

Лабораторная работа №4

Оптимизация по скорости

Инструментарий и требования к работе

Допустимые языки	C	C++
Стандарты / версии	C17	C++20
Версия OpenMP	OpenMP 4	
Требования для всех работ	Правила оформления и написания работ	

Описание работы

Необходимо написать программу, решающую предоставленную [задачу](#).

В процессе решения необходимо подобрать подходящий генератор псевдослучайных чисел и оптимизировать время выполнения алгоритма, в том числе с использованием многопоточности.

Необходимо написать **3 варианта кода**:

1. однопоточная реализация (без OpenMP);
2. многопоточная реализация с автоматическим распределением работы между потоками;
3. многопоточная реализация, где OpenMP используется только для создания потоков, но не распределения работы между ними.

Помимо написания программы, необходимо провести замеры времени работы на вашем компьютере и на сервере, привести графики времени работы программы (некоторые графики из следующих подпунктов можно объединить в один):

1. при различных значениях числа потоков при одинаковом параметре **schedule*** (с одинаковым **chunk_size**);

2. при одинаковом значении числа потоков при различных параметрах `schedule`* (с `chunk_size`);
3. при оптимальной конфигурации `schedule` (определенной ранее) от числа потоков;
4. графики для аналогичного распределения работы по потокам, но реализованного вручную (вариант кода №3, описанный выше).

* `schedule(kind[, chunk_size])` – kind принимает значение `static` или `dynamic`, `chunk_size` – 1 и несколько других целесообразных значений (5+)

Для минимизации влияния степени загруженности процессора другими процессами, время должно усредняться по нескольким запускам.

Время в программе нужно измерять при помощи `omp_get_wtime()` (раздел 3.3). Время следует измерять, конечно же, при сборке с оптимизациями (конфигурация Release).

Про `schedule` также можно почитать в спецификации (разделы 2.4.1 и Appendix D).

Задача

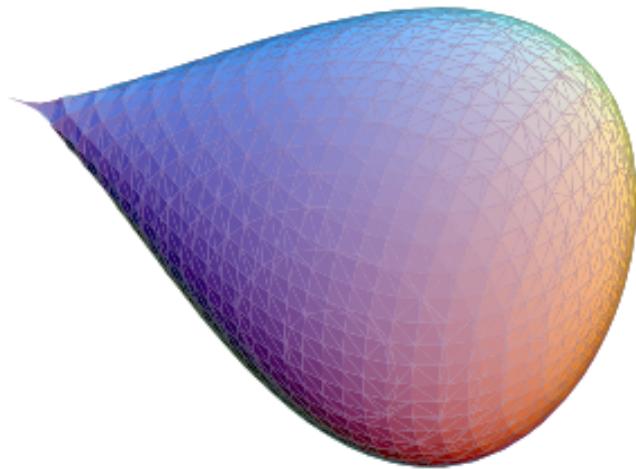
Расчет объема трёхмерной фигуры методом Монте-Карло (не квази-Монте-Карло). В выходной файл записывается результат расчётов в формате “%g\n”.

В файле `hit.h` заданы прототипы функций. Функция `hit_test` отвечает, попадает ли точка (входные координаты) в фигуру или нет. Функция `get_axis_range` позволяет получить массив из 6 значений: `x_min`, `x_max`, `y_min`, `y_max`, `z_min`, `z_max`, которые определяют область пространства, в которой целиком содержится фигура. Это статический массив, а не динамическое выделение памяти. Изменять файл `hit.h` нельзя.

Для тестирования локально/на GH необходимо реализовать эти функции самостоятельно в файле **hit.cpp** / **hit.c** на основании фигуры для тестирования. При проверке работы будет использоваться другой файл **hit.cpp** / **hit.c**.

Файл, содержащий функцию **main** должен называться **main.cpp** / **main.c**.

Фигура для тестирования: piriform, параметр a=2.



Количество используемых потоков и время работы программы должны выводиться в поток вывода (stdout) в формате C: “**Time (%i thread(s)): %g ms\n**”.

Если опенпр не используется, то выводить 0 в качестве числа потоков. Если указано использовать число потоков по умолчанию – выводить реально используемое число потоков.

Время работы – без учета времени на парсинг аргументов и вывод результата.

Аргументы программе передаются через командную строку (порядок аргументов может быть произвольным):

Аргумент	Комментарий
--input <name>	Входной файл, содержащий число точек, используемых в методе Монте-Карло.
--output <name>	Выходной файл, в который записан ответ.
--realization {1 2 3}	Вариант кода (см. стр. 1)
[--threads <num_threads>]	Необязательный параметр, задающий количество потоков для реализаций 2 и 3, натуральное значение. При отсутствии следует использовать значение по умолчанию OpenMP (не хардкодить какое-то значение).
[--kind {static dynamic}]	Используемый тип планирования: static или dynamic Необязательный параметр. Если не указан, то использовать оптимальный вариант.
<--chunk_size [number]>	Используемый размер блока итераций (натуральное значение). Необязательный параметр. Если не указан, то использовать оптимальный вариант для используемого kind .
Добавлять свои аргументы не запрещено, но тесты на GH должны проходить и не ломаться.	

