

x) Que a parte de realizar las operaciones aritméticas básicas (suma, multiplicación, conversiones, ...), realizan la operación multiplicación-suma. Esta última operación de punto flotante realiza una multiplicación seguida de una suma y es usada para aumentar la productividad de la GPU.

xi) Compute Unified Device Architecture. Modelo de programación paralela escalable y una plataforma software para la GPU y otros procesadores paralelos, que permite programar en C y C++ sin necesidad de APIs e interfaces gráficas de la GPU.

xii) Tener una gran capacidad de paralelismo (varios núcleos, múltiples hilos, ...).

xiii) Experiencias de gaming de alta calidad, uso de software de modelado 3D, software de edición de vídeo e implementación de redes neuronales.

xiv) Porque no todas tienen el mismo propósito específico ni especificaciones técnicas.

xv) OpenGL, DirectX, ~~SDL~~.

xvi) CUDA, SDL, CDL. Permiten la ejecución de aplicaciones gráficas y no gráficas si las prestaciones son altas.

xvii) Imágenes médicas, Dinámica de fluidos computacional, Ciencia ambiental, ...

xviii) Formato punto flotante, relacionado con el formato IEEE 754.

xix) Para tener un almacenamiento y movimiento de datos eficiente, manteniendo un alto rango dinámico.

xx) Suma, multiplicación, multiplicación-suma, cálculo del mínimo, cálculo del máximo, comparación, asignación de valor a un predicado y conversiones a formato entero y punto flotante.

xxi) Sí si las capacidades de la GPU son suficientes.

xxii) NO.