



UNIVERSIDADE DO MINHO

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Paradigmas de Computação Paralela  
Bucket Sort com OpenMP

João Teixeira (A85504)  
José Filipe Ferreira (A83683)

4 de dezembro de 2020

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Sequencial</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>OpenMP</b>	<b>5</b>

# Capítulo 1

## Introdução

O algoritmo escolhido para o projeto da unidade curricular de computação paralela e distribuída foi o *Bucket Sort*.

Começamos por desenvolver uma versão sequencial do projeto e procedemos ao *benchmarking* do programa resultante. Em seguida convertemos a implementação sequencial numa versão com utilização de memória partilhada fazendo uso de *OpenMP*.

Ao longo deste relatório iremos descrever a metodologia utilizada e os resultados de *benchmarking* obtidos ao longo deste projeto.

## Capítulo 2

# Sequencial

O *Bucket Sort* consiste em definir um conjunto de  $N$  "baldes" inicialmente vazios. Em seguida os elementos do vetor a ser ordenado são distribuídos pelos baldes. O critério escolhido para esta distribuição foi calcular o máximo e o mínimo do vetor a ser ordenado e dividir os intervalos de valores de cada balde em intervalos do mesmo tamanho. Em seguida o conteúdo de cada balde é ordenado recorrendo ao *quicksort* presente na *standard library* de C. Finalmente todos os elementos são copiados um a um para o vetor original.

Para testar se a primeira implementação sequencial produzia de facto vetores ordenados criamos um *scrip* que permite gerar  $N$  testes aleatórios e comparar o resultado do nosso programa com o resultado de ordenar os valores com o comando *sort* de *bash*.

TODO: INSERIR BENCHAMRKS

## Capítulo 3

# OpenMP

Fazendo uso da implementação sequencial descrita no capítulo anterior, começamos a conversão para uma versão com um modelo de memória partilhada fazendo uso de *OpenMP*.

Tendo em conta a forma como a escrita em memória era efetuada, e como estamos perante um paradigma de memória partilhada, a versão inicial do algoritmo foi rescrita para eliminar a zona crítica na escrita para os *buckets*. Embora a versão sequencial tenha ficado x% mais lenta, o algoritmo tornou-se muito mais escalável, visto o elevado custo da gestão de zonas críticas

TODO: INSERIR BENCHMARKS