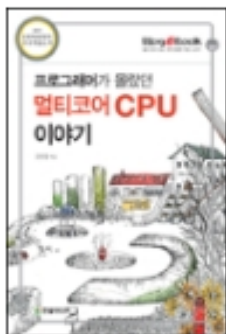
- 교재 : 용어 정의 및 예제
 - “The Art of Multiprocessor Programming”
Revised First Edition, Morgan Kaufmann, 2012
 - 번역:모리스 헐리히, 니르 샤비트 “멀티프로세서 프로그래밍” 한빛미디어, 2009
 - 장점 : 멀티프로세서 프로그래밍의 기초를 전부 엄밀하게 다루고 있다.
 - 단점 : 알고리즘 위주로 실제 구현과는 차이가 있다.
 - 기타 : 치명적인 번역오류, Java를 사용한 구현

교재

● 좀더 쉬운 책

- 강의와는 상관 없음.
- 앞의 책이 너무 어려울 경우 읽으면 많은 도움이 됨

2



[도서] **프로그래머가 몰랐던 멀티코어 CPU 이야기** -Blog2Book 009

김민장 저 | 한빛미디어 | 2010년 05월

22,000원 → **19,800원**(10% 할인) | YES포인트 1,100원(5%지급)

도착 예상일 : 지금 주문하면 **오늘** 도착예정

판매지수 1,671 | 회원리뷰 (6개) | 내용 ★★★★★ 편집/구성 ★★★★★

관련상품 중고상품 **9개** / eBook **13,200원** 구매

[미리보기](#)

1

[카트](#)

[리스트](#)

[바로구매](#)

현실

- 좋은 교재??



현실

- 좋은 교재??

- 게임프로그래머가 번역 (넥슨, NCSoft 재직)
- 좋은 평판
- 많은 사람들이 Study를 시도
- 1달 이상 지속되는 스터디를 본적이 없음
- 문제는 난이도....

각오가 필요

- 더 중요한 건 아는 사람의 지도

강의 계획

		내용
1	1-2주	강의 소개, 환경 설정, 개요
	3-4주	멀티쓰레드 프로그램 실습, 컴파일러, Data Race
2	5-6주	메모리 일관성, Atomic, Non-Blocking
	7-8주	동기화 연산, CAS
3	9 주	Non-Blocking 자료구조 작성 실습 - LIST
	10 주	Non-Blocking 자료구조 작성 실습 - LIST
4	11 주	Non-Blocking 자료구조 작성 실습 - QUEUE
	12 주	Non-Blocking 자료구조 작성 실습 - STACK
5	13 주	Non-Blocking 자료구조 작성 실습 - SKIP-LIST
	14-15 주	상용 라이브러리 리뷰 및 총정리, 평가

강의 평가

- 과제 30%
- 중간고사 30%
- 기말고사 30%

강의 계획

- 강의의 흐름

1. 멀티쓰레드 프로그래밍의 필요성
2. 멀티쓰레드 프로그램 작성시 문제점
3. Non-Blocking 알고리즘의 필요성
4. Non-Blocking 알고리즘 작성 테크닉 및 실습
5. 정리 및 상용라이브러리 소개

선수 과목

- C 프로그래밍 언어
- C++ 프로그래밍 언어
 - STL 필요
- 자료구조
- 알고리즘
- 컴퓨터구조
 - 명령어 구조
 - Cache, Out-of-order execution, multiprocessor
- 운영체제
 - 프로세스, 스레드

개발 환경

- 운영 체제
 - Windows 7, 8, 10
- 컴파일러
 - Visual Studio 2017
- 컴퓨터
 - 일반 PC (x86 멀티코어 아키텍처, 4 core 이상)

개발 환경

- Linux?

- 똑같다, C++11 덕분

- Android????

- CPU가 다르다. (x86 vs ARM)

- 하지만 똑같다. C++11 덕분
 - 내부 기계어 구현에 차이점이 있을 뿐, 7주에 다름.

- IOS, OSX?

- C++11 덕분에 같음.

- 멀티쓰레드 프로그래밍에 운영체제의 역할은 거의 없음 => 모든 것은 CPU에 달려 있음.

개발 환경

- 실습

- 실습환경 테스트
- Windows 기동
- Quad Core 이상인가 확인
- Visual Studio 2017 실행
- HelloWorld.cpp 작성 / 컴파일 / 실행

개발 환경

● 실습 #1

– HelloWorld.cpp 프로그램을 작성하고 컴파일 후 실행하시오

– HelloWorld.cpp

- “HelloWorld!” 라는 문장을 출력하는 프로그램

– 목적

- 에디터 사용
- 컴파일러 사용
- 프로그램 실행

내용

- 강좌 소개
- “멀티쓰레드 프로그래밍”에 대한 소개
- 간단한 멀티쓰레드 프로그래밍 작성법
- Case Study

컴퓨터

- 직렬 컴퓨터 (Serial computer)
 - 하나의 CPU(또는 core)만을 갖는 컴퓨터
 - 듀얼코어가 대중화 되기 이전의 대부분의 컴퓨터
 - 여러 분이 배운 자료구조/알고리즘은 전부 직렬 컴퓨터를 가정하고 있음.
 - 현재 멸종
- 병렬 컴퓨터 (Parallel Computer)
 - 여러 개의 CPU(또는 core)가 동시에 명령들을 실행하는 컴퓨터
 - 직렬 컴퓨터의 속도 제한을 극복하기 위해 제작
 - 여러분이 작성하는 프로그램이 실행되는 컴퓨터

병렬 컴퓨터

- 병렬 컴퓨터의 사용 목적

- 여러 개의 작업을 보다 빨리 실행하기 위해서
 - 여러 대의 컴퓨터를 사용해도 됨
- 하나의 작업을 보다 빨리 실행하기 위해서.

- 병렬 프로그램

- 기존의 프로그램을 병렬 컴퓨터에서 실행했을 경우 속도 증가는 **0%**
- 동시에 여러 개의 명령흐름이 실행되는 것을 가정하고 다시 프로그래밍 해야 한다. => 병렬 프로그래밍

병렬 프로그램

- 병렬 프로그램의 특징

- 실행된 프로세스의 내부 여러 곳이 동시에 실행됨
- 병렬로 실행되는 객체(Context로 불림)사이의 협업(동기화 또는 `synchronization`)이 필수
- 크게 공유메모리 (Shared Memory) 모델과 메시지 패싱(Message Passing) 모델이 있음

우리가 다루는 것은 공유 메모리 모델

병렬 프로그램

- 병렬 프로그램 요구사항 : 정확성과 성능
 - 여러 흐름(Context)에서 **동시 다발적으로** 호출해도 문제 없이 실행되는 알고리즘이 필요.
 - 오류가 발생하면 모든 것이 의미 없음.
 - Context의 증가에 따른 **성능 향상**이 높아야 한다.
 - 기존의 직렬 프로그램보다 느려질 수 있다.

멀티쓰레드 프로그래밍

- 멀티쓰레드 프로그래밍
 - 병렬 프로그래밍의 (유일한) 구현 수단
 - 하나의 프로세스 안에서 여러 개의 쓰레드를 실행 시켜 병렬성을 얻는 프로그래밍 방법
 - Windows, Linux, Android, iOS에서 기본으로 제공하는 유일한 병렬 프로그래밍 API
 - HW와 운영체제가 직접 지원하는 것은 이것 뿐
 - 다른 API로는 GPGPU가 있음.

멀티 쓰레드 프로그래밍

● 과거 복습 - 프로세스 (1/2)

- 운영체제는 사용자의 프로그램을 프로세스 단위로 관리한다.
- 실행파일의 실행 => 운영체제가 파일내용을 메모리에 복사 후 시작 주소로 점프하는 것.
 - 읽어 들일 때 여러 가지 초기화가 필요하다.
- 시분할 운영체제는 여러 프로세스를 고속으로 번갈아 가면서 실행한다.
 - 실행중인 프로세스의 상태를 강제로 준비(ready)로 변경가능

멀티 쓰레드 프로그래밍

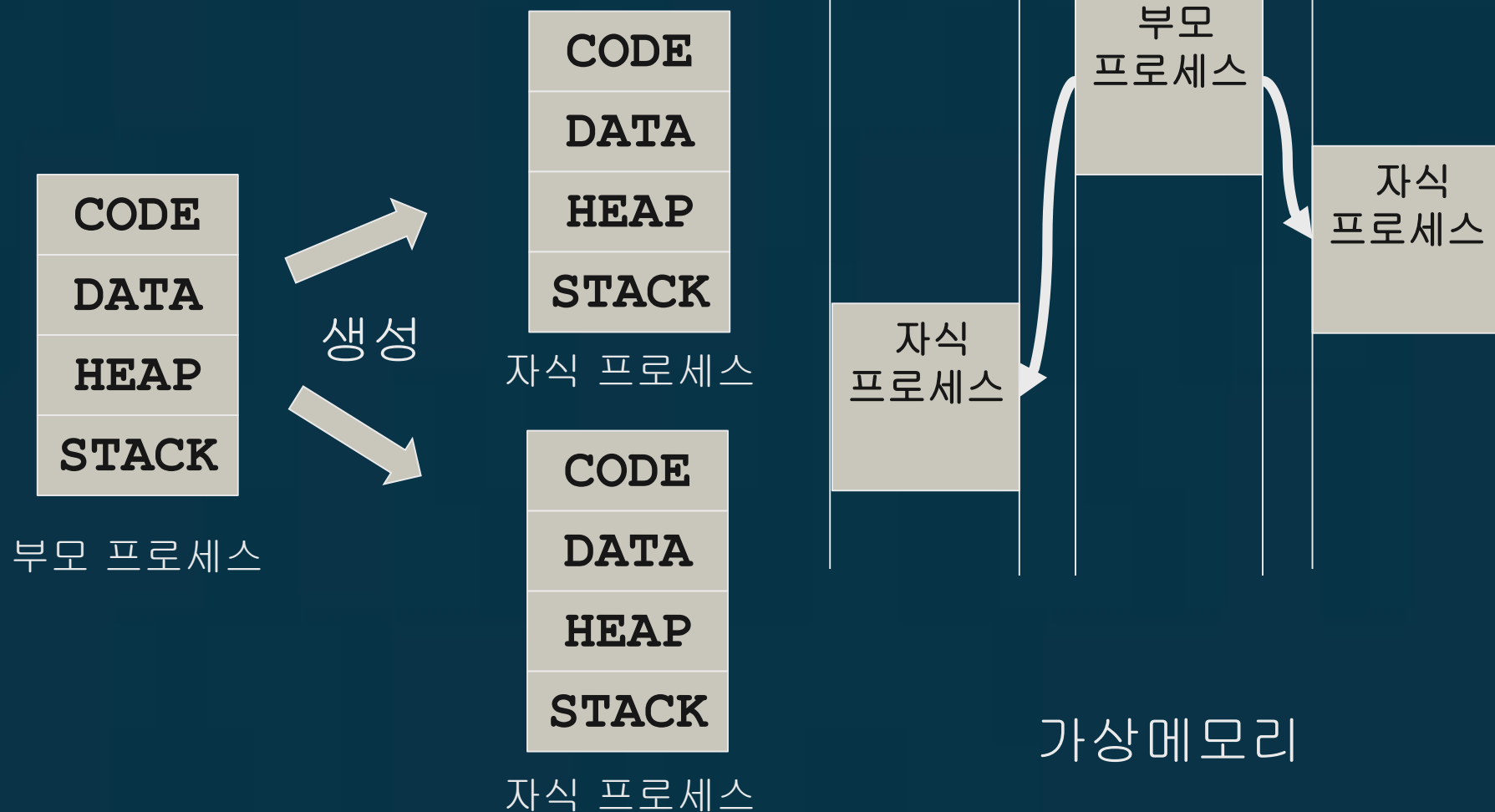
● 과거 복습 – 프로세스 (2/2)

– 프로세스의 메모리구조는 다음과 같다.

