

TER - Rendu 1

Emile Cadorel, Guillaume Gas, Jimmy Furet, Valentin Bouziat

20 mars 2016

Chapter 1

Introduction

1.1 Présentation de GPGPU

[?] GPGPU (General Purpose on Graphic Processing Units), est un principe informatique visant à utiliser le processeur graphique comme processeur de calcul générique. L'objectif étant de bénéficier de l'architecture massivement parallèle d'un processeur graphique et ainsi résoudre des problèmes pour lesquels nous avons des algorithmes parallèles efficaces.

En effet le processeurs graphique à une capacité de calculs beaucoup plus grande que celle d'un processeur classique. Pour peu qu'il existe un algorithme parallèle pour un problème donné. La programmation GPGPU n'est applicable qu'avec utilisation de drivers et des bibliothèques associées. Ces drivers et bibliothèques généralement proposés par les constructeurs de processeur - Intel, Nvidia, ... - permettent la programmation sur la carte pour des informaticiens chevronnés. Il existe deux piliers dans la programmation GPGPU, OpenCL - bibliothèques ouvertes par Kronos Group, et Cuda - développée par Nvidia et nécessitant un GPU Nvidia.

La programmation GPGPU étant d'assez bas-niveaux, il existe des bibliothèques permettant d'abstraire certains principes, comme la gestion mémoire.

1.2 Présentation de SPOC

SPOC, Stream Processing with OCaml est une bibliothèque qui propose une abstraction pour la programmation GPGPU. Son principal but est de fournir une solution portable, multi-GPGPU, et hétérogène tout en gardant de hautes performances.

Elle permet ainsi l'utilisation des systèmes Cuda/OpenCL avec OCaml, l'unification de ces deux API se faisant via une liaison dynamique, ainsi que d'abstraire également les transferts de données entre le CPU et la carte graphique.

Enfin, elle permet aussi d'utiliser le typage statique afin de vérifier les noyaux de calcul, écrit en Sarek.

Il existe deux solutions afin d'exprimer les noyaux :

- Sarek, un langage proche de OCaml : son but étant qu'ils soient simples à exprimer, aient des performances prédictibles, qu'ils soient extensibles, compatibles avec les bibliothèques hautes performances existantes et enfin optimisables.
- L'interopérabilité avec les noyaux Cuda/OpenCL : permet de réaliser des optimisations supplémentaires, la compatibilité avec les bibliothèques actuelles, mais est moins sûr que Sarek.

1.3 Présentation des Squelettes de programmation

Les squelettes de programmation est une forme de programmation avancée permettant de développer des structures dans un code haut-level. Le code écrit s'apparente principalement à du pseudo-code et permet d'analyser, de compiler ou même de tester du code. Aussi appelé Code Débutant, il permet de simuler des calculs et d'éviter notamment des erreurs de compilations, notamment en permettant à l'utilisateur d'écrire du code en utilisant des structures haut-level tout en évitant certaines limitations imposés par la structure du langage utilisé où tout simplement pour contourner certains problèmes d'ordre algorithmique. De cette façon, il devient plus facile de créer des algorithmes complexes. Les squelettes de programmation sont notamment très utilisés lors de l'utilisation de design pattern dynamique tel que les templates dans plusieurs langages. Ils sont aussi très utilisés pour permettre de découper le code en structure de données permettant ainsi une lecture plus facile comme avec l'utilisation d'interface, de classe abstraite ou même de méthode virtuelle. Bien d'autres utilisations existent notamment pour faciliter des communications réseaux.

Chapter 2

Présentation du sujet

2.1 Introduction au domaine

La programmation GPGPU permet de profiter de l'architecture massivement parallèle de la carte graphique. La Carte graphique possède une architecture spécifique proposant de nombreuses unités de calcul. Elle est découpée en plusieurs clusters, eux-mêmes découpés en plusieurs SM. Les SM (Streaming Multi-processor) possèdent une mémoire locale, ils possèdent plusieurs processeurs permettant les

2.2 Analyse de l'existant

Actuellement, la version de SPOC disponible permet déjà d'effectuer des calculs sur la carte graphique, que ce soit en utilisant Cuda ou OpenCL. Elle nous donne également le choix entre l'utilisation de noyaux Sarek ou bien en Cuda/OpenCL. De plus, SPOC met à notre disposition trois bibliothèques, Sarek en faisant partie :

- Compose : met à disposition des squelettes (par exemple "map")
- Cublas : met à disposition des fonctions de la bibliothèque cuBLAS (Une partie de CUDA Toolkit)
- Sarek : permet d'exprimer les noyaux

Bibliography

- [1] *SkePU*. <http://www.ida.liu.se/labs/pelab/skepu/index.html>.