

Sprawozdanie z Projektu Pierwszego

Laboratorium Przetwarzania Równoległego

Piotr Tylczyński

L7 / 141331

Środa, 11:45

`piotr.tylczynski@student.put.poznan.pl`

Zuzanna Rękawek

L7 / 141304

Środa, 11:45

`zuzanna.rekawek@student.put.poznan.pl`

Oddane: 29.04.2021

Deadline: 29.04.2021

Wersja 1

Contents

1	Motywacja	2
2	Specyfikacja platformy uruchomieniowej	2
3	Problemy i zjawiska występujące w programach równoległych	2
3.1	Problemy Poprawnościowe	2
3.1.1	Zjawisko wyścigu	2
3.2	Problemy Efektywnościowe	3
3.2.1	Problem False Sharing	3
4	Zastosowane Algorytmy	3
4.1	Opis teoretyczny	3
4.1.1	Sito Erastotenesa	3
4.1.2	Przegląd Listy Liczb	4
4.1.3	Określanie pierwszości liczb	4
4.2	Realizacja praktyczna	4
4.2.1	Wykorzystane klauzule OMP	4
4.2.2	Równoległe Określanie Pierwszości Liczb	5
4.3	Równoległy Przegląd Listy Liczb	5
4.3.1	Równoległe Sito Erastotenesa	5
5	Prezentacja i Omówienie eksperymentu obliczeniowo-pomiarowego	5
5.1	Metodyka wykonania eksperymentów	5
5.2	Charakterystyka Programu Testującego	6
5.3	Wyniki Uzyskane Dla Algorytmów Sekwencyjnych	6

1 Motywacja

Celem niniejszego projektu jest stworzenie efektywnego programu wyszukiującego liczby pierwsze w zadanym przedziale. W tym celu wykorzystamy programowanie równoległe. Pozwoli to na efektywniejsze wykorzystanie zasobów komputerowych jakimi dysponujemy. W wyniku otrzymamy program mogący wykorzystywać do 100% mocy obliczeniowej procesora komputera, na którym zostanie uruchomiony. Pozwoli to nam na znaczącą redukcję czasu wykonania programu względem standardowej wersji sekwencyjnej programu.

W rozwiązaniu wykorzystamy algorytm Sita Erastotenesa (SE). Jest to algorytm pozwalający na osiągnięcie znaczącego przyspieszenia, po jego zrównolegleniu. Dodatkowo rozważymy wykorzystanie i zrównoleglenie algorytmu Pełnego Przeglądu List Liczb (PPLL).

2 Specyfikacja platformy uruchomieniowej

Procesor Intel Core i5-9300H

Procesorów Fizycznych 4

Procesorów Logicznych 8

Pamięć Cache 8 MB Intel® Smart Cache

System Operacyjny Windows 10 Pro 20H2

IDE Visual Studio 2019

Oprogramowanie Testujące Intel®VTune™Profiler

3 Problemy i zjawiska występujące w programach równoległych

3.1 Problemy Poprawnościowe

3.1.1 Zjawisko wyścigu

Jest to zjawisko polegające na ubieganiu się o dostęp do pojedynczego zasobu przez wiele wątków. Jest to warunek konieczny wystąpienia w.w. zjawiska. Jeżeli nie zastosujemy, żadnego systemu zarządzania dostępem okaże się, że wynik wykonania programu nie będzie deterministyczny. Będzie to spowodowane przez używanie jednego zasobu przez wiele wątków. Będą one potencjalnie zapisywać do zasobu równocześnie. Spowoduje to, że wartość zapisana będzie w najlepszym przypadku wartością zapisaną przez ostatni wątek. W gorszym przypadku powstanie losowa kombinacja wartości zapisywanych przez poszczególne wątki. Kolejność informacji zapisanych w zasobie będzie zależała od czasu dostępu, stąd nazwa wyścig.

Oczywiście występowanie zjawiska wyścigu nie jest porządane. Może ona doprowadzić do powstania złych wyników. W najgorszym przypadku będą one wypadkową, lub permutacją poprawnych wyników.