- Code : 실행될 명령어가 들어가는 구역
- Data : 전역변수가 들어가는 구역
- Stack : 지역변수와 함수 리턴 주소가 들어가는 구역
- Heap : malloc이나 new로 할당 받은 메모리가 들어가는 구역
- PCB : Process Control Block

멀티 쓰레드 프로그래밍

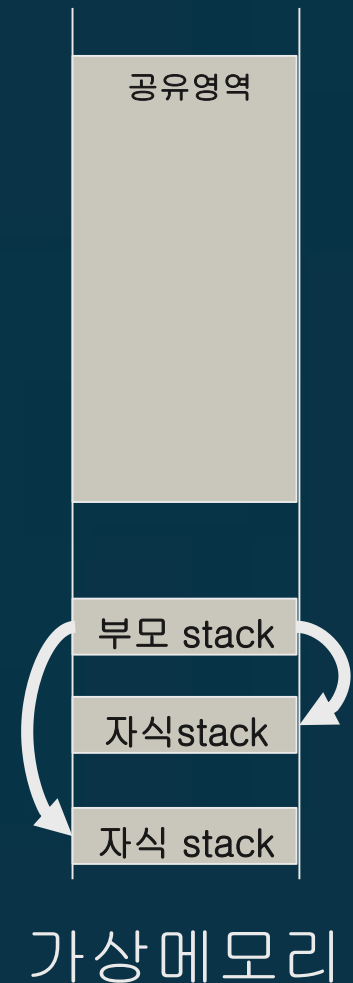
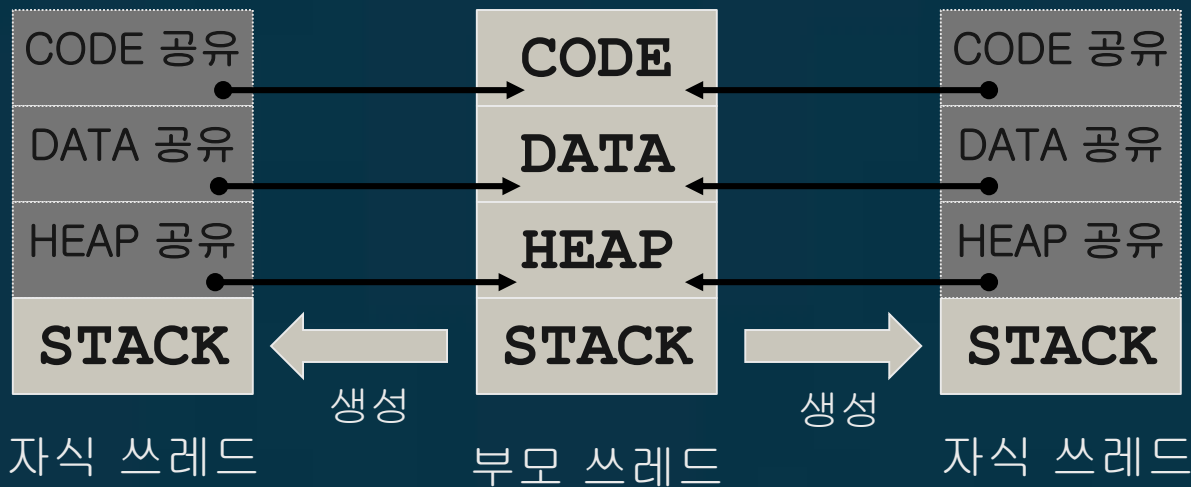
● 프로세스의 생성



멀티 쓰레드 프로그래밍

● 프로세스와 쓰레드

- 프로세스는 초기에 하나의 시작 쓰레드를 가짐
- 쓰레드는 다른 쓰레드를 만들 수 있다.
- 쓰레드 생성은 프로그래머가 지시한다.
- 모든 쓰레드는 자신 고유의 스택을 가지고 있고, Data와 Code를 공유한다.
- 쓰레드는 CPU에서 하드웨어적으로 관리된다. (x86)
- (옆 쓰레드의 stack은 접근 불가인가??)



멀티 쓰레드 프로그래밍

● 멀티 쓰레드의 메모리 공유

```
int a;

void func()
{
    for (int i=0; i< 10; ++i) a = a + i;
}

Int main()
{
    thread child1(func) ;
    thread child2(func) ;
    func() ;
}
```

- a의 값은 모든 쓰레드가 공유
 - a의 주소 값은 모든 쓰레드에서 같은 값
- i의 값은 모든 쓰레드가 독자적으로 보유
 - i의 주소 값은 동시에 실행되는 모든 쓰레드에서 다른 값



가상메모리

멀티 쓰레드 프로그래밍

- 프로세스의 대한 쓰레드의 장점
 - 생성 Overhead가 적다.
 - Context Switch Overhead가 적다.
 - Virtual memory (TLB 교체 오버헤드)
 - Thread간의 통신이 간단하다.
- 쓰레드의 단점
 - 하나의 쓰레드에서 발생한 문제가 전체 프로세스를 멈추게 한다.
 - 디버깅이 어렵다.

두번째 시간

- 멀티 코어 HW소개
- 멀티쓰레드 프로그래밍 설명

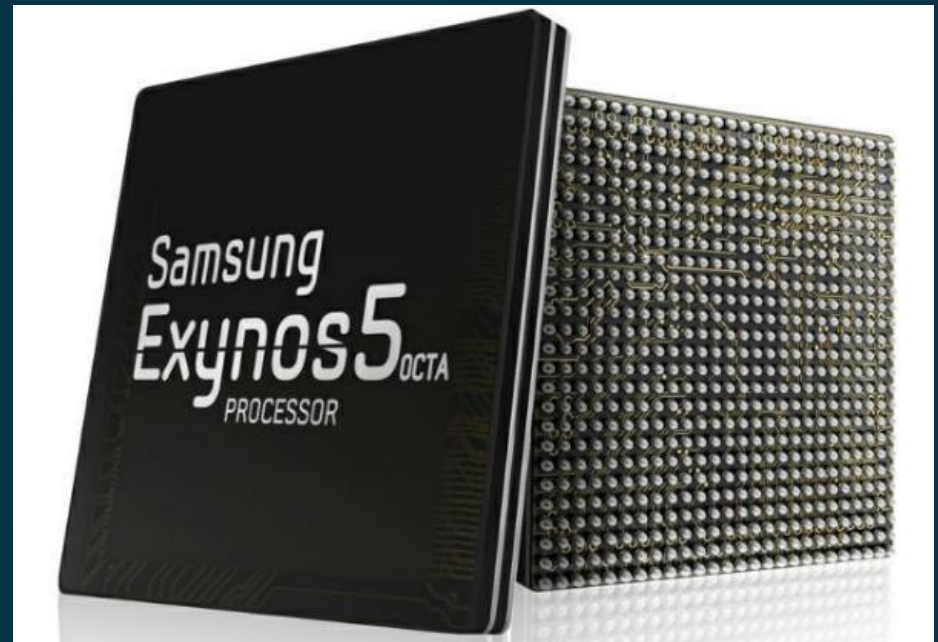
멀티 쓰레드 프로그래밍

- 멀티 쓰레드의 사용 목적
 - 멀티 코어 CPU에서의 프로그램 성능향상 (O)
 - 멀티 CPU 컴퓨터에서의 프로그램 성능향상 (O)
 - 분산 컴퓨터에서의 프로그램 성능향상 (X)
 - 싱글 코어(CPU)컴퓨터 환경에서의 프로그램 성능향상 (X)
 - 프로그램을 모듈화 해서 알아보기 쉽게 (X)

병렬컴퓨터에서의 프로그램 성능향상

멀티코어 CPU?

- 한 개 이상의 코어로 구성된 CPU를 뜻함.
 - 예) 여러분이 쓰고 있는 컴퓨터 (i3, i5, i7, Ryzen)
 - 예) 갤럭시S8, iPhoneX, Playstation 4
- 현재 멀티코어가 아닌 CPU가 존재하는가?
 - 여러분의 컴퓨터는?



멀티코어프로세서

- Intel과 ARM에서 멀티 코어 프로세서를 만드는 이유
 - CPU의 성능을 올려야 한다.
 - 안 그러면 아무도 안 산다.
 - 클럭 속도를 높일 수 없다.
 - 발열 문제 <물리법칙>
 - 클럭 속도 말고 CPU의 속도를 올리는 법
 - 아키텍처 개선 : 캐시, 파이프라인, 예측 분기, 동적수행.....
 - 한계에 부딪힘
 - 남은 방법
 - 멀티 코어

멀티코어프로세서

● 5GHz 달성????

FX PROCESSORS SKU INFORMATION

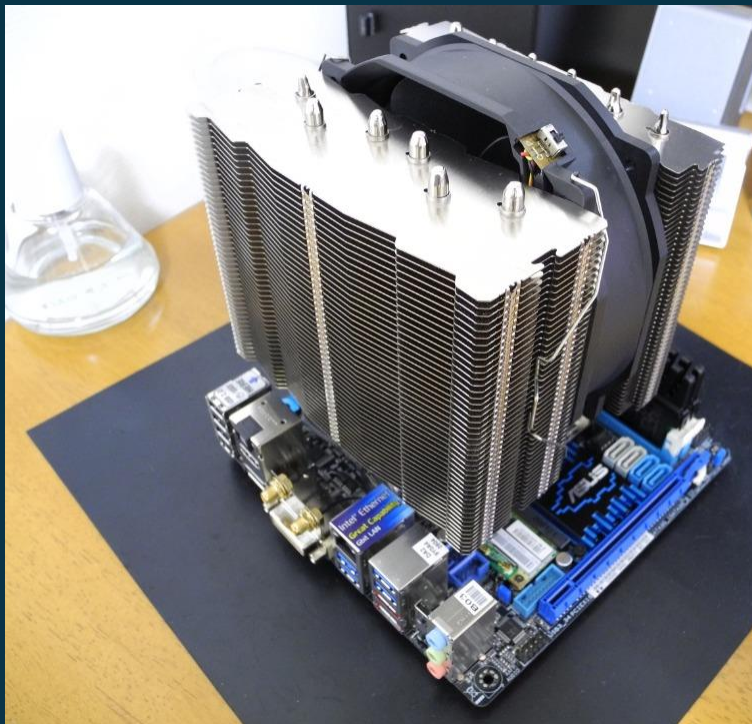


Model	FX-9590	FX-9370	FX 8350
"Piledriver" CPU Cores	8	8	8
Max Turbo	5.0 GHz	4.7 GHz	4.2 GHz
CPU Base	4.7 GHz	4.x GHz	4.0 GHz
TDP	220 W	220 W	125 W
L2 Cache	8 MB	8 MB	8 MB
L3 Cache	8 MB	8 MB	8 MB
Max DDR3	1866	1866	1866
AMD Turbo CORE 3.0	Yes	Yes	Yes
Unlocked	Yes	Yes	Yes



멀티코어프로세서

- 5GHz 달성????

