

El procesador CELL, desde un enfoque histórico

Ramiro Barcala Roca, Valentin Angrigiani, Gabriel Hackl

Resumen—Este trabajo tratará el procesador CELL de Sony. Se toma un enfoque investigativo y contrastante entre arquitecturas del CELL, y otras de la época (y la actualidad). Las aplicaciones principales para las que fue diseñado, y las aplicaciones que se descubrieron luego, junto con su importancia histórica. Conceptos básicos de computación heterogénea (distintos núcleos). Analisis a futuro relacionandolo a todo.

Index Terms—SPE,PPE,SIMD,Pipeline-ing, paralelismo, calculos vectoriales, computacion heterogenea.

1. INTRODUCCIÓN

A mediados de los 2000, mientras los CPU's multinucleo recién se estaban introduciendo al mercado, la empresa Sony empieza a investigar y desarrollar su sistema de entretenimiento "Play-Station 3". Todo esto en un mercado competitivo frente a otras marcas como Microsoft y Nintendo. Terminan diseñando un procesador multi-core, el cual tiene como particularidades los sub-núcleos. Sony también quería estandarizar su procesador en dispositivos de todas las gamas y usos multimedia.

Sin embargo, tanto el producto como su procesador, fueron un fracaso comercial. Sin embargo, se descubrieron usos investigativos/científicos/economicos, entre otros.

2. EPOCA PRE-CELL

Para ponernos en contexto, vamos a explicar la situación de las arquitecturas del momento, como de las empresas que lanzaban nuevos productos (del mismo rubro o parecido), en aquella época.

2.1. Empresas del rubro de las consolas

En el año 2005, las siguientes empresas de consolas/videojuegos, competían en el mercado:

- **Sony:** parte de un éxito rotundo con su anterior producto: la PS2. Tenía grandes expectativas con su nuevo producto, apuesta a lo grande, con nuevas funcionalidades no esenciales (ej: puertos HDMI, Blue-Ray, etc).
- **Microsoft:** viene de un éxito modesto, con su primer producto: la X-Box. En la X-Box 360, se centra en abaratar su producto, pero proveer servicios en línea de gran calidad. Esto les pasa factura con los problemas de hardware que tendría la consola más adelante.
- **Nintendo:** tuvo un éxito pobre en su consola anterior, la Gamecube. En la Wii, se decide no hacer costos de fabricación muy caros. Pero además, se centra

en facilitar experiencias novedosas para el usuario final, mediante el uso de movimientos corporales para controlar los juegos, como extensiones al mismo control (volantes, soportes, etc).

Es necesario comprender que la industria de los juegos estaba al auge. No solo se estaba demandando consolas cada vez más rápidas y potentes, sino también mucha más gente se introducía a este tipo de consumo.

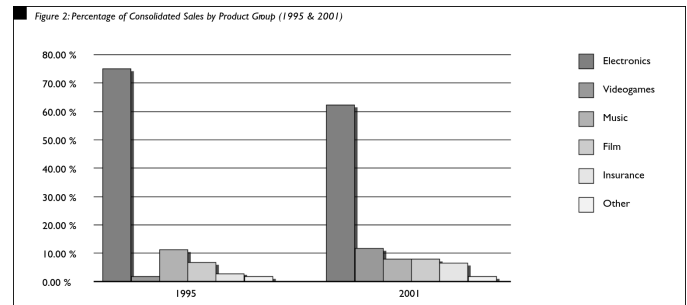


Figura 1. Análisis del mercado del entretenimiento, entrando al nuevo milenio.

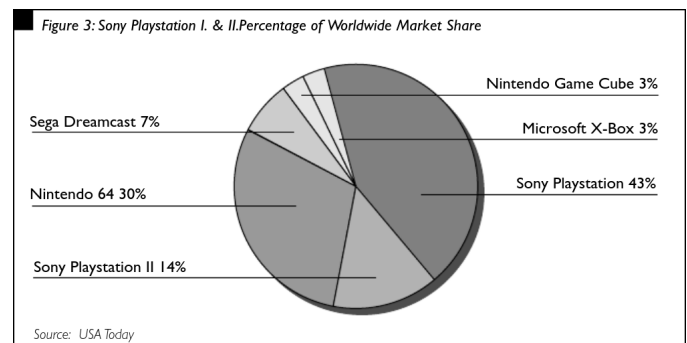


Figura 2. Porción del mercado de las consolas, de cada empresa.

