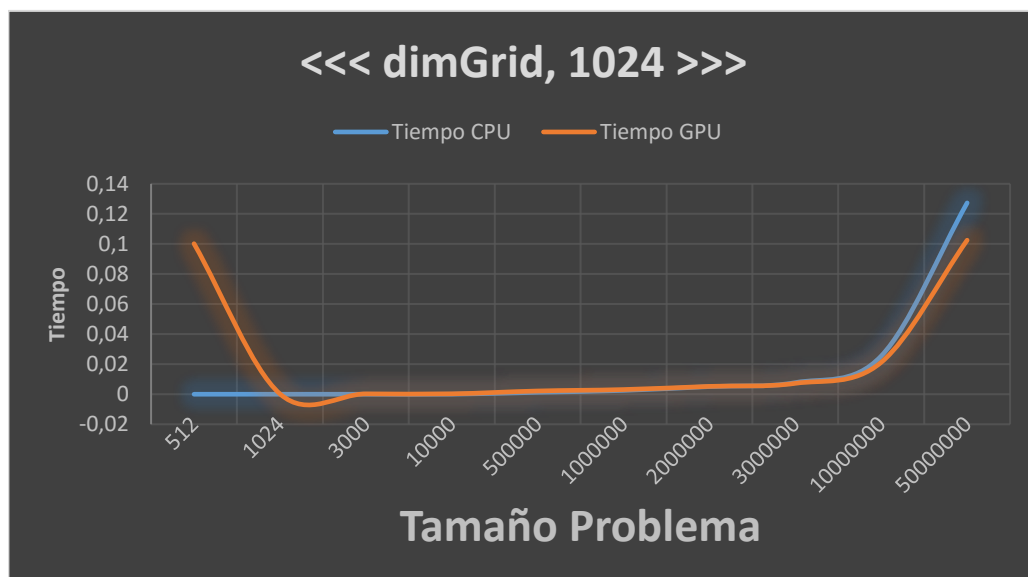
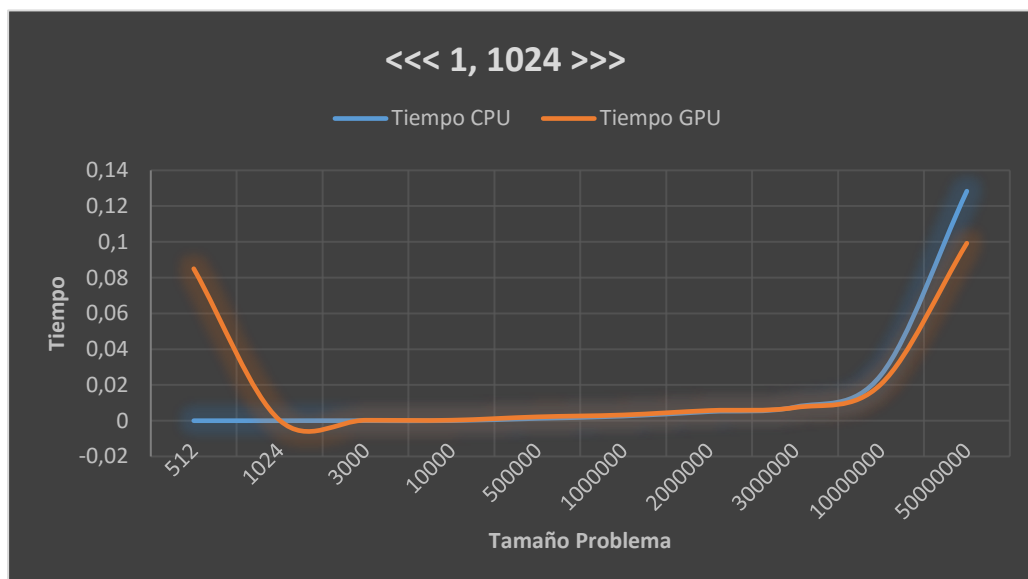
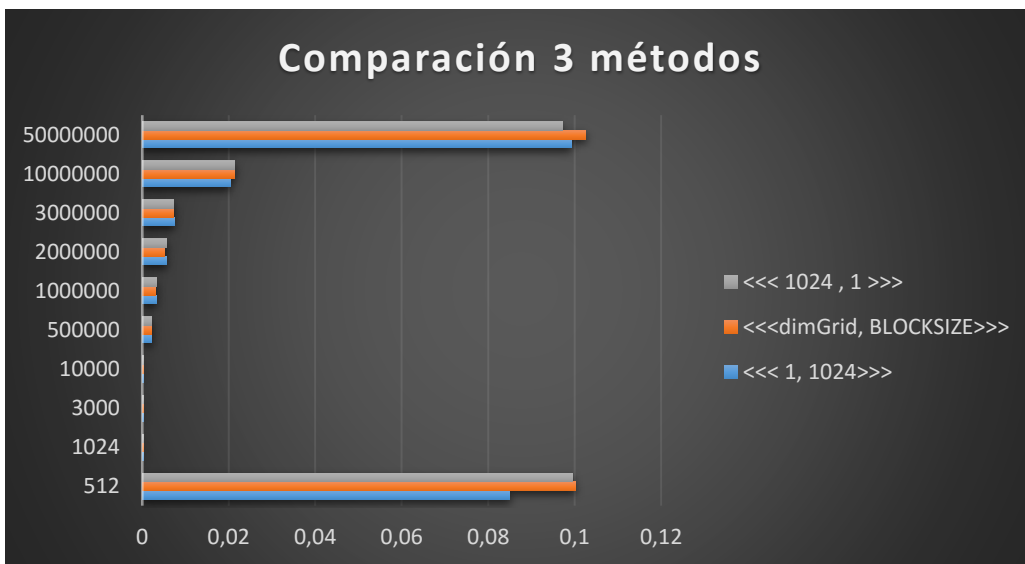
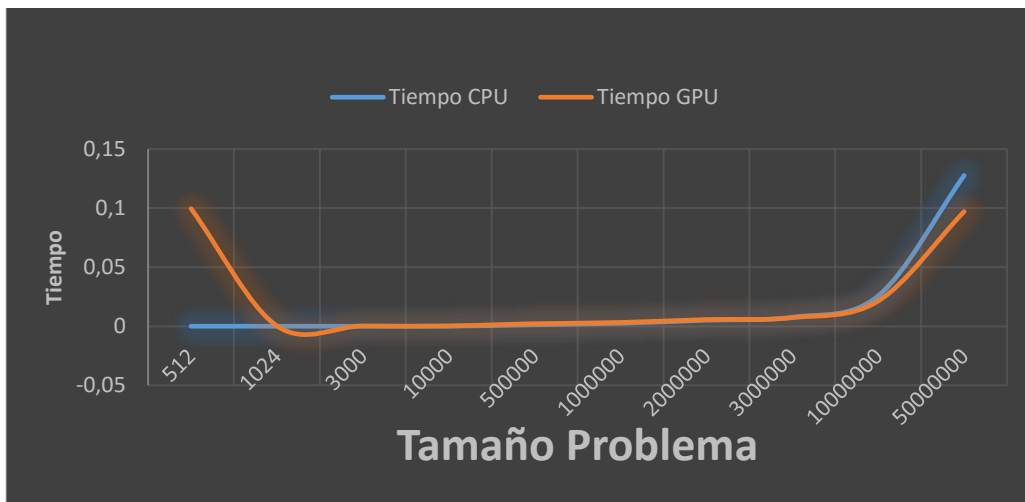