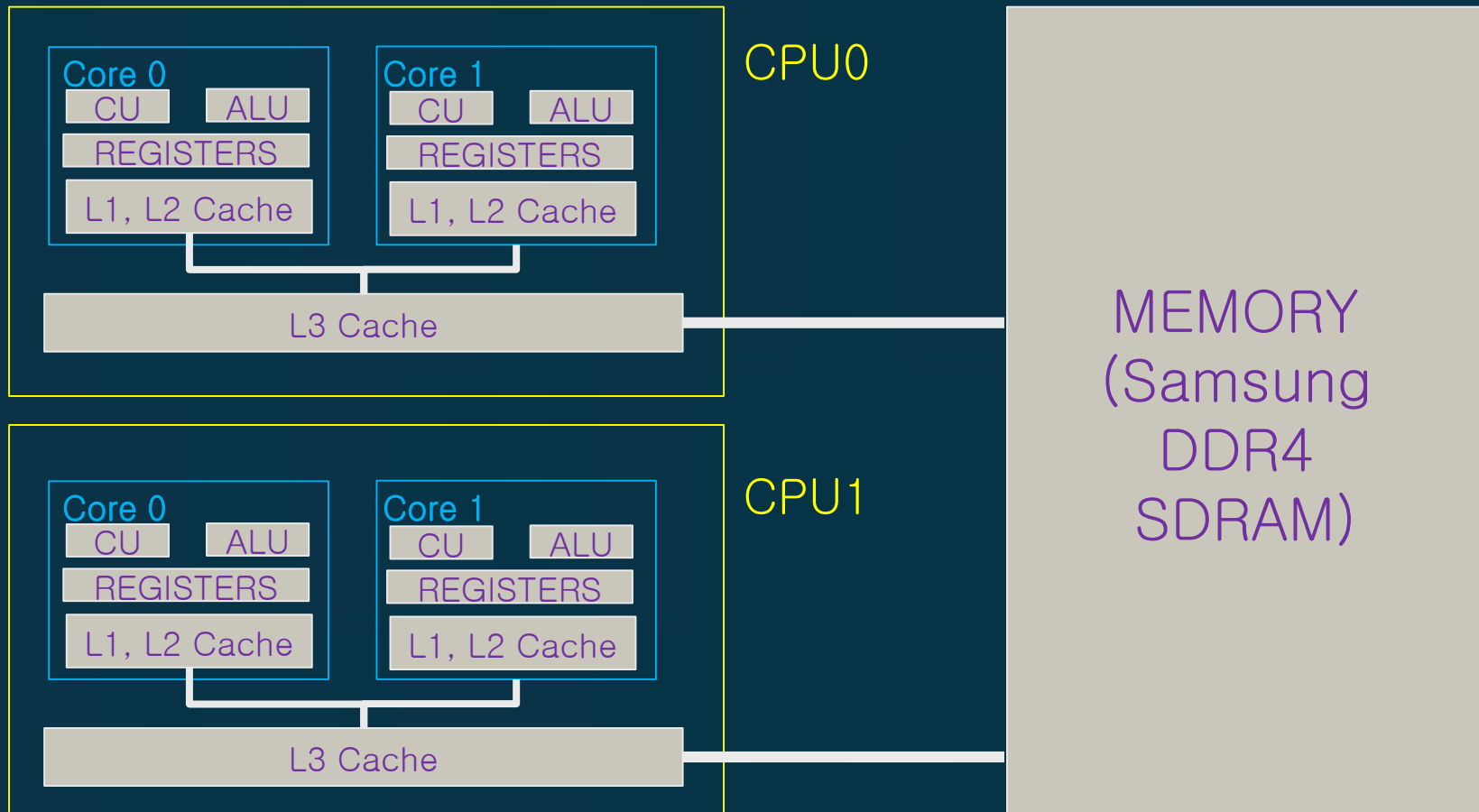


8GHz 달성



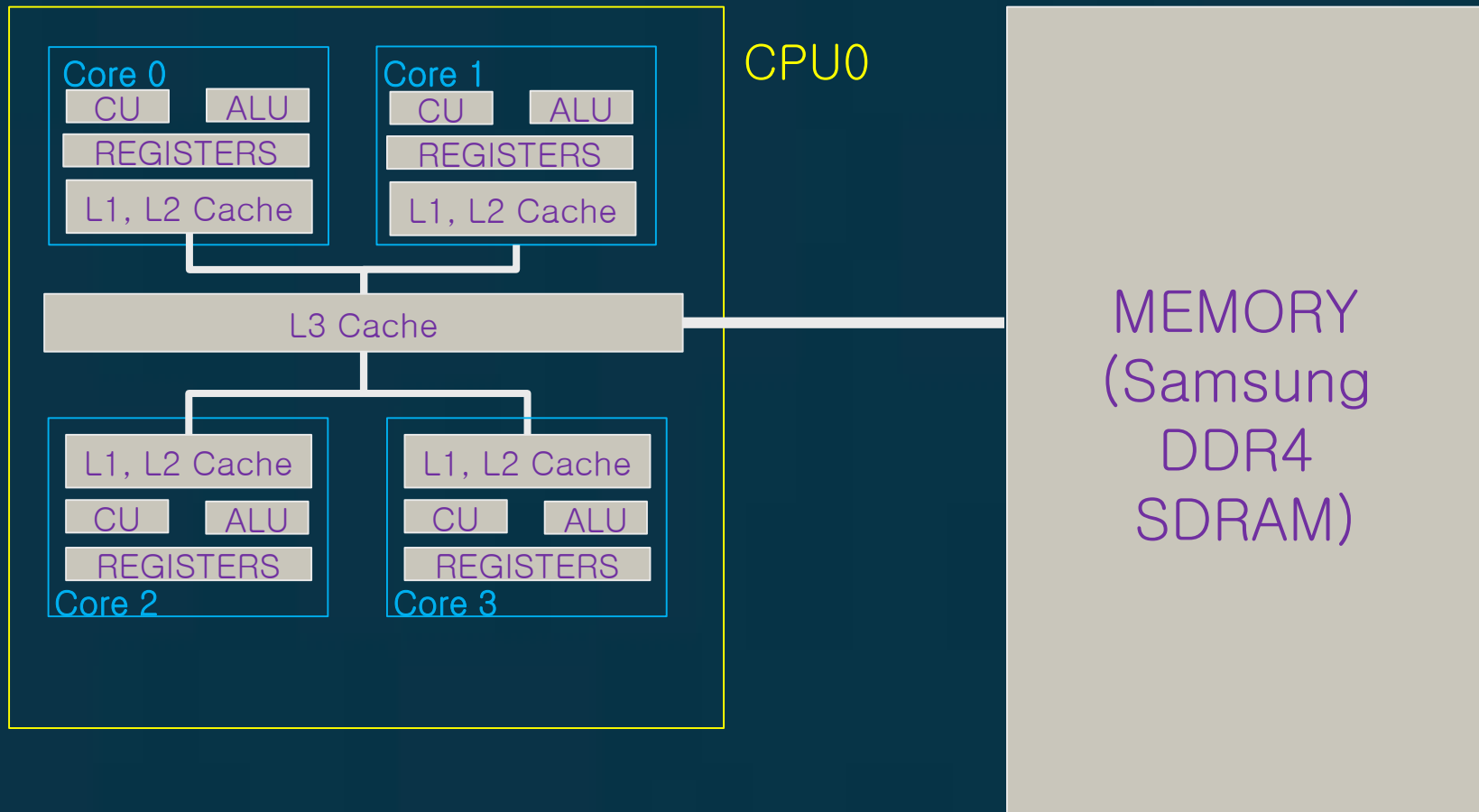
멀티코어프로세서

- 멀티코어프로세서 (Dual Core - 2 CPU)



멀티코어프로세서

- 멀티코어프로세서 (Quad Core - 1 CPU)



멀티코어프로세서

- 코어?
 - ALU + Register + CU + Cache
 - 그냥 CPU와 똑같다.
- 멀티코어 CPU
 - 하나의 칩에 여러 개의 프로세서를 같이 포장해 넣은 것
 - 프로그래머의 입장에서는 멀티프로세서와 똑같다.(정확히는 SMP)

멀티코어프로세서

- 왜 이렇게 늦게 나왔는가?

- 프로그래머가 싫어하기 때문

- 프로그램을 다시 작성하지 않으면 성능향상 ZERO
 - 전혀 다른 알고리즘들을 사용해야 한다
 - 디버깅이 어렵다

- 옛날부터 있었다.

- 과학 기술 계산용 : 기상예측, QCD, 유체역학, N-body problem
 - 수출 금지 품목
 - 무지 비쌌음
 - CRAY X-MP (1982), Compaq Proliant 1500 (1995)

멀티프로세서

● TREND

— 현재

- 4 core (Quad Core)가 대세
 - 2017년 부터 코어 개수 급속 증가.
- 인텔 제온: 22 core processor

3 인텔 코어X-시리즈 i9-7980XE Extreme Edition (스카이레이크)

인텔(소켓2066) / 14nm / 18코어 / 쓰레드 36개 / 2.60GHz / 24.75MB / 165W / 하이퍼스레딩 / 울테인

정품 2,244,960원 55물

관련기사 다양한 화제의 중심 인터넷 방송, 나에게 맞는 프로세서는 무엇일까?

사용기 Intel Core i9-7980XE (인텔 코어 i9-7980XE)

등록월 2017.11 | 상품익전 146건 | 관심상품

1 인텔 제온 스케일러블 골드 6152 (스카이레이크)

인텔(소켓3647) / 14nm / 22코어 / 쓰레드 44개 / 2.10GHz / 30.25MB / 140W / 하이퍼스레딩

정품 4,806,450원 40물

등록월 2017.09 | 상품익전 45건 | 관심상품

30 AMD 라이젠 스레드리퍼 1950X (서밋 릿지)

AMD(소켓TR4) / 14nm / 64비트 / 16코어 / 쓰레드 32개 / 3.4GHz / 180W / 32MB / XFR / SENSEMI / 정품: 쿨러 미포함

등록월 2017.10 | 관심상품

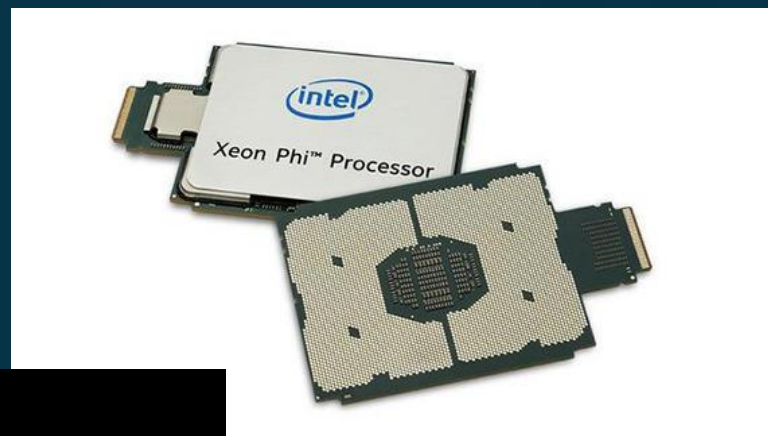
2위 해외구매 1,926,380원 3물

1위 정품 1,179,100원 92물

멀티프로세서

● TREND

- 이런 흉악한 물건도..
- 세계에서 제일 빨랐던 중국 슈퍼컴퓨터에서도 사용.
- 미국이 수출금지...



Intel Xeon Phi x205 Family (Knights Mill)

	Cores	Base	Turbo	L2	TDP	DRAM	TCASE
7295	72 / 288	1.50 GHz	1.60 GHz	36 MB	320W	DDR4-2400	77°C
7285	68 / 272	1.30 GHz	1.40 GHz	34 MB	250W	DDR4-2400	72°C
7235	64 / 256	1.30 GHz	1.40 GHz	32 MB	250W	DDR4-2133	72°C

멀티프로세서

— 현재

Steam Hardware & Software Survey: February 2018

<< Back to Overview

PC PHYSICAL CPU DETAILS

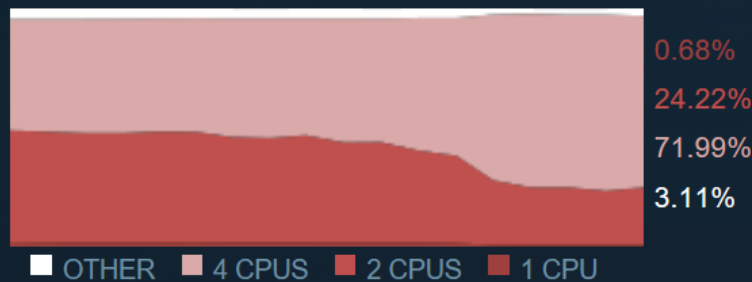
SORT BY: Sort

PHYSICAL CPUS (WINDOWS)

	OCT	NOV	DEC	JAN	FEB	
1 cpu	0.81%	0.62%	0.64%	0.59%	0.69%	+0.10%
2 cpus	26.41%	23.66%	23.67%	22.22%	23.60%	+1.38%
3 cpus	1.13%	0.91%	0.96%	0.86%	0.95%	+0.09%
4 cpus	70.20%	73.44%	73.06%	74.56%	72.60%	-1.96%
5 cpus	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
6 cpus	1.00%	0.95%	1.21%	1.32%	1.63%	+0.31%
7 cpus	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
8 cpus	0.40%	0.38%	0.43%	0.40%	0.47%	+0.07%
9 cpus	-	-	-	-	0.00%	0.00%
10 cpus	0.02%	0.01%	0.02%	0.02%	0.03%	+0.01%
12 cpus	0.01%	0.01%	0.01%	0.01%	0.01%	0.00%
14 cpus	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
16 cpus	0.01%	0.01%	0.01%	0.01%	0.01%	0.00%

PC NUMBER OF CPUS PER COMPUTER

4 CPU adoption trend: +0.000% (18 mos)
SEPTEMBER 2016 - FEBRUARY 2018



멀티프로세서 컴퓨터

- 과거

- 과학기술 계산용

- Burroughs Corporation introduced the D825 in 1962, a four-processor computer that accessed up to 16 memory modules through a crossbar switch

- 조금 전

- 온라인 게임 서버 : 리니지 (약 20년 전)

- 현재

- 모든 컴퓨터 : PC, 게임기, 휴대폰, 태블릿 PC

멀티프로세서 컴퓨터

● 게임 콘솔

Microsoft Xbox One vs. Sony PlayStation 4 Spec comparison			
	Xbox 360	Xbox One	PlayStation 4
CPU Cores/Threads	3/6	8/8	8/8
CPU Frequency	3.2GHz	1.6GHz (est)	1.6GHz (est)
CPU μ Arch	IBM PowerPC	AMD Jaguar	AMD Jaguar
Shared L2 Cache	1MB	2 x 2MB	2 x 2MB
GPU Cores		768	1152
Peak Shader Throughput	0.24 TFLOPS	1.23 TFLOPS	1.84 TFLOPS
Embedded Memory	10MB eDRAM	32MB eSRAM	-
Embedded Memory Bandwidth	32GB/s	102GB/s	-
System Memory	512MB 1400MHz GDDR3	8GB 2133MHz DDR3	8GB 5500MHz GDDR5
System Memory Bus	128-bits	256-bits	256-bits
System Memory Bandwidth	22.4 GB/s	68.3 GB/s	176.0 GB/s
Manufacturing Process		28nm	28nm

멀티프로세서컴퓨터

- 결론

- 이미 멀티프로세서는 현실이다.
- 앞으로 더욱 더 많은 **Core**를 사용하게 될 것이다.

- 그래서?

- 고성능을 필요로 하는 프로그램은 멀티프로세서를 지원하지 않으면 살아남지 못한다.
 - 예) 게임, 3D 그래픽, 영상처리, 인공지능

- 지원하지 않으면?

- 경쟁 제품보다 느려진다. dual core 1/2, quad core 1/4,
.....

멀티프로세서

- 프로그래밍 방법이 바뀌어야 한다.
 - 기존의 프로그램을 Dual Core CPU에서 실행하였다. 속도 향상은 얼마인가?
 - 답) 0%
 - 멀티쓰레드 프로그래밍 을 해야 한다.
 - 좋은 멀티쓰레드 프로그래밍이란?
 - core의 개수에 비례해서 실행속도 증가

내용

- 강좌 소개
- “멀티쓰레드 프로그래밍”에 대한 소개
- 간단한 멀티쓰레드 프로그래밍 작성법
- Case Study

멀티쓰레드 프로그래밍

- 프로그래밍 방법

- C++ 프로그래밍 언어에 멀티쓰레드 라이브러리가 표준으로 존재
- 2011년도에 새로운 C++언어의 표준으로 C++11이 공표되었음 (*ISO/IEC 14882:2011*)
- 표준 C++언어를 지원하는 컴파일러라면 하드웨어나 운영체제에 관계 없이 사용

멀티쓰레드 프로그래밍

- 왜 C++11을 써야 하는가 (개인적인 경험)
 - 1985년 “BASIC(또는 FORTRAN)쓰지 왜 PASCAL쓰는가?”
 - 1987년 “PASCAL잘 쓰고 있는데 왜 C를 써야 하지?”
 - 2002년 “우리 C++, STL 써요.” by 송재경
 - 2016년 Netmarble => `std::shared_ptr`, 람다 함수, `std::atomic`,... 이곳 저곳에서 사용.

멀티쓰레드 프로그래밍

● 과거의 멀티쓰레드 프로그래밍 방법

— Windows

- WIN32 라이브러리에서 지원되는 API 사용.
- Windows는 멀티쓰레드에 특화된 OS

— Linux

- pthread API를 사용하면 됨
- “gcc -pthread test.cpp” 형식으로 사용한다.
- Pthread는 POSIX thread의 약자

멀티프로세서 지원

● 운영체제에서의 thread 지원 (1/2)

— Windows

- 프로세스의 하위 개념
- 모든 프로세스는 처음 시작 시 한 개의 thread를 갖고 실행 됨
- 운영체제가 thread를 직접 스케줄링
- 멀티 CPU(또는 Core)라면 여러 개의 쓰레드를 동시에 실행시켜 줌

멀티프로세서 지원

● 운영체제에서의 thread 지원 (2/2)

– 리눅스

- 리눅스는 thread라는 개념이 없다.
 - 모든 것은 process
 - Pthread라이브러리가 마치 thread가 존재하는 것처럼 보이게 해준다.
- 리눅스에서 thread를 사용할 수 있다.
 - code, data, 자원을 공유하는 process를 생성할 수 있다.
 - 다른 운영체제의 thread와 다른 것이 없다.