Rozwiązaniem problemu wyścigu jest wprowadzenie ograniczeń w dostępie do współdzielonego zasobu. W najprostszy sposób można to osiągnąć blokując zasób w czasie jego wykorzystywania przez wątek. Wtedy pozbędziemy się problemu wielodostępu i nigdy nie dopuścimy do spełnienia warunku koniecznego. Narzędziem, które może okazać się przydatne mogą być monitory, lub semaforey. W naszym projekcie zastosujemy odpowiednie klauzule, które zapobiegają opisywanemu zjawisku. Będą to klauzule synchronizujące i dzielące prace między wątkami, które zostały szczegółowo opisane poniżej, jaki i w opisach samych algorytmów.

3.2 Problemy Efektywnościowe

3.2.1 Problem False Sharing

Polega na unieważnieniu potencjalnie nie współdzielonych danych w pamięci podręcznej procesora. Dzieje się tak, ponieważ leżą one na tej samej linii adresowej procesora. Z tego powodu jeżeli procesor wykonuje zapis do jednej z komórek pamięci to może się okazać, że narusza inną zmienną leżącą na tej samej linii pamięci. W takim wypadku, zmienna ta zostanie uznana za "*brudną*" i będzie wymagała ponownego pobrania z pamięci.

Zjawisko False Sharing prowadzi do znaczącego spadku efektywności programu. W skrajnych przypadkach może okazać się, że program jest znacząco wolniejszy od swojej wersji sekwencyjnej. Jest to bezpośrednie następstwo wielokrotnego i niepotrzebnego unieważniania linii pamięci. Co sprawia, że wymagany jest dodatkowy narzut czasowy związany z transferem danych pomiędzy poszczególnymi poziomami pamięci komputera.

Rozwiązaniem problemu False Sharingu jest odpowiednia separacja przestrzenna danych. W przypadku tabel można to zapewnić przez umieszczenie wolnych miejsc pomiędzy danymi do zapisu. W ten sposób dane nie będą leżały na tej samej linii pamięci.

W wyniku eksperymentu przeprowadzonego w ramach zadania pierwszego wyznaczyliśmy wielkość pojedynczej linii pamięci na 64B

4 Zastosowane Algorytmy

4.1 Opis teoretyczny

4.1.1 Sito Erastotenesa

W swojej najprostszej formie SE jest algorytmem, który przyjmuje na swoje wejście wektor liczb naturalnych, uporządkowanych rosnąco z krokiem jeden - w dalszych częściach tego dokumentu nazywanych Wektorem Liczb Uporządkowanych - (WLU). Zastosowanie WLU pozwala na dokonanie pewnej opty-

malizacji. Polega ona na sprawdzaniu tylko liczb znajdujących się przed połową takiego wektora. Optymalizacja taka jest możliwa, ponieważ WLU jest rosnąco uporządkowany, więc wiemy, że wszystkie liczby złożone w drugiej połowie są, wielokrotnością, liczb znajdujących się w pierwszej połowie. Biorąc pod uwagę sposób działania algorytmu, który wykreśla z WLU wszystkie wielokrotności liczb, mamy pewność, że po przejrzaniu wszystkich liczb z pierwszej połowy, wyeliminowaliśmy wszystkie pozostałe z drugiej połowy.

Sam sposób działania SE jest prosty. Dla każdej znalezionej liczby w WLU wykreśl z WLU wszystkie jej wielokrotności - w ten sposób pozbywamy się liczb złożonych. Następnie przejdź do kolejnej liczby w WLU i powtórz poprzedni krok. Algorytm ten działa o ile przeglądamy liczby z zakresu 1 do N (N dowolna liczba całkowita). Jeżeli pierwszą liczbą w WLU nie jest 1 to należy stworzyć sztuczny iterator, który będzie przechodził przez dodatkową tablicę zawierającą wszystkie liczby pierwsze (TLP). Kolejną optymalizację jaką można dokonać jest ograniczenie wielkości tablicy liczb pierwszych. Maksymalna wymagana liczba pierwsza to pierwiastek kwadratowy z ostatniej liczby wchodzącej w skład WLU. Tą własność można łatwo udowodnić, ponieważ największy dzielnik dowolnej liczby naturalnej nie może być większy niż pierwiastek kwadratowy z niej samej.