Примеры использования (без **input** и **output**)

Пример запуска (без явного указания input , output и имени исполняемого файла)	Комментарий (запускается...)
--realization 1	простая реализация алгоритма без распараллеливания.
--realization 2 --threads 8	вариант кода №2, использующий 8 потоков, с оптимальным <i>на сервере</i> значением kind и chunk_size

<code>--realization 2 --threads 8 --kind static</code>	вариант кода №2, использующий 8 потоков, с оптимальным <i>на сервере</i> значением chunk_size для kind static
<code>--realization 2 --threads 8 --kind static --chunk_size 100</code>	вариант кода №2, использующий 8 потоков, с kind static и chunk_size 100
<code>--realization 3 --threads 8 --kind static --chunk_size 100</code>	вариант кода №3, использующий 8 потоков, с kind static и chunk_size 100
<code>--realization 3</code>	вариант кода №3, использующий количество потоков по умолчанию для OpenMP и оптимальное <i>на сервере</i> распределение работы между потоками

Важно

1. Будет оцениваться как правильность результата, так и скорость работы. *Балл за правильность* отражает корректность результата и подхода к распараллеливанию. *Балл за скорость* ставится на основе сравнения скорости работы на закрытых тестах вашей реализации и референса. На проверку необходимо отправлять код с наилучшими параметрами, которые вы определяете экспериментально. В этой работе **баллы** за отчёт, правильность и скорость **умножаются**, а не складываются с весами, как это было в предыдущих работах.
2. Все графики должны быть загружены в репозиторий в директорию assets и добавлены в отчёт как изображение. Фрагменты кода в отчёт вставляются permalink-ами. Никаких фоток в отчёте, скринов полного экрана и текста в один абзац – такие работы проверяться не будут!
3. Значения по умолчанию для **--kind** и **--chunk_size** должны быть оптимальные *для сервера*. Именно по ним будет оцениваться скорость работы. Для варианта кода №2 **schedule** должен быть задан явно.

4. Использовать директиву OpenMP **reduction** вместе с директивой OpenMP **for** и **parallel** нельзя (работа не принимается).
 5. Выбор генератора псевдослучайных чисел – тоже часть работы. Выбор должен быть обоснован, подходить для поставленной задачи. (И будет сильно влиять на скорость работы, а значит и баллы.)
 6. В отчёте должна быть зафиксирована модель CPU, на котором локально проводилось тестирование. “6-Core Intel Core i7” – это не точная модель. Возможный вариант: “AMD Ryzen 7 4700U (8 ядер, 8 потоков)”.
 7. Все оси на графиках должны быть подписаны.
 8. В разделе, где приводятся результаты тестирования, должны быть указаны тестовые данные (N).
 9. Ещё раз: **get_axis_range** возвращает указатель на статический массив, а не на динамически выделенную память...
- 10. В процессе написания кода очень рекомендуется вспомнить рассмотренные в курсе особенности исполнения программ современным железом (типы данных, кэширование, суперскалярность, ...)** и применить эти знания для написания быстро работающей реализации.

Полезное

Компиляция

Для включения OpenMP нужно указать ключ компиляции.