멀티 쓰레드 프로그래밍

- [실습] 싱글 쓰레드 프로그램
 - 2를 5000만번 더하는 프로그램

```
#include <iostream>

int sum;

int main()
{
    for (auto i = 0; i < 50000000; ++i) sum += 2;
    std::cout << "Sum = " << sum << endl;
}
```

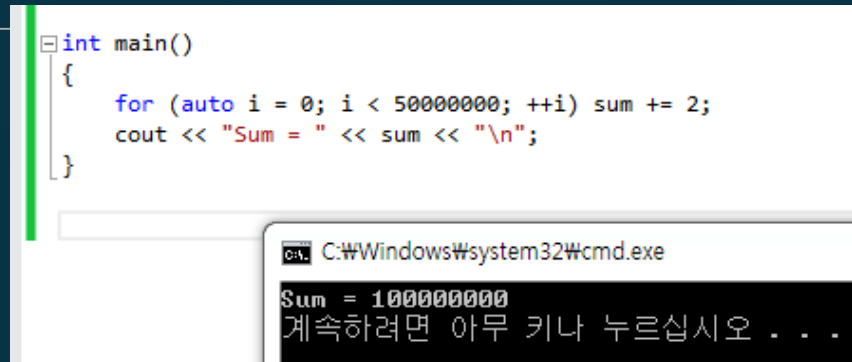
멀티 쓰레드 프로그래밍

- 실습 # 2: 아래의 프로그램을 입력하고 실행하시오.

```
#include <iostream>

int sum;

int main()
{
    for (auto i = 0; i < 50000000; ++i) sum += 2;
    std::cout << "Sum = " << sum << endl;
}
```



The screenshot shows a C++ IDE with the following code in the editor:

```
int main()
{
    for (auto i = 0; i < 50000000; ++i) sum += 2;
    cout << "Sum = " << sum << "\n";
}
```

Below the code editor, a command prompt window is open, showing the output of the program:

```
C:\Windows\system32\cmd.exe
Sum = 100000000
계속하려면 아무 키나 누르십시오 . . .
```

멀티 쓰레드 프로그래밍

- 멀티 쓰레드 프로그래밍의 시작
 - C++11의 thread

```
#include <thread>

void f();
struct F {
    void operator() ();
};

int main()
{
    std::thread t1{f};    // f() executes in separate thread
    std::thread t2{F()}; // F()() executes in separate thread
}
```

From: <http://www.stroustrup.com/C++11FAQ.html#std-threads>

멀티 쓰레드 프로그래밍

- 멀티 쓰레드 프로그래밍의 시작
 - (주의) 모든 쓰레드가 종료할 때 까지 메인 쓰레드가 기다려 주어야 함.

```
#include <thread>

void f();

int main()
{
    std::thread t1{f};    // f() executes in separate thread
    t1.join();            // wait for t1
}
```

From: <http://www.stroustrup.com/C++11FAQ.html#std-threads>

[참조] 멀티 쓰레드 프로그래밍

- 멀티 쓰레드 프로그래밍의 시작
 - Windows API 소개
 - LINUX API 소개

[참조] 멀티 쓰레드 프로그래밍

- 쓰레드 생성

```
HANDLE WINAPI CreateThread(
    __in_opt LPSECURITY_ATTRIBUTES lpThreadAttributes,
    __in SIZE_T dwStackSize,
    __in LPTHREAD_START_ROUTINE lpStartAddress,
    __in_opt LPVOID lpParameter,
    __in DWORD dwCreationFlags,
    __out_opt LPDWORD lpThreadId);
```

- *lpThreadAttributes* : thread의 보안 속성 (NULL로 하면 됨)
- *dwStackSize* : 스택의 크기 (byte) (NULL로 하면 기본값)
- ***lpStartAddress*** : 실행할 함수 이름

```
DWORD WINAPI ThreadProc( __in LPVOID lpParameter );
```

- *dwCreationFlags* : 즉시 실행(NULL) 또는 대기(CREATE_SUSPENDED)
- *lpThreadId* : thread의 ID를 담을 int 변수의 포인터
- Return값
 - Thread의 handle

[참조] 멀티 쓰레드 프로그래밍

- 쓰레드 종료 검사

```
DWORD WINAPI WaitForSingleObject(  
    __in HANDLE hHandle,  
    __in DWORD dwMilliseconds );
```

- hHandle : thread의 핸들
- dwMilliseconds : 끝날 때 까지 기다리는 시간
 - INFINITE : 무한정 기다린다.
- Return값
 - WAIT_OBJECT_0
 - WAIT_TIMEOUT
 - WAIT_FAILED

[참조] 멀티 쓰레드 프로그래밍

● 쓰레드 생성(LINUX)

```
#include <pthread.h>

int pthread_create(pthread_t * thread, pthread_attr_t *
attr, void * (*start_routine)(void *), void * arg);
```

- thread : thread의 id
- attr : 쓰레드 생성시 사용할 옵션 (예: 스택크기)
- start_routine** : 쓰레드가 수행할 함수
- arg : start_routine함수에 전해줄 파라미터

[참조] 멀티 쓰레드 프로그래밍

● 쓰레드 종료 대기 (Linux)

```
#include <pthread.h>
```

```
int pthread_join(pthread_t thread_id, void **thread_return);
```

—thread_id : 종료할 쓰레드의 id

—thread_return : 쓰레드 시작함수의 리턴값

멀티 쓰레드 프로그래밍

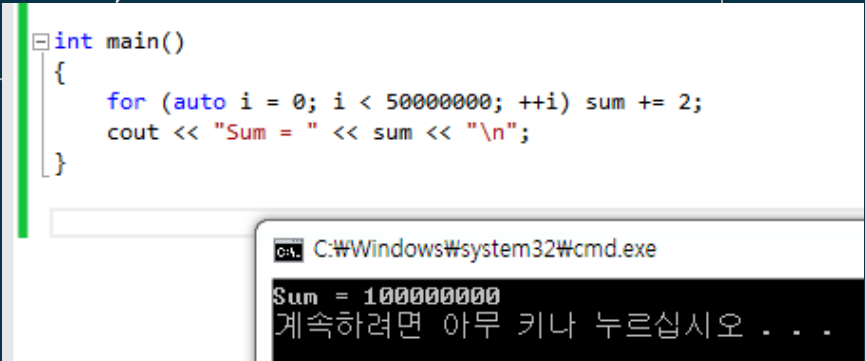
- 기존의 싱글 쓰레드 프로그램
– 2를 5000만번 더하는 프로그램

```
#include <iostream>

using namespace std;

int sum;

int main()
{
    for (auto i = 0; i < 50000000; ++i) sum += 2;
    cout << "Sum = " << sum << endl;
}
```



```
int main()
{
    for (auto i = 0; i < 50000000; ++i) sum += 2;
    cout << "Sum = " << sum << "\\n";
}
```

C:\Windows\system32\cmd.exe

Sum = 100000000

계속하려면 아무 키나 누르십시오 . . .

멀티 쓰레드 프로그래밍

- Thread 2개를 만드는 프로그램 작성
 - 전역변수 `sum`
 - 쓰레드가 하는 일은 “`sum += 2;`” 오천만번 수행
 - 하나의 쓰레드는 이천오백만번 수행
 - 쓰레드 종료 후 `sum` 출력

멀티 쓰레드 프로그래밍

● 실습 # 3 : Thread 2개를 만드는 프로그램 작성

```
#include <iostream>
#include <thread>

using namespace std;
int sum;

void thread_func()
{
    for (auto i = 0; i < 25000000; ++i) sum += 2;
}

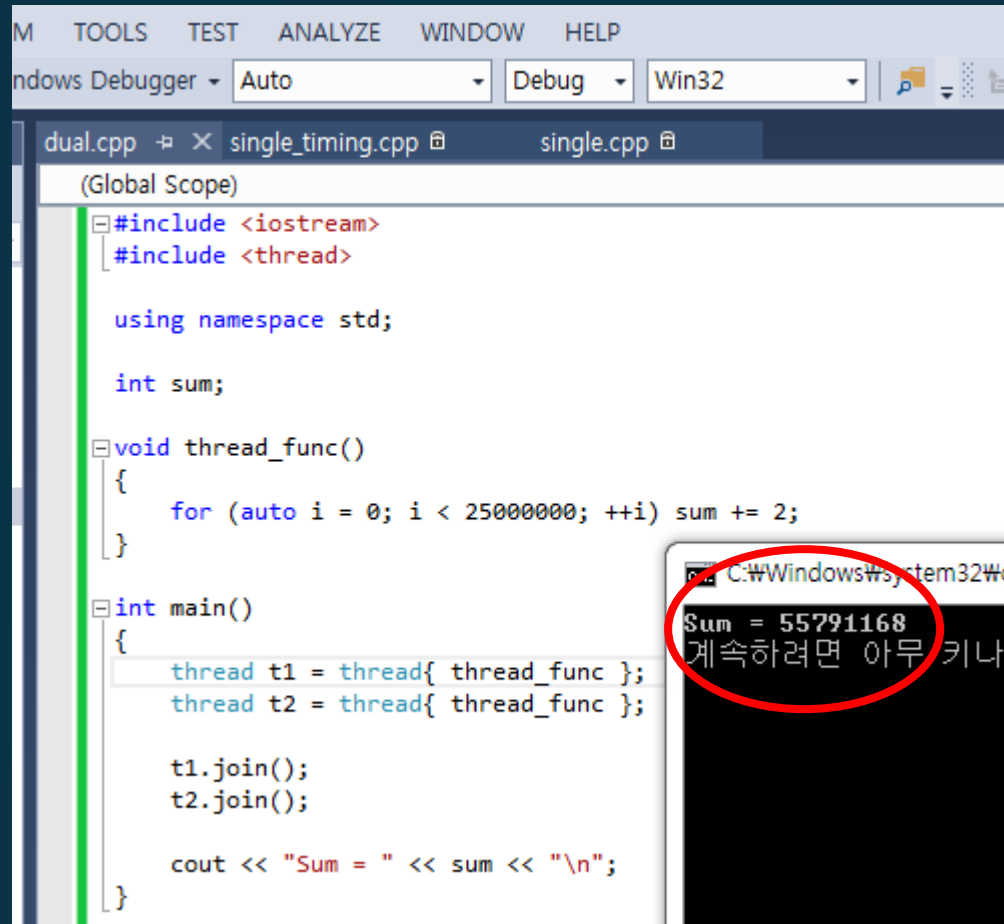
int main()
{
    thread t1 = thread{ thread_func };
    thread t2 = thread{ thread_func };

    t1.join();
    t2.join();

    cout << "Sum = " << sum << "\n";
}
```

멀티 쓰레드 프로그래밍

- 쉬운가?
- 대답은 **NO**



The screenshot shows a C++ IDE with a file named `single.cpp` open. The code defines a global `sum` variable and a `thread_func` that increments it by 2 in a loop from 0 to 2,500,000. The `main` function creates two threads, `t1` and `t2`, both pointing to `thread_func`, and joins them before printing the final `sum`.

```
#include <iostream>
#include <thread>

using namespace std;

int sum;

void thread_func()
{
    for (auto i = 0; i < 25000000; ++i) sum += 2;
}

int main()
{
    thread t1 = thread{ thread_func };
    thread t2 = thread{ thread_func };

    t1.join();
    t2.join();

    cout << "Sum = " << sum << "\n";
}
```

Overlaid on the bottom right is a Windows command prompt window showing the output: `Sum = 55791168`. The text "계속하려면 아무 키나" (Press any key to continue) is visible below the number. A red circle highlights the output text.

멀티 쓰레드 프로그래밍

- 멀티 쓰레드 프로그래밍에서 중요한 사항
 - 올바른 결과가 나와야 한다.
 - 무한루프에 빠지거나 프로그램이 오류로 종료하면 안 된다.
=> 당연하지만 힘들다.
 - 멀티 쓰레드로 인한 성능향상이 커야 한다.
 - 성능향상이 적으면 멀티 쓰레드 프로그래밍을 할 이유가 없다.
=> 여러 가지 요인이 얹혀서 만족할 만한 성능향상을 얻는 것은 어렵다.

Data Race

- 왜 틀린 결과가 나왔을까?
 - “sum+=2”가 문제이다.

```
00D46B1C rep stos    dword ptr es:[edi]
        for (auto i = 0; i < 25000000; ++i) sum += 2;
00D46B1E mov        dword ptr [ebp-8],0
00D46B25 jmp        thread_func+30h (0D46B30h)
00D46B27 mov        eax,dword ptr [ebp-8]
00D46B2A add        eax,1
00D46B2D mov        dword ptr [ebp-8],eax
00D46B30 cmp        dword ptr [ebp-8],17D7840h
00D46B37 jge        thread_func+48h (0D46B48h)
00D46B39 mov        eax,dword ptr ds:[00D51390h]
00D46B3E add        eax,2
00D46B41 mov        dword ptr ds:[00D51390h],eax
00D46B46 jmp        thread_func+27h (0D46B27h)
}
```

<DEBUG> => <Windows> => <Disassembly>

Data Race

- 왜 틀린 결과가 나왔을까?
 – “sum+=2”가 문제이다.

쓰레드 1

쓰레드 2

MOV EAX, SUM

ADD EAX, 2

MOV SUM, EAX

MOV EAX, SUM

ADD EAX, 2

MOV SUM, EAX

sum = 200

sum = 200

sum = 202

sum = 202

Data Race

- 원인

- 공유 메모리를 여러 스레드에서 읽고 쓴다.
- 읽고 쓰는 순서에 따라 실행 결과가 달라진다.
(프로그래머가 예상 못한 결과가 발생.)
- 이것을 **Data Race**라고 한다.