4.1.2 Przegląd Listy Liczb

Jest to jeden z najprostszych algorytmów wyszukiwania liczb pierwszych. W swojej sekwencyjnej wersji polega na pełnym przejrzaniu WLU i znalezieniu w nim liczb pierwszych. Jest to algorytm mniej skuteczny niż SE, jednak szybszy w implementacji.

4.1.3 Określanie pierwszości liczyb

Działa na zasadzie iterowania się po wszystkich liczbach z zakresu 2 do wartości liczby. Jednocześnie sprawdzamy, czy któraś z liczb nie jest dzielnikiem sprawdzanej liczby. Jeżeli tak to wiemy, że dana liczba jest liczbą złożoną. Po zakończeniu iterowania i nie znalezieniu dzielnika, możemy stwierdzić, że sprawdzana liczba jest pierwsza. Optymalizacja algorytmu polega na sprawdzaniu liczby tylko i wyłącznie nie większych niż pierwiastek kwadratowy z testowanej liczby. Uzasadnienie tego faktu można znaleźć w algorytmie SE.

4.2 Realizacja praktyczna

4.2.1 Wykorzystane klauzule OMP

`omp_get_max_threads()` podaje maksymalną dostępną w systemie liczbę procesorów logicznych

`omp_get_wtime()` zwraca czas pracy wszystkich wątków

`#pragma omp parallel` rozpoczyna obszar wykonania Równoległego

`#pragma omp for` pozwala na zrównoleglanie pętli dzieląc wykonywaną przez nią pracę pomiędzy dostępne wątki

`omp_get_thread_num()` zwraca numer aktualnie wykonywanego wątku

`omp_set_num_threads()` ustawia maksymalną ilość wątków jakiej może używać program

4.2.2 Równoległe Określanie Pierwszości Liczb

Podejście Naiwne

Podejście Optymalne

4.3 Równoległy Przegląd Listy Liczb

Podejście Naiwne

Podejście Optymalne

4.3.1 Równoległe Sito Erastotenesa

Podejście Naiwne

Podejście Optymalne

5 Prezentacja i Omówienie eksperymentu obliczeniowo-pomiarowego

5.1 Metodyka wykonania eksperymentów

Wszystkie prezentowane eksperymenty zostały uruchomione na maszynie opisanej na początku tego sprawozdania. Do testów zostały użyte wszystkie algorytmy opisane w powyższej części sprawozdania.

Rozmiary instancji testowych to: ($MAX = 7 * 10^7$)

- $2..MAX$
- $MAX/2..MAX$
- $2..MAX/2$

5.2 Charakterystyka Programu Testującego

Intel®VTune jest oprogramowaniem służącym do analizy programów sekwencyjnych oraz równoległych. Pozwala on na określenie:

- miejsc oraz funkcji, w których program spędził najwięcej czasu
- sekcji kodu, które nieefektywnie wykorzystują zasoby procesora
- miejsc w kodzie, które należy zoptymalizować dla lepszego działania sekwencyjnego oraz wielowątkowego
- punktów synchronizacji, które wprowadzają największe opóźnienia
- gdzie, kiedy i dlaczego program spędza duże ilości czasu na operacjach I/O
- czy program jest ograniczany przez CPU czy GPU
- wpływ różnych metod synchronizacji na efektywność programu
- problemów sprzętowych, np. false sharing

W naszym projekcie nie skorzystaliśmy ze wszystkich dostępnych analiz i metryk oferowanych przez VTune, lecz skupiliśmy się na informacjach oferowanych przez Microarchitecture Exploration.

5.3 Wyniki Uzyskane Dla Algorytmów Sekwencyjnych

Pierwszą grupą testowanych algorytmów, będą algorytmy sekwencyjne. Przeprowadzimy dla nich eksperymenty na wszystkich dostępnych zestawach testowych, które opisaliśmy powyżej.

Glossary

PPLL Pełny Przegląd Listy Liczb. 2

SE Sito Erastotenesa. 2, 3, 4

TLP Tablica Liczb Pierwszych. 4

WLU Wektor Liczb Uporządkowanych. 3, 4