3. ARQUITECTURA CELL

Diseñada por Sony, en conjunto con Toshiba e IBM, esta arquitectura trae al mercado un procesador que maneja fuertemente la computación heterogénea, mediante el uso de sus 9 núcleos.

Si bien originalmente se pensaba incluirlo en dispositivos multimedia y del entretenimiento varios, se terminó destinando casi únicamente en la PS3. De todas formas, Sony realmente quería traer una nueva revolución

al rubro de diseño de arquitecturas.

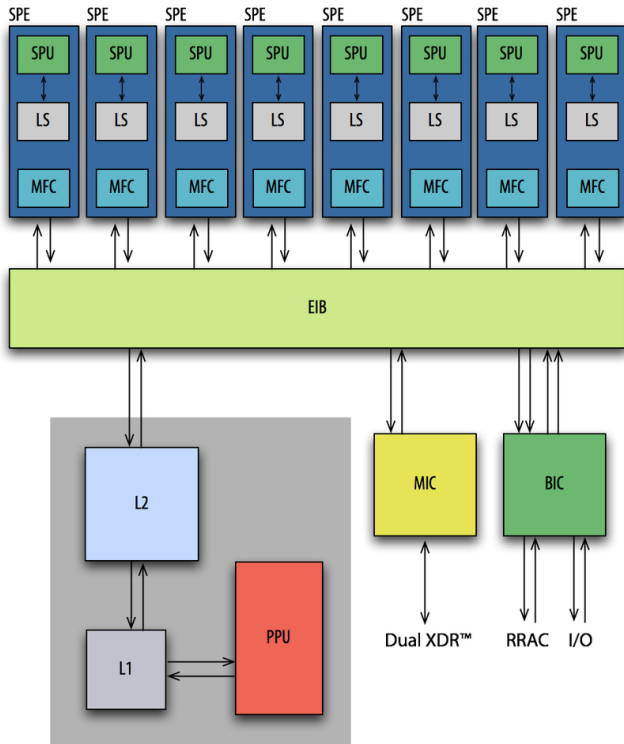


Figura 3. Arquitectura del CELL Broadband Engine.

3.1. Distintos módulos del Cell

Para empezar, hablaremos del PPE (Power Processing Element). Este núcleo, es el principal de la arquitectura. Es de propósito general, y a su vez se encarga de controlar el resto de los sub-núcleos (cargar memoria y ejecutar instrucciones). Estaba conformado por 2 niveles de memoria caché, y un PPU (Power Processing Unit).

Luego, los SPE (Synergistic Processor Element), son los distintos sub-núcleos de la arquitectura. No son de propósito general, mas bien se encargan de realizar operaciones vectoriales, dirigidas desde el PPE. Cada uno tiene su memoria interna (Local Store), y un módulo Memory Flow Controller para poder recibir/transmitir datos desde el Bús, y un SPU (Synergistic Processing Unit). Trabajan con instrucciones SIMD con punto flotante, pudiendo llegar a realizar 25,6Gflops por segundo (25,6 mil millones de operaciones de punto flotante/s), por cada SPE. Vale la pena mencionar que las instrucciones SIMD se encargan de aplicar la misma operación a un conjunto de datos, para así poder obtener un mayor rendimiento en tiempo.

3.2. Interconexión

La interconexión de los distintos módulos y núcleos (además de la memoria externa, y la interfaz I/O) se realizaba mediante el Element Interconnection Bus. Dicho bus estaba conformado por 4 anillos unidireccionales tokenizados, 2 en

cada dirección. Era un bus tokenizado, por ende la información no se retransmitía más de lo que debía, mediante un identificador del módulo al que debía llegar la información. Por como estaba armado, nunca sería posible saturar dicho bus (ancho de banda interno máximo de 204,8GB/s).

3.3. Computación heterogénea en el Cell

La computación heterogénea puede ser entendida como aquella computación que requiere el manejo y codificado de instrucciones para una arquitectura que use distintos tipos de núcleos.

A gran escala, podríamos decir que la gran mayoría de consolas o computadoras orientadas al Gaming, hoy en día, requieren de la misma; Se debe instruir al CPU, GPU, etc. Sucede lo mismo con Modelados de Financiación, o de computación Científica, los cuales se benefician de ambos aspectos. Sin embargo, se puede dar a una escala muchísimo más chica.