- Data Race의 정의

- 복수개의 스레드가 하나의 메모리에 동시 접근
- 적어도 한 개는 Write

Data Race

- Data Race를 제대로 이해하고 있는가?
 - 앞의 프로그램을 싱글코어에서 동작시키면 결과는?
 - 앞의 프로그램의 “sum+=2”를 “_asm add sum,2”로 바꾸면?
 - “_asm add sum,2”로 바꾼 후 싱글코어에서 동작시키면?

Data Race

- 해결 방법

- Data Race를 없애면 된다.

- 어떻게?

- Lock과 Unlock을 사용한다. (OS시간에 배움)

- Data Race의 정의

- 복수개의 스레드가 하나의 메모리에 **동시** 접근

- 적어도 한 개는 Write

- 복수개의 스레드가 **동시**에 접근할 수 없도록 한다.

- 동시에는 하나의 스레드 만 접근할 수 있도록 한다.

멀티 쓰레드 프로그래밍

● Lock과 Unlock

- C++11 표준에 존재
- Mutex 클래스의 객체 생성 후 lock(), unlock() 메소드 호출

```
#include <mutex>

using namespace std;
mutex mylock;

...

mylock.lock();
// Critical Section
mylock.unlock();
```

멀티 쓰레드 프로그래밍

●Why

```
mylock.lock();
```

●Not

```
lock();
```

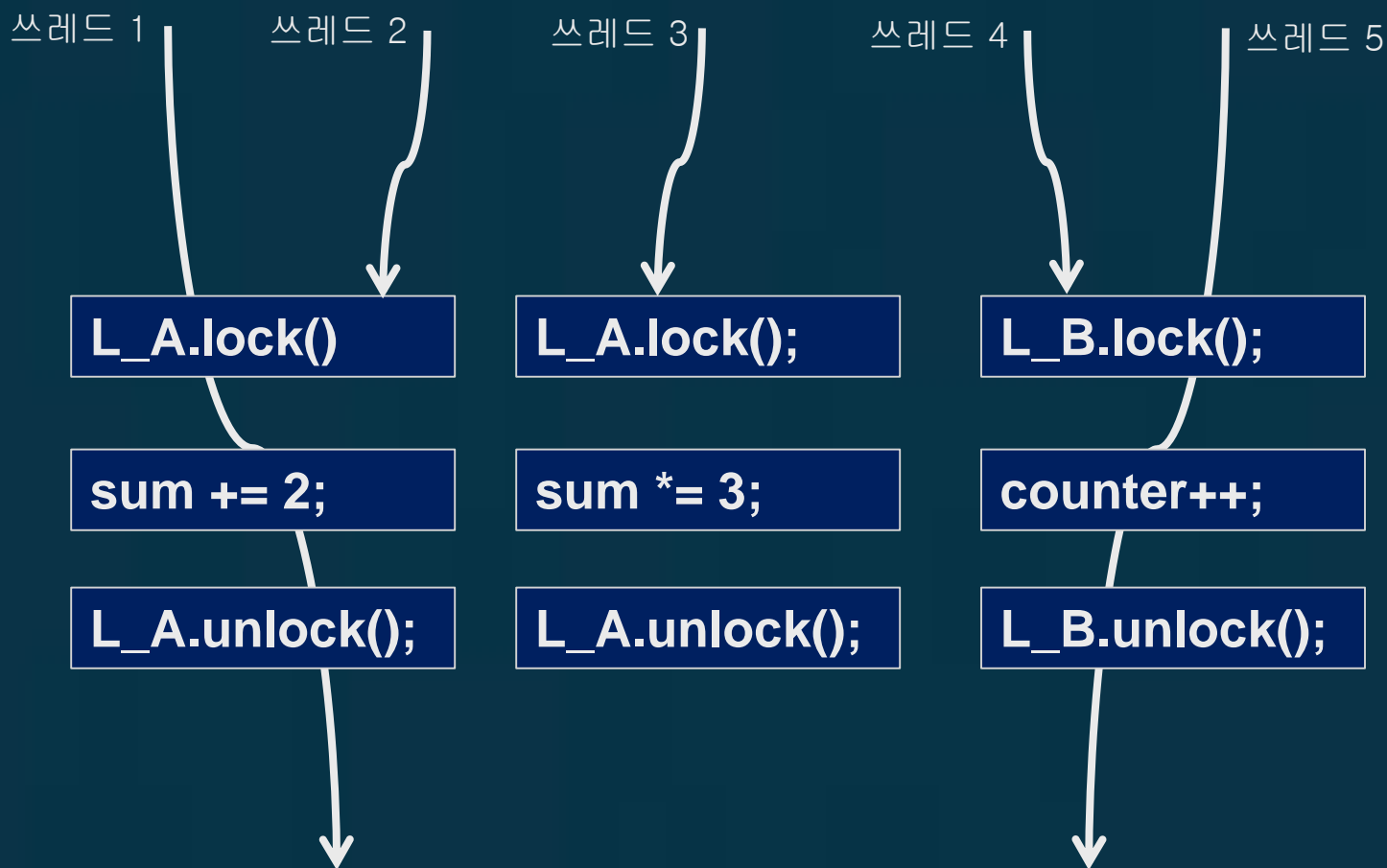

멀티 쓰레드 프로그래밍

- Lock과 Unlock : 주의점

- Mutex객체는 전역 변수로.
- 같은 객체 사이에서만 Lock/Unlock이 동작.
 - 다른 mutex객체는 상대방을 모름.
- 서로 동시에 실행돼도 관찰은 critical section이 있다면 다른 mutex객체로 보호하는 것이 성능이 좋음
 - 같은 mutex객체로 보호하면 동시에 실행이 안됨

멀티 쓰레드 프로그래밍

- Mutex 객체가 필요한 이유.



멀티 쓰레드 프로그래밍

- 실습 #4

- **Mutex** 객체를 사용하여 **DataRace**를 제거하여 올바른 답이 나오도록 실습 #3의 프로그램을 수정하시오.

멀티 쓰레드 프로그래밍

● 결과

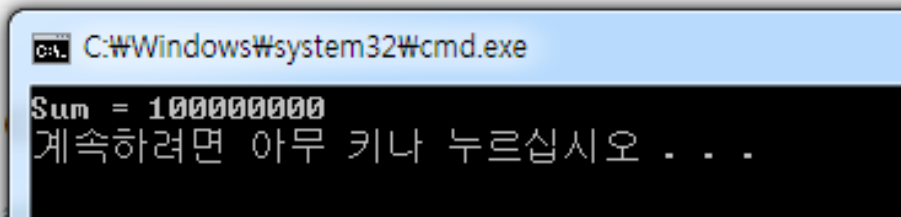
```
#include <mutex>

using namespace std;

mutex mylock;
int sum;

void thread_func()
{
    for (auto i = 0; i < 25000000; ++i) {
        mylock.lock();
        sum += 2;
        mylock.unlock();
    }
}

int main()
{
    thre
```



Sum = 1000000000
계속하려면 아무 키나 누르십시오 . . .

(참고) 멀티 쓰레드 프로그래밍

- WIN32 API에서 Lock과 Unlock

- Critical Section이라고 부름

- InitializeCriticalSection()
 - EnterCriticalSection()
 - LeaveCriticalSection()

- CRITICAL_SECTION 변수를 필요로 한다.

- 서로 다른 공유메모리에 대한 접근을 구별하기 위해
 - 서로 다른 공유메모리에 대한 접근은 DataRace가 아니다.
 - 다른 CRITICAL_SECTION 변수에 대한 lock은 동시 수행이 가능하다. => 성능향상

(참고) 멀티 쓰레드 프로그래밍

● CRITICAL_SECTION 변수 초기화

```
#include <windows.h>

CRITICAL_SECTION  CS_lock;

InitializeCriticalSection(CRITICAL_SECTION *CS_lock);
```

— CS_lock : 초기화 할 CRITICAL_SECTION 변수

(참고) 멀티 쓰레드 프로그래밍

● CRITICAL_SECTION 변수 lock

```
#include <windows.h>

CRITICAL_SECTION  CS_lock;

EnterCriticalSection(CRITICAL_SECTION *CS_lock);
```

- EnterCriticalSection() 이후의 명령어들은 하나의 쓰레드에서만 실행된다.

(참고) 멀티 쓰레드 프로그래밍

● CRITICAL_SECTION 변수 unlock

```
#include <windows.h>

CRITICAL_SECTION  CS_lock;

LeaveCriticalSection(CRITICAL_SECTION *CS_lock);
```

- Critical Section의 실행이 끝났음을 공지해서 다른 쓰레드가 Critical Section에 들어 올 수 있도록 해준다.

(참고) 멀티 쓰레드 프로그래밍

● Windows win32 API 프로그래밍 예제

```
#include <windows.h>
#include <stdio.h>

int sum = 0;
CRITICAL_SECTION cs;
DWORD WINAPI ThreadFunc(LPVOID lpVoid)
{
    for (int i=1;i<=25000000;i++) {
        EnterCriticalSection(&cs);
        sum += 2;
        LeaveCriticalSection(&cs);
    }
    return 0;
}
int main()
{
    InitializeCriticalSection(&cs);
    HANDLE hThread2 = CreateThread(NULL, 0, ThreadFunc, NULL, 0, NULL);
    HANDLE hThread3 = CreateThread(NULL, 0, ThreadFunc, NULL, 0, NULL);
    WaitForSingleObject(hThread2, INFINITE);
    WaitForSingleObject(hThread3, INFINITE);
    CloseHandle(hThread2);
    CloseHandle(hThread3);
    printf("Result is %d\n", sum);
}
```

(참고) 멀티 쓰레드 프로그래밍

- 리눅스 프로그래밍 예제

```
#include <pthread.h>
#include <stdio.h>

int sum = 0;

pthread_mutex_t mutex;

void *ThreadFunc(void *lpVoid)
{
    for (int i=0; i<5000000000 / 2 ; i++) {
        pthread_mutex_lock(&mutex);
        sum += 2;
        pthread_mutex_unlock(&mutex);
    }
}

int main()
{
    pthread_t thread1, thread2;

    pthread_mutex_init(&mutex, NULL);
    pthread_create(&thread1, NULL, ThreadFunc, (void*) 0);
    pthread_create(&thread2, NULL, ThreadFunc, (void*) 1);
    pthread_join(thread1, NULL);
    pthread_join(thread2, NULL);
    printf(" Result is %d\n", sum);
}
```

멀티 쓰레드 프로그래밍

- 결과가 옳게 나왔다. 만족하는가?
- 큰 문제가 있다.... 느껴지는가?

멀티 쓰레드 프로그래밍

● 실습 #5 :

- Lock을 사용한 프로그램과 Lock을 사용하지 않은 프로그램의 속도를 비교하시오.
- Thread의 개수를 1,2,4,8개로 변경하면서 측정하시오
 - 쓰레드의 개수가 늘어나면 하나의 쓰레드에서 돌아가는 루프의 회수가 줄어들어야 함. (전체 회수 = 5000만번)

```
#include <chrono>
using namespace std::chrono;

auto t = high_resolution_clock::now();
// 측정하고 싶은 프로그램을 이곳에 위치시킨다.
auto d = high_resolution_clock::now() - t;
cout << duration_cast<milliseconds>(d).count() << " msecs\n";
```

milli second를 측정하는 프로그램

멀티 쓰레드 프로그래밍

● 실습 힌트

- N 개의 `thread`를 저장할 수 있는 벡터(또는 배열)가 필요.
- `Thread`함수가 수행해야 할 루프의 회수는 $50000000/\text{쓰레드 개수}$
- 2 중 루프 필요
 - 쓰레드 개수 루프
 - 쓰레드 생성 루프
- `Thread`함수에 매개변수 전달.

```
void thread_func(int num_threads) {...}  
  
thread t[0] = thread{ thread_func, 3 };
```

멀티 쓰레드 프로그래밍

● 실행 시간 비교

	실행시간	결과
1 Threads
2 Threads
4 Threads
8 Threads

No LOCK

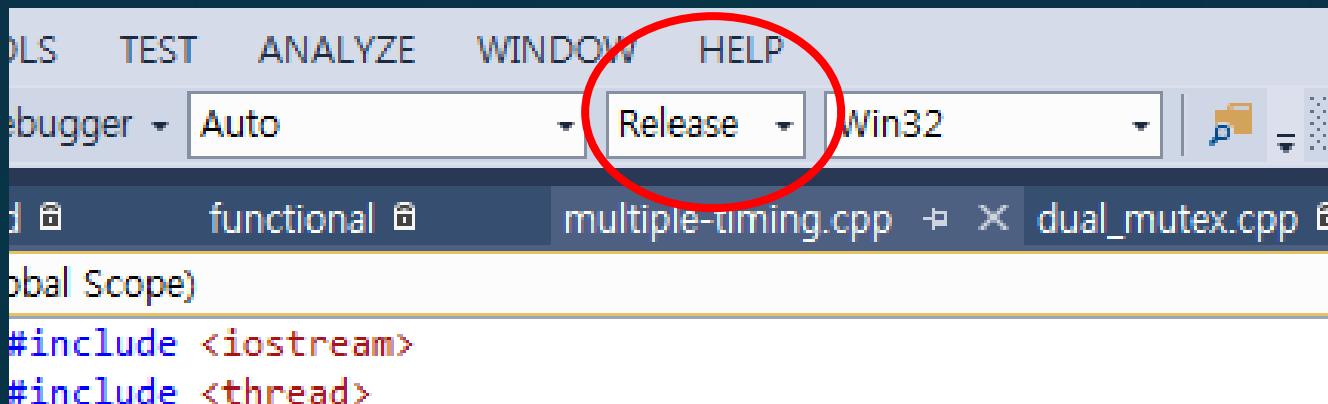
??배의 성능차이

	실행시간	결과
1 Threads
2 Threads
4 Threads
8 Threads

With LOCK

멀티 쓰레드 프로그래밍

- 잠깐!!!
- 성능 측정????
- 디버그 모드에서의 성능 측정은 무의미
 - 멀티쓰레드 프로그래밍의 목적은 오로지 성능
- 이제부터 모든 성능은 릴리즈 모드에서 측정을 하자.