	<<< 1, 1024>>>		<<<dimGrid, BLOCKSIZE>>>		<<< 1024, 1 >>>	
SIZE	Tiempo CPU	Tiempo GPU	Tiempo CPU	Tiempo GPU	Tiempo CPU	Tiempo GPU
512	0,000002	0,084985	0,000001	0,100151	0,000002	0,099593
1024	0,000003	0,000247	0,000003	0,000253	0,000002	0,000256
3000	0,000008	0,000254	0,000007	0,000253	0,000008	0,000257
10000	0,000025	0,000273	0,000026	0,000284	0,000026	0,00028
500000	0,001277	0,002142	0,001273	0,002171	0,001277	0,002144
1000000	0,002555	0,003221	0,002545	0,003122	0,002541	0,003217
2000000	0,005081	0,005681	0,005093	0,005236	0,005083	0,005666
3000000	0,007638	0,007351	0,007744	0,007258	0,007665	0,007261
10000000	0,02553	0,020404	0,02545	0,021247	0,025768	0,021396
50000000	0,128368	0,099245	0,127305	0,102499	0,127613	0,097132



<<< 1024, 1 >>>



CONCLUSIONES

El uso de solo hilos (1 solo dimGrid) se puede ver afectada por la latencia, ya que se están ejecutando todos en la misma partición de memoria.

El uso de solo bloques (1 solo hilo por cada bloque <<< n. 1 >>>) puede hacer que se presenten bajo desempeño en problemas que requieran datos dependientes de otros.

El uso de bloques con varios hilos, puede ser la mejor opción, ya que no presenta los problemas de una manera tan marcada.