Resulta que la computación heterogénea, dentro del Cell, se aplica a los distintos SPE que residen en el mismo. De forma, que no solo programamos el PPE, sino los SPE, los cuales reciben sus instrucciones (y memoria cargada) del anterior mencionado. Además, el propio desarrollador puede realizar cierto tipo de pipelining; Paralelizar los programas de los SPE, vectorizándolos y computarizando las salidas de los mismos.

El código destinado a los SPE's debe ser escrito aparte del programa del PPE, y traducido a código máquina por compiladores específicos de SPE's

3.4. Diferencias con arquitecturas actuales

La idea del CellBE era aplicar el tipo de arquitectura de "celdas", donde cada módulo se encarga de una tarea lo más específica posible. Así, aplicamos el lema "Divide y vencerás" pudiendo manejar operaciones más voluminosas y complejas. También, como cada módulo funcionaba por separado, se lo podía escalar tanto como se quisiera. Esto facilitó el creado de sistemas que aplicaban este paradigma (como supercomputadoras).

Mientras que en el CELL se requería de una computación heterogénea como la mencionada anteriormente, en las arquitecturas actuales esto no es así; las actuales no están diseñadas con núcleos de distintos tipos, a diferencia del Cell. No solo eso, sino también el enfoque al paralelizar tareas; el Cell requería de un manejo especial por parte del desarrollador (con los SPE's), mientras que hoy en día hay muchas herramientas que lo facilitan.

3.5. Arquitecturas de la competencia

Ya habiendo explicado la arquitectura del CELL, explicaremos algunas de las diferencias con las de la competencia:

- **Microsoft:** En la X-Box 360, se diseñó una arquitectura gracias a IBM que tiene ciertas similitudes con el Cell. Por empezar, el procesador de la consola era el Xenon, de 3 cores. Aquellos

cores eran PPE's, como los del Cell, sin embargo, no se encontraba en la arquitectura ningun SPE. Los PPE's, tanto como el resto de modulos, se interconectaban mediante un bús XBAR. A grandes rasgos, es la otra compania del momento la cual tambien busca un acercamiento al paralelismo.

- **Nintendo:** En la Wii, tambien se recurre a IBM. Resulta que el procesador que termina ocupando la Wii (Broadway), es un rebranding de la arquitectura ya usada por el producto anterior, la Gamecube. Esto es asi ya que Nintendo pide a IBM un CPU, entonces IBM modifica la arquitectura, haciendola correr a un clock mayor.

Por otro lado, la Wii tambien poseia un Co-Procesador llamado Starlet, el cual se encargaba de tareas menores como el manejo de perifericos o retrocompatibilidad con juegos de consolas anteriores, o hasta del firmware de la consola. Sin embargo, el manejoa de estos dos CPU's se alejaba bastante de la computacion heterogena que requería el Cell.

4. INCONVENIENCIAS

Debido a que programar los distintos SSP requerían mucho tiempo, una gran cantidad de desarrolladores pasaron por alto los programas apartes que requerian los mismos, y se centraban unicamente en el PPE, que terminaba realizando todas las tareas. Esto provoca bajos rendimientos en los programas que corria el CELL, ya que sus SPE's quedaban inutilizados.

Muchas tareas que se podian paralelizar, no se estaban ejecutando como debían, ni por los sub-nucleos especializados para eso. Ademas, lo SPE's tampoco tenian branch prediction, por lo que sentencias como if/else eran supervisadas por el PPE, asignandole mas tareas.

Esto provoca una performance mediocre en la mayoria de programas realizados por desarrolladores con poco conocimiento y experiencia en este paradigma. El Cell tenia potencial, pero requeria un codigo extremadamente consiso, con pocos condicionales y que mantuviese ocupado a los 7 nucleos totales en todo momento.

Por si no era suficiente, el costo de fabricacion de la consola, durante parte de los primeros 3 años del lanzamiento, rondaba alrededor de los US\$ 900, mientras que el precio para el consumidor final era de US\$ 500; Sumado a que Microsoft ya habia lanzado su consola hace un año atrás, ganando gran parte del mercado. Finalmente los consumidores a los que se destinó el producto, lo rechazan en gran medida.