멀티 쓰레드 프로그래밍

● 실습 #6 :

- Lock을 사용한 프로그램과 Lock을 사용하지 않은 프로그램의 속도를 비교하시오.
- Thread의 개수를 1,2,4,8개로 변경하면서 측정하시오
 - 쓰레드의 개수가 늘어나면 하나의 쓰레드에서 돌아가는 루프의 회수가 줄어들어야 함. (전체 회수 = 5000만번)
- 릴리즈 모드로 컴파일 하시오
 - G++ 사용시에는 '-Ofast' 옵션을 사용하시오.

멀티 쓰레드 프로그래밍

- 결과
- 원인
- 해결책 : **VOLATILE**

멀티 쓰레드 프로그래밍

● 실행 시간 비교 (Release Mode)

	실행시간	결과
1 Threads
2 Threads
4 Threads
8 Threads

No LOCK

??배의 성능차이

	실행시간	결과
1 Threads
2 Threads
4 Threads
8 Threads

With LOCK

멀티 쓰레드 프로그래밍

- Mutex의 lock() 이라는 물건은
 - 한번에 하나의 쓰레드만 실행 시킴
 - Lock을 얻지 못하면 Queue에 순서를 저장하고 스핀
 - 심각한 성능 저하

멀티 쓰레드 프로그래밍

- 해결 방법은?

- Lock을 쓰지 않으면 된다.
- “Sum += 2”를 하는 동안 다른 thread가 실행되지 못하도록 하면 된다. (lock 없이)

- 어떻게?

- X86 어셈블리 언어의 ‘lock’ prefix를 사용하여 “sum += 2”를 **atomic**하게 실행 시킨다.

```
_asm lock add sum, 2;
```

멀티 쓰레드 프로그래밍

● Atomic

- 모든 Atomic연산은 다른 Atomic연산과 동시에 수행되지 않는다.
- Atomic연산은 이전의 명령어의 실행이 모두 끝날 때 까지 시작되지 않는다.
- Atomic연산 이후의 명령어는 Atomic연산이 완전히 종료한 후에 시작된다.
- 모든 Atomic연산의 실행 순서는 모든 쓰레드에서 동일하게 관찰된다. (.. 이걸 나중에..)

멀티 쓰레드 프로그래밍

- 실습 #6 :

– sum += 2를 atomic하게 바꾸어 실행하라.

```
void ThreadFunc(int num_threads)
{
    for (int i=0; i<50000000 / num_threads; i++)
        _asm lock add sum, 2;
    return 0;
}
```

멀티 쓰레드 프로그래밍

- LINUX에서는?

```
__asm__ __volatile__("lock addl $2, sum");
```

- ARM CPU는?

- 그런 거 없다.

- 어떻게 하나?

- 우리에게는 C++11님이 계시다.

멀티 쓰레드 프로그래밍

● C++11에서 Atomic

```
#include <atomic>

std::atomic<int> sum;
```

— 앞의 것과 차이?

- `_asm add sum, 2`
- `_asm lock add sum, 2;`

— `volatile`과 차이?

— `<atomic>`의 한계

- `<atomic> + <atomic> != <atomic>`

멀티 쓰레드 프로그래밍

- 실습 #7 :

- 다음 프로그램들의 속도 비교를 하라

- Lock이 없는 처음 프로그램
- Atomic 연산을 적용한 프로그램
- Lock을 사용한 프로그램

멀티 쓰레드 프로그래밍

- 결과가 옳게 나왔다. 만족하는가?

	실행시간	결과
1 Thread
2 Thread
4 Thread

No LOCK

	실행시간	결과
1 Thread
2 Thread
4 Thread	..	.

With LOCK

	실행시간	결과
1 Thread
2 Thread
4 Thread

Atomic 연산

멀티 쓰레드 프로그래밍

- 정답은?

- 처음 부터 Data Race가 적도록 프로그램을 재작성 하는 것이 좋다.
 - Lock이나 Atomic연산 개수를 줄일 수 있다.
- 하지만, Lock이나 Atomic연산을 완전히 없애는 것은 불가능하다.

멀티 쓰레드 프로그래밍

● 실습 #8

- Data Race를 최소화 하도록 프로그램을 변경해 실행해 보자.
- 역시 1, 2, 4, 8 thread에서의 실행시간을 재보자.

멀티 쓰레드 프로그래밍

● 정답은?

```
void optimal_thread_func(int num_threads)
{
    volatile int local_sum = 0;
    for (auto i = 0; i < 50000000 / num_threads; ++i) local_sum += 2;
    mylock.lock();
    sum += local_sum;
    mylock.unlock();
}
```

```
int main()
{
    vector<thread*> threads;
    for (auto i = 1; i <= MAX_THREAD
    {
        sum = 0;
        threads.clear();
        auto start = high_resolution
        for (auto j = 0; j < i; ++j)
        for (auto tmp : threads) tmp
        auto duration = high_resolut
        cout << i << " Threads" << "
        cout << " Duration = " << d
    }
}
```

C:\Windows\system32\cmd.exe

```
1 Threads    Sum = 1000000000 Duration = 116 milliseconds
2 Threads    Sum = 1000000000 Duration = 58 milliseconds
4 Threads    Sum = 1000000000 Duration = 30 milliseconds
8 Threads    Sum = 1000000000 Duration = 32 milliseconds
16 Threads   Sum = 1000000000 Duration = 30 milliseconds
32 Threads   Sum = 1000000000 Duration = 28 milliseconds
64 Threads   Sum = 1000000000 Duration = 23 milliseconds
```

계속하려면 아무 키나 누르십시오 . . .

멀티 쓰레드 프로그래밍

● 만족하는가? (실습 PC)

	실행시간	결과
1 Thread
2 Thread
4 Thread

No LOCK

	실행시간	결과
1 Thread
2 Thread
4 Thread

With LOCK

	실행시간	결과
1 Thread
2 Thread
4 Thread

Atomic 연산

	실행시간	결과
1 Thread
2 Thread
4 Thread

정답

멀티 쓰레드 프로그래밍

● 만족하는가? (i7-920 – 4core)

	실행시간	결과
1 Thread	116	100000000
2 Thread	62	52661344
4 Thread	49	34748866
8 Thread	43	28327790

No LOCK

	실행시간	결과
1 Thread	3,226	100000000
2 Thread	15,642	100000000
4 Thread	11,245	100000000
8 Thread	14,191	100000000

With LOCK

	실행시간	결과
1 Thread	379	100000000
2 Thread	555	100000000
4 Thread	568	100000000
8 Thread	566	100000000

With Atomic

	실행시간	결과
1 Thread	113	100000000
2 Thread	61	100000000
4 Thread	30	100000000
8 Threads	33	100000000

정답

멀티 스레드 프로그래밍

- 실행결과 (XEON E5-4620, 8core X 4CPU)
 - Windows server 2012 R2, Visual Studio 2013

쓰레드	시간	결과
1 개	296	100000000
2 개	171	50256926
4 개	109	26069244
8 개	62	13713504
16 개	140	8368792
32 개	156	11490558
64 개	125	8855888

No LOCK

쓰레드	시간	결과
1 개	3,812	100000000
2 개	21,939	100000000
4 개	20.845	100000000
8 개	20.736	100000000
16 개	591,165	100000000
32 개	554,506	100000000
64 개	296,876	100000000

With LOCK

쓰레드	시간	결과
1 개	750	100000000
2 개	1,515	100000000
4 개	1,703	100000000
8 개	2,125	100000000
16 개	2,718	100000000
32 개	2,484	100
64 개	2,359	100

Atomic

쓰레드	시간	결과
1 개	1,797	1000000000
2 개	1,203	1000000000
4 개	646	1000000000
8 개	375	1000000000
16 개	203	1000000000
32 개	109	1000000000
64 개	78	1000000000

정답(10억 만들기)

정리

- 병렬 컴퓨팅이란 무엇인가?
- 스레드란 무엇인가?
- 왜 멀티스레드 프로그래밍을 해야 하는가?
- 멀티스레드 프로그래밍은 어떻게 하는가?
 - C++ 표준 라이브러리
- 멀티스레드 프로그래밍의 어려움
 - Data Race
 - 성능

정리

끝!



내용

- 강좌 소개
- “멀티쓰레드 프로그래밍”에 대한 소개
- 간단한 멀티쓰레드 프로그래밍 작성법
- Case Study

Case Study

- 멀티 쓰레드 프로그래밍의 사용처
 - 과학 기술 계산
 - 오래전부터...
 - 멀티 미디어
 - Encoding & Decoding
 - 멀티쓰레드의 구현이 매우 쉬움
 - 독립된 장면들 (key frame 단위)
 - 게임
 - 온라인 게임 서버 1997년 부터
 - 3D 게임엔진 2000년대 중반 부터

Case Study

- Unreal 4

- 3D 게임엔진

- 3D 그래픽을 구현하는 Library와 Contents제작 툴들의 집합

- https://www.youtube.com/watch?v=PD5cRnrMqWw&index=29&list=PLZlv_N0_O1gYfw89JtRX0bTb_YbxHOXwz

