

第一讲：并行计算概览，内容要点：

1. 什么是并行计算？
2. 并行计算有哪些优势？
3. 并行计算的主要用途？
4. 并行计算的主要推动力是什么？
5. 并行计算的粒度？
6. 并行计算的难点？

✓ 7. Amdahl's law?

openMP, MPI, CUDA都会考编程

第二讲：并行架构，内容要点：

- ✓ 1. Flynn's 并行架构分类？
2. 什么是 pipeline？
3. 有哪些形式的指令级并行？
4. 什么是 Pthreads？
- ✓ 5. 内存局部性原则有哪些？
6. 内存分层？
- ✓ 7. Caches 在内存分层结构中的重要作用
8. 新型存储系统的构成？
9. 什么是并行架构？
- ✓ 10. MIMD 的并行架构包括哪些实现类型？
11. MPP 架构的典型例子及主要构成？

第三讲：并行编程模型，内容要点：

1. 什么是并行编程模型？
- ✓ 2. 并行编程模型的主要包括哪些类型？主要特点是什么？
3. 并行编程模型主要包括哪几部分？
4. 共享内存模型有哪些实现？
5. 造成并行编程模型不能达到理想加速比的原因？
6. 任务 (Task) 和线程 (Thread) 之间的关系？
- ✓ 7. 什么是线程竞争？如何解决？

第四讲：并行编程方法论，内容要点：

1. 什么是增量式并行化？
- ✓ 2. Culler 并行设计流程？
- ✓ 3. Foster 并行设计流程？
4. 按数据分解和按任务分解的特点？
5. 并行任务分解过程中应该注意的问题有哪些？
6. 整合的意义是什么？
7. Mapping (映射) 如何决策？
8. 熟悉一些并行设计的例子。

第五讲：OpenMP 并行编程模型，内容要点：

1. 什么是 OpenMP？
2. OpenMP 的主要特定是什么？
- ✓ 3. 熟悉 OpenMP 的关键指令。
- ✓ 4. 熟悉 OpenMP 关键指令的执行过程。

第六讲：OpenMP 中的竞争和同步，内容要点：

1. OpenMP 中为了保证程序正确性而采用哪些机制？

2. 什么是同步，同步的主要方式有哪些？
3. ✓ OpenMP Barrier 的执行原理。
4. OpenMP 中竞争的例子。
5. ✓ OpenMP 中避免数据竞争的方式有哪些？
6. OpenMP Critical 与 Atomic 的主要区别是什么？

第七讲：OpenMP 性能优化，内容要点：

1. 什么是计算效率？
2. 调整后的 Amdahl 定律如何理解？
3. ✓ OpenMP 中 Loop 调度的几种方式，执行过程。
4. ✓ OpenMP 中 Loop 转换的方式包括哪几种？熟练掌握。

第八讲：MPI 编程模型，内容要点：

1. 什么是 MPI 编程模型？
2. 消息传递性并行编程模型的主要原则是什么？
3. ✓ MPI 中的几种 Send 和 Receive 操作包括原理和应用场景。
4. ✓ MPI 中的关键编程接口。
5. 什么是通信子？
6. ✓ MPI 中解决死锁的方式有哪些？*心出*
7. MPI 中的集群通信操作子有哪些？原理是什么？

第九讲：MPI 与 OpenMP 联合编程，内容要点：

1. 如何利用 MPI 实现 Matrix-vector 乘积？不同实现的特点是什么？
2. MPI 和 OpenMP 结合的优势是什么？
3. 如何利用 MPI+OpenMP 实现高斯消元？

第十讲：GPGPU、CUDA 和 OpenCL 编程模型，内容要点：

1. CUDA 的含义是什么？*不是十核性* *是概率*
2. CUDA 的设计目标是什么？与传统的多线程设计有什么不同？
3. ✓ 什么是 CUDA kernel？
4. ✓ CUDA 的编程样例。
5. ✓ CUDA 的线程分层结构。
6. ✓ CUDA 的内存分层结构。
7. CUDA 中的内存访问冲突。
8. OpenCL 运行时编译过程。*→ 不能性*

第十一讲：MapReduce 并行编程模型，内容要点：

1. ✓ 为什么会产生 MapReduce 并行编程模型？
2. ✓ MapReduce 与其他并行编程模型如 MPI 等的主要区别是什么？
3. ✓ MapReduce 的主要流程是什么？
4. MapReduce 的简单实现。如 Hello World 例子。
5. MapReduce 具有哪些容错措施？
6. MapReduce 存在哪些优化点？
7. ✓ MapReduce 可以解决的问题有哪些？*→ 不能性*

第十二讲：基于 Spark 的分布式计算，内容要点：

1. ✓ Spark 与 Hadoop 的区别和联系。
2. 传统 MapReduce 的主要缺点是什么？
3. ✓ Spark 中的 RDD 如何理解？
4. Spark 样例程序。

第十三讲：离散搜索与负载均衡，内容要点：

1. 深度优先搜索的主要流程。
2. 深度优先搜索的复杂度。
3. 并行深度优先搜索的主要设计思想。
4. 动态负载均衡的三种方式，以及每种方式的额外开销复杂度。
5. 最优搜索的处理过程。
6. 并行最优搜索的主要思想和实现方式。
7. 什么是加速比异常？主要分为哪几类？

第十四讲：并行图算法

1. 最小生成树的串行和并行算法原理；
2. Prim 并行算法的复杂度；
3. 单源最短路径算法的原理；
4. 单源最短路径算法的并行算法的复杂度；
5. 基于 Dijkstra 的并行 All-pair 最短路径算法的复杂度；
6. Floyd 并行算法的复杂度；

第十五讲：性能优化之一（任务分派和调度），内容要点：

1. 负载均衡主要有哪些方式？分别有什么特点？
2. 静态、动态负载均衡适用的场景是什么？
3. 如何选择任务的粒度？
4. Cilk_spawn 的原理是什么？
5. Cilk_sync 的原理是什么？
6. Cilk_spawn 的调度方式有哪些？各自有什么特点？
7. Cilk_spawn 中任务在不同线程之间 steal 的过程。
8. Cilk_sync 的几种实现方式。

第十六讲：性能优化之一（局部性、通行和竞争），内容要点：

1. 吞吐量和延迟的定义；
2. 提高程序吞吐有哪些方法？
3. 通信时间和通信代价的定义；
4. 什么是人为通信？什么是天然通信？结合具体的例子说明
5. 减少通信的方法有哪些？
6. 减少竞争的方法有哪些？