5. APLICACIONES DEL CELL

Sin importar el resultado de la aplicacion de la arquitectura, a la arquitectura CELL se la utilizó para otras aplicaciones generales, como modelos de simulacion, o en la computarizacion masiva de datos:

- **Clima:** Ya que para replicar efectos meteorologicos como las nubes, y para procesar el inmenso volumen de informacion que llega desde los instrumentos usados para las distintas mediciones requería de un sistema que pudiese realizar estas tareas intensivas, se decidió experimentar con esta arquitectura, para diseñar mas adelante una solucion apropiada (que solucionase tambien los problemas que había con el ancho de banda limitado de memoria).
- **Simulacion:** Un gran ejemplo de esto es el RoadRunner, una supercomputadora que llegó a operar a 1 petaflops (mill trillones de operaciones de punto flotante/s), capaz de simular explosiones nuclear, y demas cuestiones armamentísticas del gobierno de los Estados Unidos.
- **Medicina:** Fue util el cell, ya que facilita procesar la salida de las tomografias computarizadas de un uso intensivo de recursos, para reconstruir imagenes médicas 3D.

Como tambien en la industria petrolera y gasífera, en servidores, como tambien en la Construcción y Arquitectura mediante modelos de simulacion.

6. REMANENTES DEL CELL EN LA ACTUALIDAD

Viendo en retrospectiva, hoy se sigue aplicando hasta cierto punto lo que se promovia en la arquitectura del Cell, pero a gran escala. Un ejemplo seria en las telecomunicaciones, y en los datos móviles; siendo las distintas celulas las porciones de terreno con cobertura movil, mediante las torres.

Hoy en dia se pueden ver los distintos acercamientos que hay al paralelismo, que

7. ANALISIS A FUTURO

8. CONCLUSION

Creemos que, si bien el enfoque que tomo Sony con su arquitectura originalmente compartida por dispositivos varios del mundo del entretenimiento no tuvo un exito considerable, fue util para aproximarse al mundo de la computacion heterogenea, y para darle otro foco a la capacidad de conseguir un mayor rendimiento en los procesadores venideros, no solo aumentando el clock de los mismos.

REFERENCIAS

- [1] *Laboratorio de Arquitecturas Avanzadas con Cell y PlayStation 3*, Universitat de València, por Fernando Pardo y Jose A. Boluda.
- [2] *The PlayStation 3 for High Performance Scientific Computing*, University of Tennessee: Jakub Kurzak, Alfredo Buttari, Piotr Luszczyk, Jack Dongarra
- [3] *The impact of IBM Cell technology on the programming paradigm in the context of computer systems for climate and weather models*, Shujia Zhou, Daniel Duffy, Thomas Clune, Max Suarez, Samuel Williams, Milton Halem.
- [4] *Architecture of Consoles: A practical analysis by Rodrigo Copetti*, <https://www.copetti.org/writings/consoles/>

- [5] *Cell Technology Tackles 3D Medical Imaging Reconstruction Challenges*,
<https://www.techbriefs.com/component/content/article/6088-10976-400>
- [6] *Breaking the petaflop barrier*, <https://www.ibm.com/history/petaflop-barrier>
- [7] *Introducing the IBM/Sony/Toshiba Cell Processor ? Part I: the SIMD processing units*, <https://arstechnica.com/features/2005/02/cell-1/>
- [8] *The PlayStation Supercomputer*, <https://www.datacenterdynamics.com/en/analysis/the-playstation-supercomputer/>
- [9] *Console wars: A rare bright spot in the gloomy technology industry, video games are growing up*,
<https://www.economist.com/business/2002/06/20/console-wars>
- [10] *Console wars*, <https://www.gainesville.com/story/news/2006/11/11/waging-console-war/31502430007/>
- [11] *PlayStation 3, Console Wars and the Costs of Complexity*,
<https://techliberation.com/2006/09/07/playstation-3-console-wars-the-costs-of-complexity/>
- [12] *PlayStation 3, Console Wars and the Costs of Complexity*,
<https://arstechnica.com/features/2005/02/cell-1/>
- [13] *Cell-Based Architecture: The Backbone of Scalable Systems*,
<https://medium.com/@jishanrandika/cell-based-architecture-the-backbone-of-scalable-systems-2b5ea50cbe1c>