

Задача 2 — Игра “Жизнь”

Кашин Андрей

15 апреля 2013 г.

1 Алгоритм

Разбиваем поле на почти квадраты, и раздаем их процессам. За счёт этого сокращается суммарный периметр областей, а значит и количество сообщений, которые надо передавать между процессами. Обмен сообщений происходит в неблокирующем режиме, как только наш алгоритм посчитал клетку, которую надо передать другому процессу, он её передаёт, и в начале он вызывает `Irecv` для всех клеток, о которых он хочет что-то знать. За счет этого, мы почти не простаиваем на обмене сообщениями, и все время работаем.

2 Результаты тестовых запусков

Из за сложностей с разбиением, прога, иногда, заикливается из за того, что процессам приходит сообщений меньше, чем уходит.