- 비싼 엔진 10억원 정도

- 플랫폼

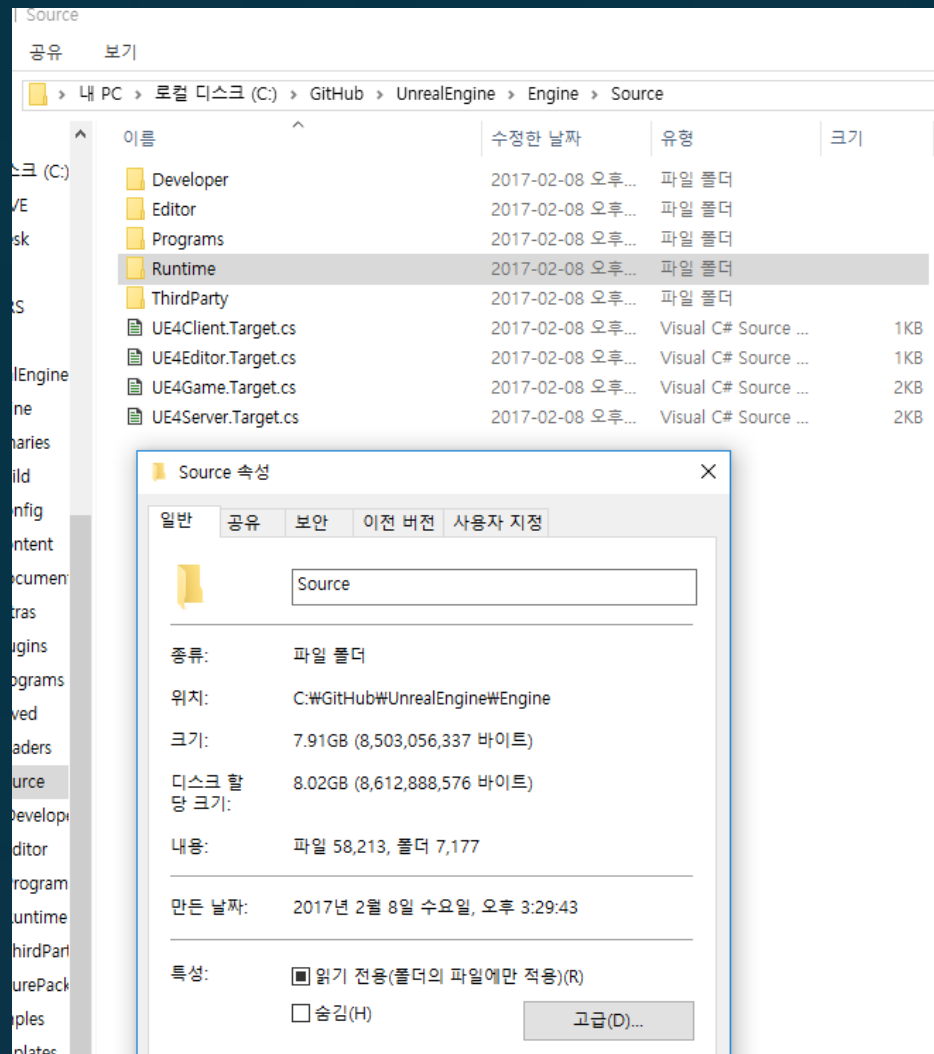
- PC, PS4, XBOX-One, iOS, Android

- 2012년 공개

- Heterogeneous 멀티쓰레딩

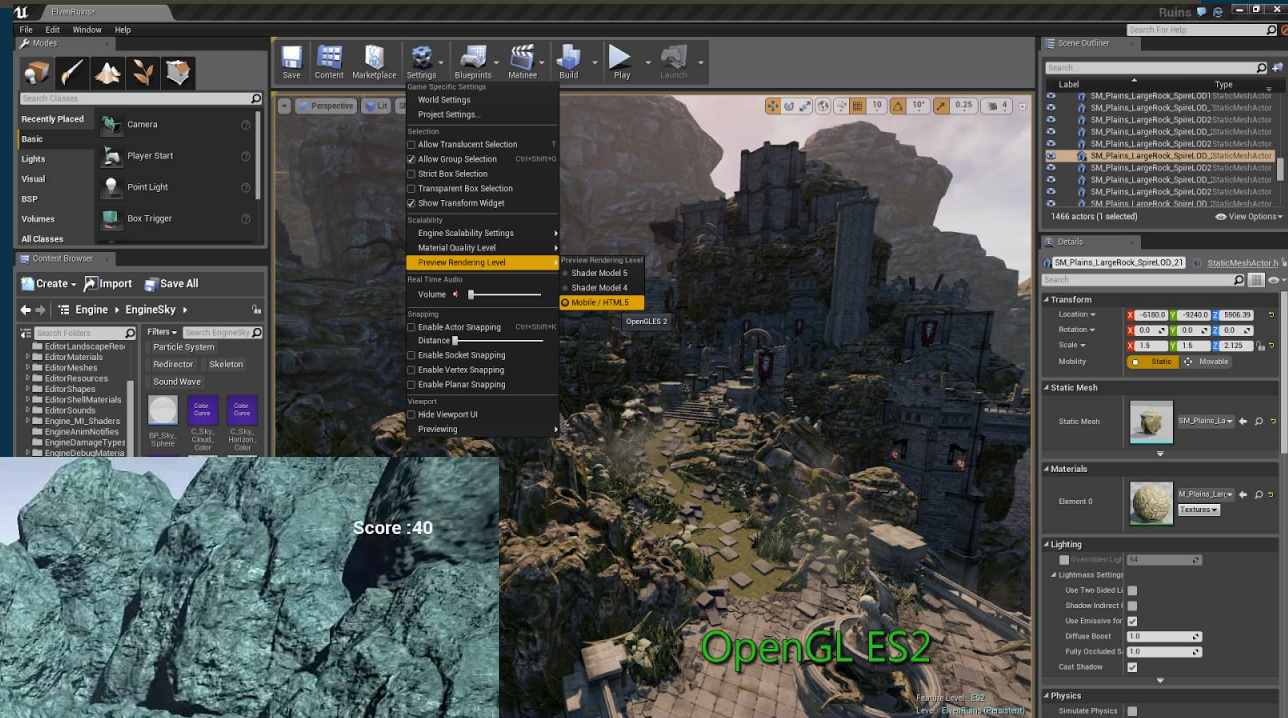
Case Study

- Unreal 4
 - 소스코드만 8GB



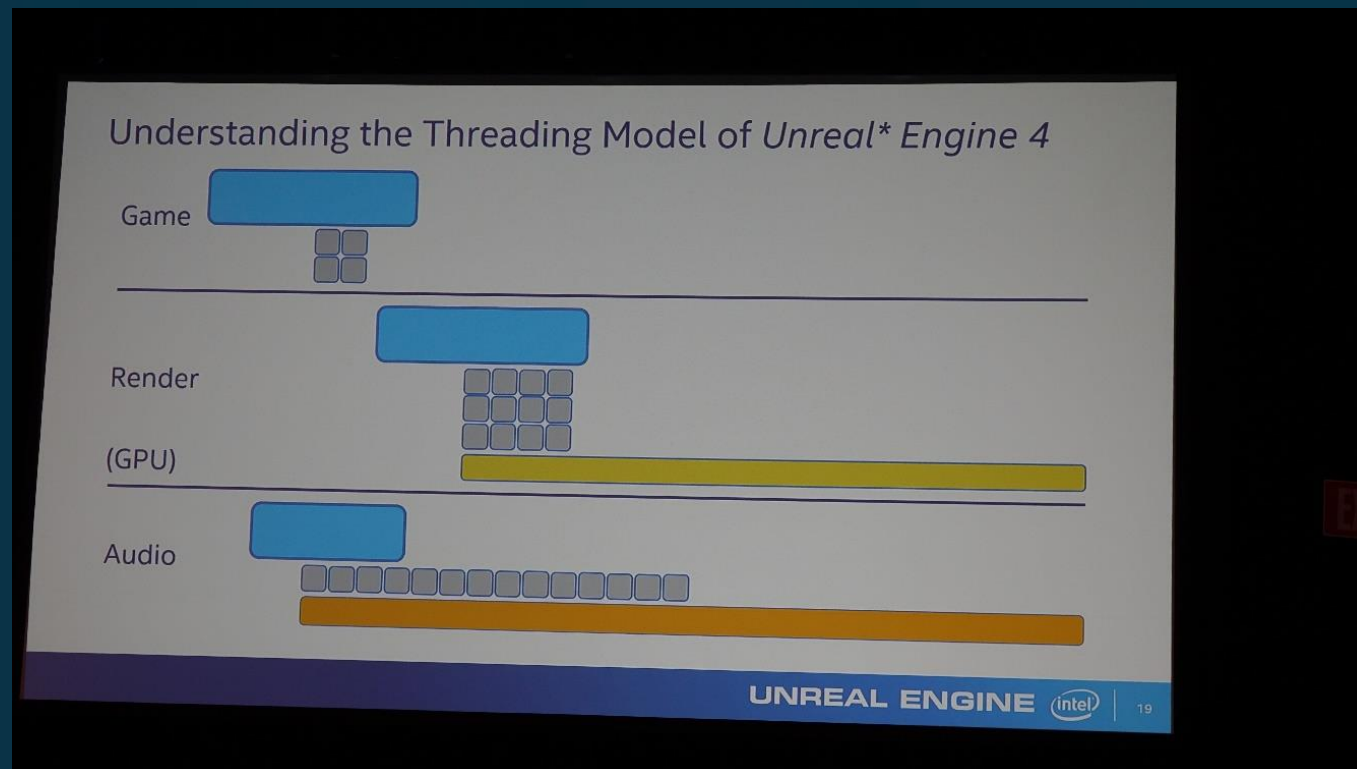
Case Study

● Unreal 4



Case Study

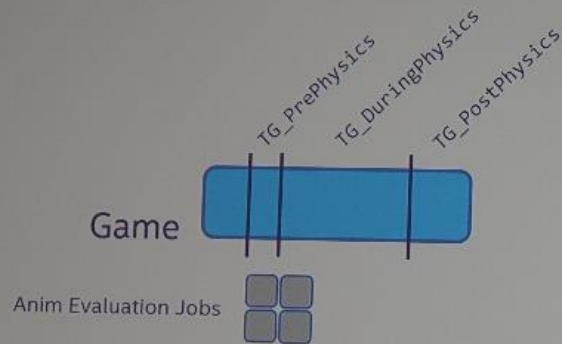
- 3개의 주 쓰레드
- 많은 개수의 Worker Thread 쓰레드
 - 주 쓰레드가 생산한 작업을 병렬 수행.



Case Study

● Game Thread

Understanding the Threading Model of *Unreal* Engine 4*: Game Thread (and Friends)



The Game Thread handles updates for gameplay, animation, physics, networking, etc., and most importantly, Actor ticking.

We can control the order in which objects Tick, by using Tick Groups. They don't give you parallelism, but they do allow you to control dependent behavior.

Physics use tasks within the game thread to perform their work

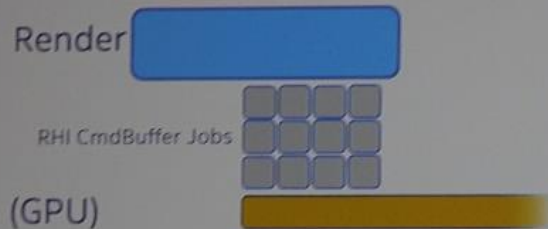
We do let you evaluate animation graphs in parallel, which we use for *Robo Recall**.

Case Study

● Render Thread

Understanding the Threading Model of *Unreal* Engine 4*:

Render Thread



The Render Thread handles generating render commands to send to the GPU.

In general, at the beginning of the thread, we do a final update of position and orientation from the HMD, traverse the scene, and then generate command buffers to send to the GPU.

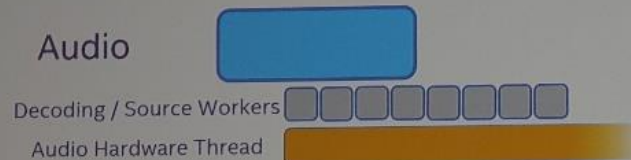
The command buffer generation can be done in parallel to decrease the time it takes to generate commands for the whole scene, and kick off work to the GPU.

Case Study

● Audio Thread

Understanding the Threading Model of *Unreal* Engine 4*:

Audio Thread



*Robo Recall** is the first title to ship with the new audio mixing and threading system.

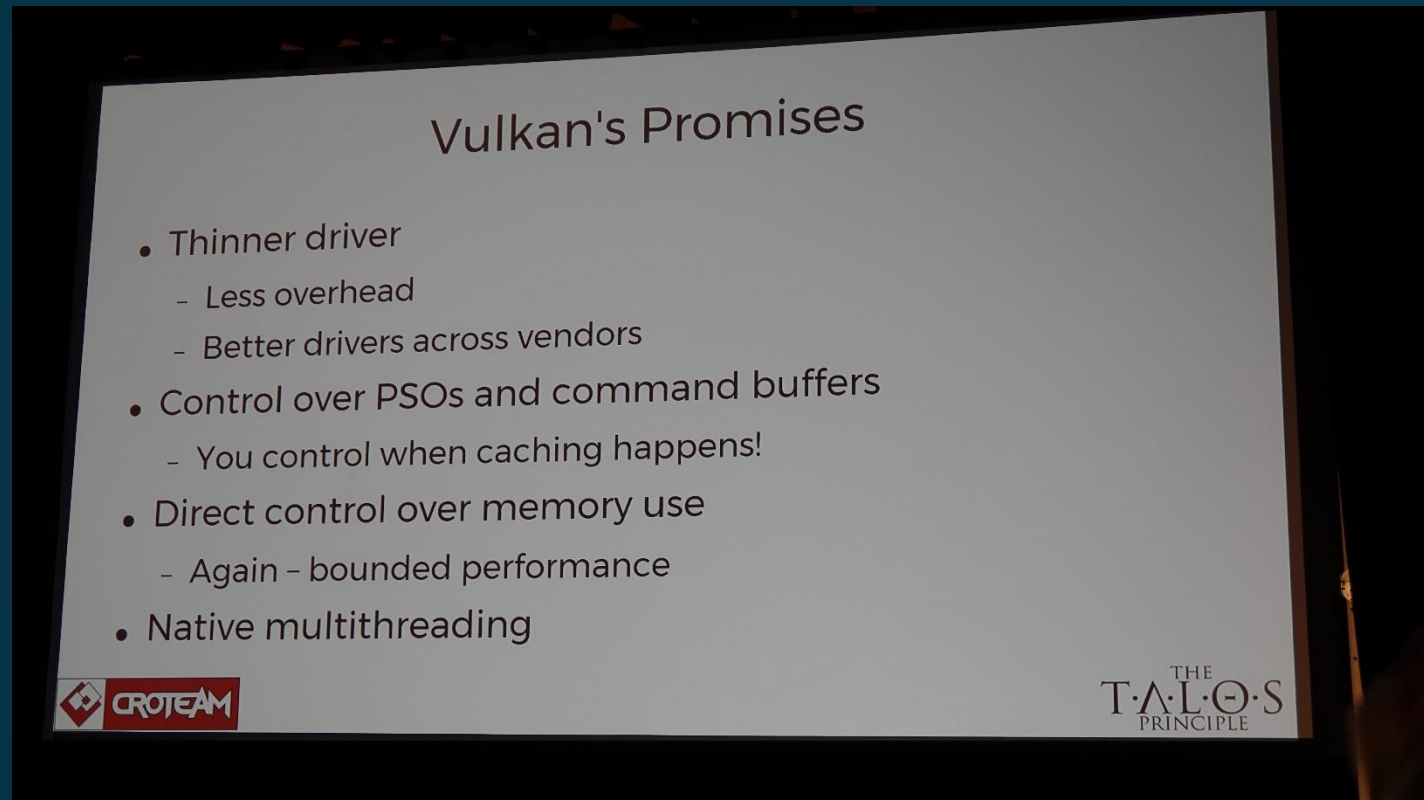
The main audio thread is analogous to the Render Thread, and interfaces the game thread with the lower level mixing threads.

The decoding and source worker tasks decode the audio information, and also do processing like spatialization and HRTF.

The audio hardware thread is a platform dependent thread (e.g. XAudio2 on Windows*), which consumes the mix.