Компиляция через командную строку

Компилятор	Ключ компиляции
msvc (компилятор от Microsoft Visual Studio)	/openmp

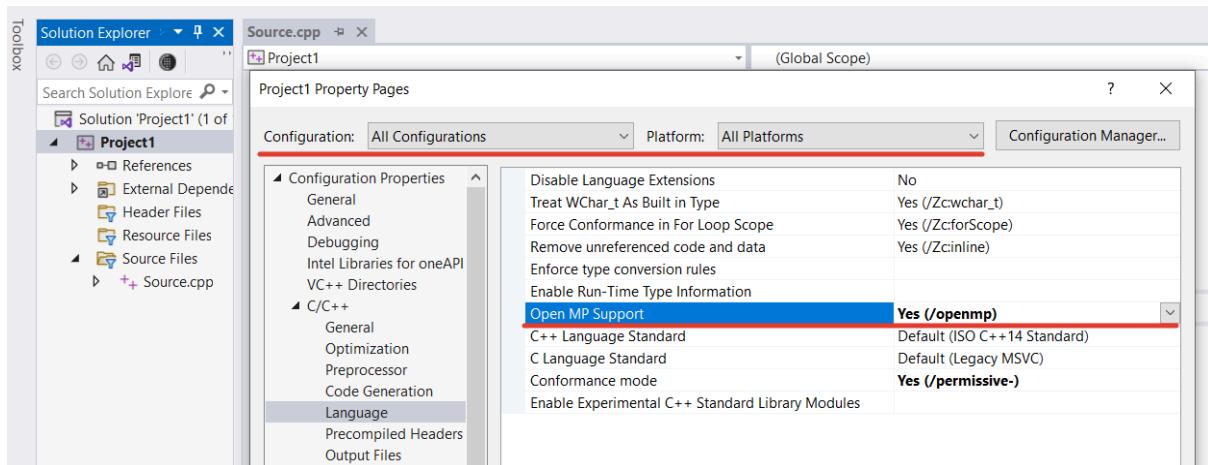
gcc и clang

-fopenmp

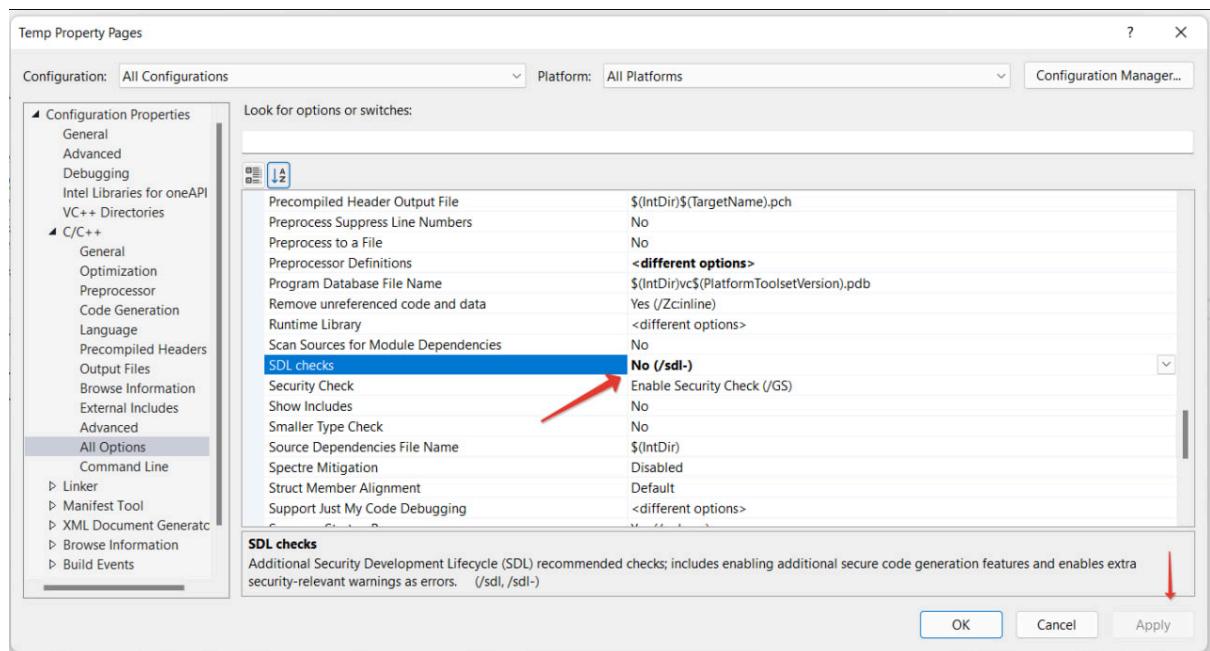
Примечание: clang, который установлен на MacOS по умолчанию, может не содержать OpenMP. Нужно либо установить полный clang, либо поставить gcc. Подробнее можно посмотреть здесь:
<https://www.programmersought.com/article/93289356924/>

Visual Studio

Свойства проекта (ПКМ по проекту в обозревателе проектов) - C/C++ - Language - OpenMP support - Yes.



Дополнительно стоит отключить SDL check, чтобы “немодные” с точки зрения MSVC функции по типу fopen можно было использовать.



CMakeLists

```

OPTION (USE_OpenMP "Use OpenMP" ON)
IF(USE_OpenMP)
    FIND_PACKAGE(OpenMP)
    IF(OPENMP_FOUND)
        SET(CMAKE_C_FLAGS "${CMAKE_C_FLAGS} ${OpenMP_C_FLAGS}")
        SET(CMAKE_CXX_FLAGS "${CMAKE_CXX_FLAGS} ${OpenMP_CXX_FLAGS}")
    ENDIF()
ENDIF()

```

Для владельцев Mac на ARM64 также может помочь

```
set(CMAKE_OSX_ARCHITECTURES x86_64)
```