Курс «Параллельное программирование»

Евгений Юлюгин yulyugin@gmail.com

12 марта 2014 г.



- 1 Обзор
- 2 Классификация архитектур вычислительных систем
- 3 Состояние гонки
- 4 Синхронизация
- 5 Конец



• Основы МРІ.



	Single data	Multiple data
Single instruction	SISD	SIMD
Multiple instruction	MISD	MIMD



Симметричная мультипроцессорность

Симметричная мультипроцессорность (англ. Symmetric Multiprocessing, MPP) — архитектура вычислительных систем, в которой все процессоры подключаются к общей памяти (при помощи шины или подобного устройства) симметрично и имеют к ней однородный доступ.

Так же известна как UMA (Uniform Memory Access или Uniform Memory Architecture).



TODO Add a picture.



Массово-параллельная архитектура (англ. Massive parallel processing, MPP) — класс архитектур, в которых процессоры имеют доступ исключительно к локальным ресурсам. То есть память разделена физически.



Массово-параллельная архитектура

TODO Add a picture.



NUMA (Non-Uniform Memory Access или Non-Uniform Memory Architecture) система разделяется на множественные узлы, имеющие доступ как к своей локальной памяти, так и к памяти других узлов.



TODO Add a picture.



Состояние гонки (англ. Race condition) — ошибка в многопоточной программе, при которой работа приложения зависит от того, в каком порядке выполняются части кода. Свое название получила от похожей ошибки проектирования электронных схем (Гонки сигналов). Состояние гонки — ошибка проявляющаяся в случайный момент времени.



```
int N = 1000;
int x = 0;
// thread 0
for (i = 0; i < N; +++i) {
    ++x;
}
```

```
// thread 1
for (i = 0; i < N; ++i) {
    if (x%2 == 0)
        printf("%d\n", x%2);
}
```



Семафор — объект, ограничивающий количество потоков, которые могут войти в заданный участок кода. Интерфейс семафора:

- init(n) установить счетчик в n,
- enter() подождать пока счетчик не станет больше нуля, затем уменьшить его на единицу,
- leave() увеличить счетчик на еденицу.



Мьютекс

Мьютекс (aнгл. mutex) — «одноместный» семафор, служащий для синхранизации одновременно выполняющихся потоков. TODO Mutex types.



Взаимная блокировка

Взаимная блокировка (*англ.* deadlock) — ситуация в многозадачной среде, при которой несколько процессов находятся в состоянии бесконечного ожидания ресурсов, занятых самими этими процессами.



Livelock

Ситуация, когда в отличие от обычной блокировки процессы не зависают, а занимаются бесполезной работой.

Состояние системы постоянно меняется, но при этом она «зациклилась» и не производит полезной работы.



Алгоритм Деккера

```
bool flag[2] = {false, false};
bool turn = false; // or true
// thread 0
flag[0] = true;
while (flag[1]) {
    if (turn) {
        flag[0] = false;
        while (turn);
        flag[0] = true;
// critical section
//...
turn = true;
flag[0] = false;
// end of critical section
// ...
```

```
// thread 1
flag[1] = true;
while (flag[0]) {
    if (!turn) {
        flag[1] = false;
        while (!turn);
        flag[1] = true;
// critical section
// . . .
turn = false;
flag[0] = false;
// end of critical section
// ...
```



Вычислить
$$\sum\limits_{n=0}^{N} rac{1}{N!}$$
.

N — аргумент командной строки.

Построить график времени работы в зависимости от количества процессов и ускорения в зависимости от количества процессов.



На следующей лекции



Замечание: все торговые марки и логотипы, использованные в данном материале, являются собственностью их владельцев. Представленная здесь точка зрения отражает личное мнение автора, не выступающего от лица какой-либо организации.