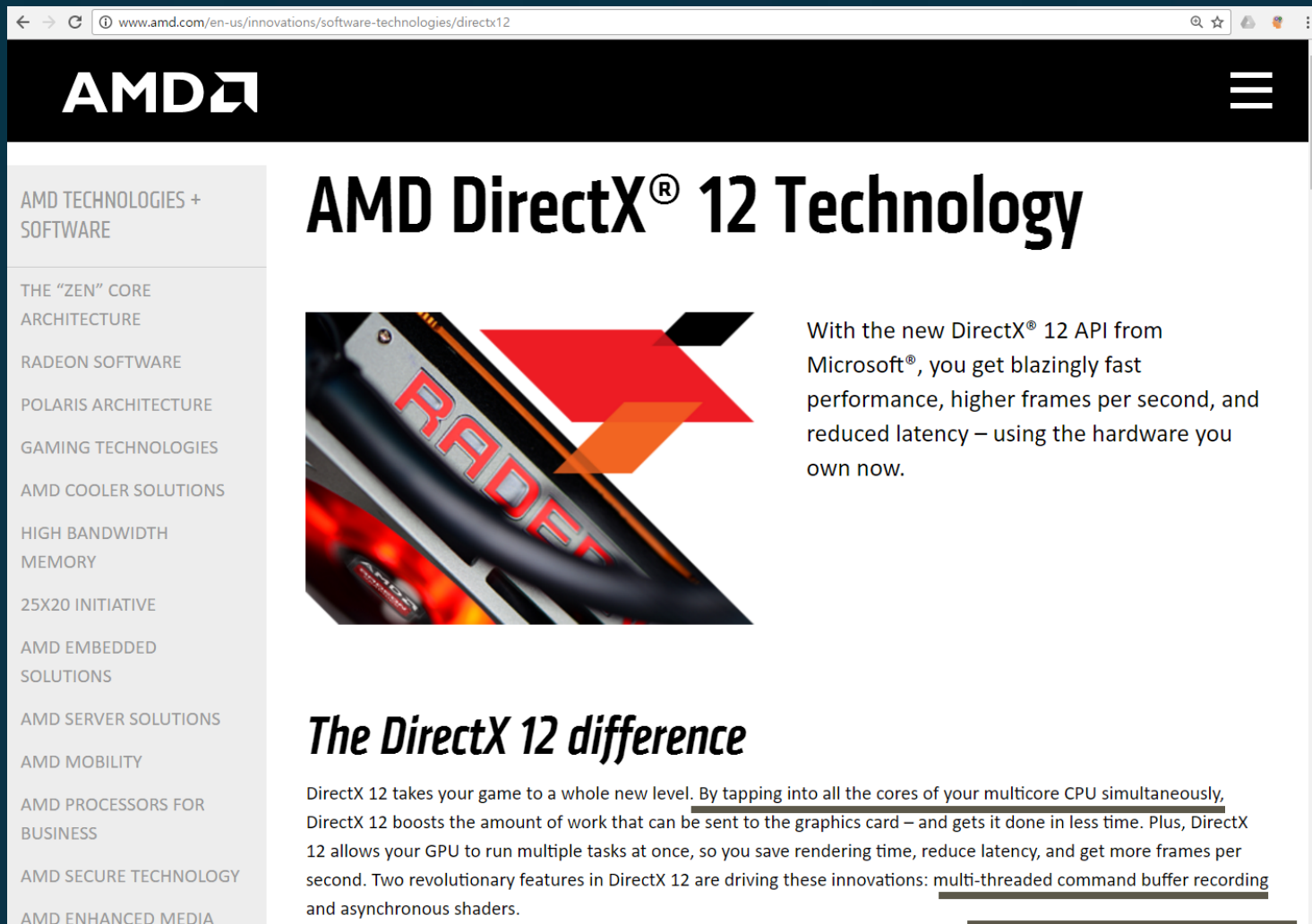
Case Study

- 3D API의 변천
 - OpenGL -> Vulkan



Case Study

● 3D API의 변천 : D3D11 -> D3D12



The screenshot shows the AMD website's 'DirectX 12 Technology' page. The browser address bar displays 'www.amd.com/en-us/innovations/software-technologies/directx12'. The AMD logo is in the top left, and a hamburger menu is in the top right. A left sidebar lists various AMD technologies, with 'AMD TECHNOLOGIES + SOFTWARE' at the top. The main content area features the title 'AMD DirectX® 12 Technology' above a large image of a Radeon graphics card. To the right of the image is a text block describing the benefits of DirectX 12. Below this is a section titled 'The DirectX 12 difference' with a paragraph explaining the technology's advantages.

AMD TECHNOLOGIES + SOFTWARE

THE “ZEN” CORE ARCHITECTURE

RADEON SOFTWARE

POLARIS ARCHITECTURE

GAMING TECHNOLOGIES

AMD COOLER SOLUTIONS

HIGH BANDWIDTH MEMORY

25X20 INITIATIVE

AMD EMBEDDED SOLUTIONS

AMD SERVER SOLUTIONS


AMD MOBILITY

AMD PROCESSORS FOR BUSINESS

AMD SECURE TECHNOLOGY

AMD ENHANCED MEDIA

AMD DirectX® 12 Technology



With the new DirectX® 12 API from Microsoft®, you get blazingly fast performance, higher frames per second, and reduced latency – using the hardware you own now.

The DirectX 12 difference

DirectX 12 takes your game to a whole new level. By tapping into all the cores of your multicore CPU simultaneously, DirectX 12 boosts the amount of work that can be sent to the graphics card – and gets it done in less time. Plus, DirectX 12 allows your GPU to run multiple tasks at once, so you save rendering time, reduce latency, and get more frames per second. Two revolutionary features in DirectX 12 are driving these innovations: multi-threaded command buffer recording and asynchronous shaders.

Case Study

- 멀티쓰레드 프로그래밍의 종류
 - Heterogeneous 멀티쓰레딩
 - 쓰레드마다 맡은 역할이 다르다.
 - 다른 Code Part를 실행
 - 쓰레드간의 Load Balancing이 힘들다.
 - 병렬성이 제한된다.
 - Homogeneous 멀티쓰레딩
 - Data/Event Driven 프로그래밍
 - 모든 쓰레드는 Symmetric하다.
 - available한 순서대로 input을 처리한다.
 - 자동적인 load balancing, 제한없는 병렬성
 - 작업 분배 Queue를 비롯한 일반적인 병렬 자료구조 필요.

Case Study

- MMORPG Game Server

- Massively Multiplayer Online Role Playing Game

- 한 개의 서버 프로세스에 5000명 이상의 사용자가 동시 접속해서 게임 실행

- 게임 서버는 가상 환경을 시뮬레이션하는 네트워크 이벤트 시뮬레이터

- 5000명 플레이어 (소켓)

- 수십만 몬스터 (AI)

- 20km X 20km 월드 (충돌체크, 길찾기)

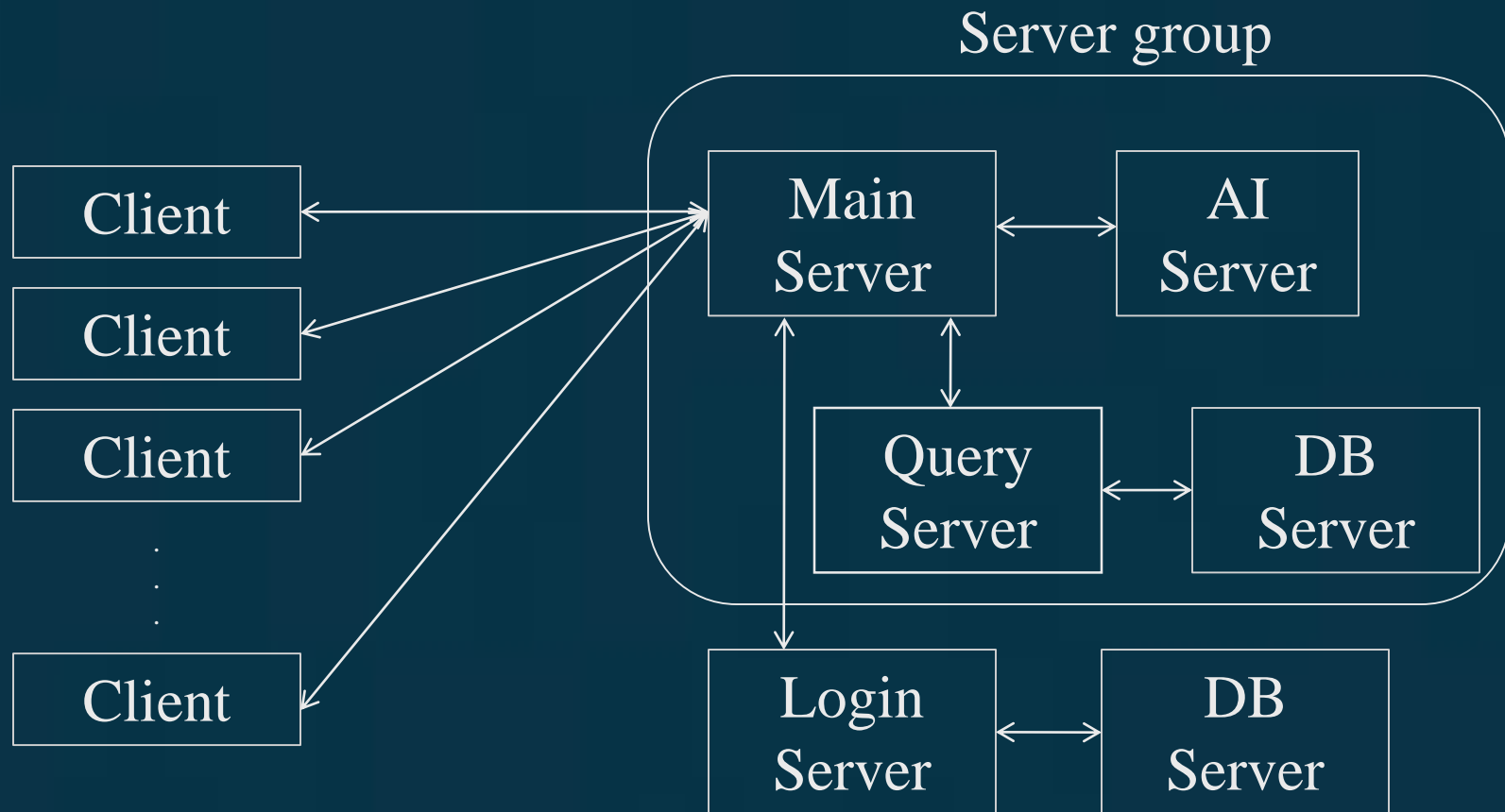
Case Study

● MMORPG



Case Study

- MMORPG Game Server



Case Study

- MMORPG Game Server의 구현
 - Windows에서 제공하는 멀티쓰레드+Network I/O API인 IOCP사용
 - 일반적인 Select()함수로는 몇천개의 socket을 관리할 수 없음
 - socket하나당 하나의 쓰레드는 운영체제의 과부하
 - Linux나 iOS는 epoll 또는 kqueue를 사용
 - Time Consuming 작업 및 Blocking 작업들의 재배치
 - Throughput과 함께 response time도 중요.

Case Study

- MMORPG Game Server

- Homogeneous Multithreading

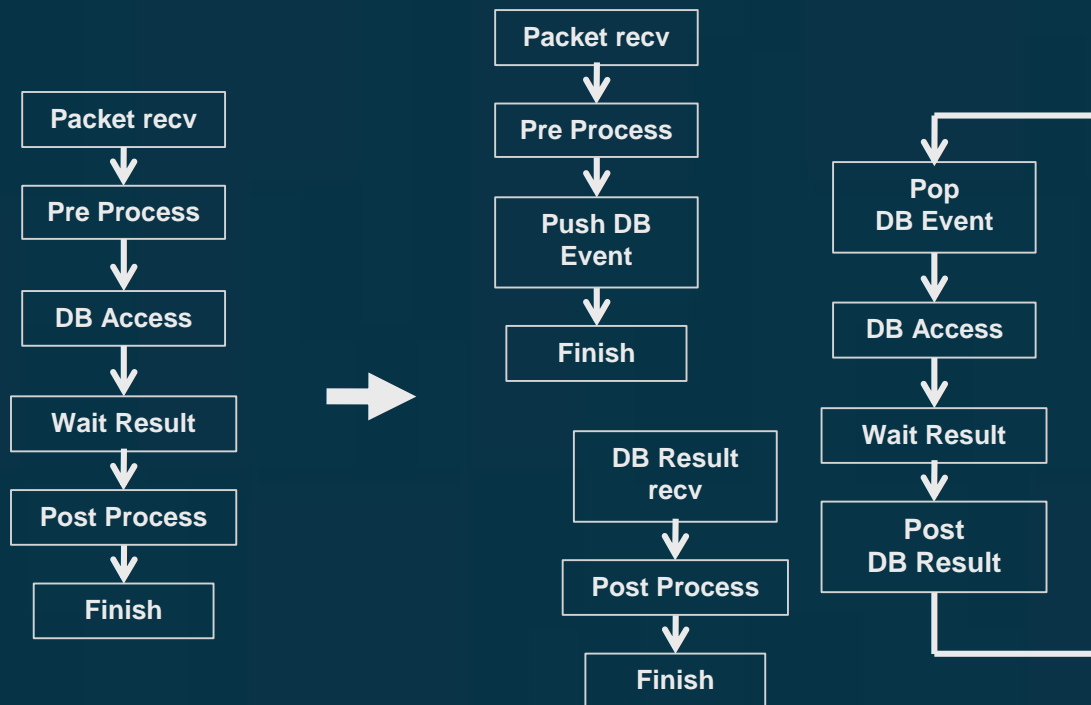
- Worker thread의 pool을 사용
- socket을 통해 packet이 올 때 마다, OS가 thread pool의 thread를 하나 깨워서 packet의 처리를 맡김.
- HW Core 개수 1.5배의 worker threads
- Network 데이터 처리 뿐만 아니라 AI 루틴도 worker thread에서 처리
 - 모든 time consuming작업은 병렬로 처리

Case Study

● MMORPG Game Server

— 멀티쓰레드 트릭 #1 : DataBase query

- 문제 : database 쿼리는 쓰레드의 blocking을 초래
- 해결 : blocking 전용 쓰레드를 따로 두어서, 작업 전달




Case Study

● MMORPG Game Server

— 멀티쓰레드 트릭 #2 : NPC AI

- 문제 : NPC가 너무 많다.
- 해결 : Timer Thread를 사용하여, Active한 NPC의 Active한 event만 처리.

```
heart_beat()
{
    if (my_hp < my_max_hp)
        my_hp += HEAL_AMOUNT;
}
```



```
get_damage(int dam)
{
    my_hp -= dam;
    add_timer(my_heal_event, 1000);
}

my_heal_event()
{
    my_hp += HEAL_AMOUNT;
    if (my_hp < my_max_hp)
        add_timer(my_heal_event, 1000);
}
```

```
Event_queue timer_queue

TimerThread()
do {
    sleep(1)
    do {
        event k = peek (timer_queue)
        if (k.starttime > current_time())
            break
        pop (timer_queue)
        post_event_to_workerthread(k)
    } while true;
} while true;
```

Case Study

- MMORPG Game Server

- Worst Case Tuning

- 평상시의 CPU낭비 OK, 최대 부하일 때 잘 버티는 프로그램이 최고

- 컨테이너 자료구조를 사용한 객체간 동기화

- Queue, Priority Queue, Set
 - Custom 자료구조
 - 1 write/multi reader Queue
 - multi writer/1 reader Priority Queue
 - Set with copy method

- Thread & Cache affinity

질문?
