2022 NYCU OS HW2 report

備註:

為了讓不同 thread 數量情況下編譯器可以自動幫我重新分配每個 thread 跑的範圍,我的 Code 中有使用到 C++20 的功能(consteval),再麻煩助教在編譯時開啟 c++20 的功能,編譯指令如下:

g++ 109550094_HW2.cpp -lpthread -std=c++20 -o 109550094_HW2 感謝,助教辛苦了!

Question	Answer
Q1. (5pts) Briefly describe your design for the add, multiple function of matrix, the thread management. Also, describe the number of threads in the Multi-thread program.	加法部分我使用雙層 for 迴圈,一次把矩陣中每項加起來,thread 的分配方式為將矩陣每幾行切為一個部分,每個 thread 負責一定的行數。 乘法部分則使用三層 for 迴圈,對矩陣 1 的每列乘以矩陣 2 的每行,thread 的分配方式則為依照矩陣 1 的row 進行切分,每個 thread 負責一部份的 row 乘以矩陣 2。 thread 的部分我選擇 12 個 thread,因為我使用系上工作站電腦為 12 線程,12 thread 應能最大化利用率。
Q2. (15pts) Try at least 3 kinds of number of threads, and compare the difference in time.(Take screenshots of the time of each case) Also, explain the results.	1. thread number = 50 sh-4.4\$ time ./multithread < input.txt 2248968 2528950360 real

sh-4.4\$ time ./multithread < input.txt
2248968
2528950360</pre>

real 0m0.040s user 0m0.055s sys 0m0.009s

可發現,thread 數量比硬體實際 thread 數量多或少執行結果皆較長。當 程式使用的 thread 比硬體實際擁有的 thread 少時,無法所有 CPU 同時進行運 算;當使用的 thread 比影體實際的多 時,時技能同時運算的 thread 數量仍然 受硬體限制,但 thread 間進行切換需要 而外時間,因此程式使用的 thread 比實 際硬體有的多也無法最大化執行效率。

Q3. (10pts)

Show the best speedup between multithread and single-thread. (Take screenshots of the time of single-thread and multithread)

Also, explain why multi-thread is faster.

singlethread:

sh-4.4\$ time ./single_thread < input.txt
2248968
2528950360</pre>

real 0m0.722s user 0m0.708s sys 0m0.007s

multithread:

sh-4.4\$ time ./multithread < input.txt 2248968 2528950360

real 0m0.030s user 0m0.059s sys 0m0.006s

speedup = 0.724/0.03=24.1

因為 multithread 同時使用多個 thread, 電腦有多個 CPU 時,便能同時 進行計算。