

# TP3 : La hiérarchie mémoire

Le but de ce TP est de mesurer expérimentalement la performance de la hiérarchie de cache de la machine. Pour cela, on va écrire intentionnellement un programme dont le comportement mémoire aura une mauvaise localité, de façon à provoquer un maximum de défauts de cache. En chronométrant l'exécution du programme, et en divisant la durée obtenue par le nombre d'accès, on obtiendra une mesure approximative de la latence mémoire.

## 1 Préliminaires : un programme avec une mauvaise localité

L'objectif de cette partie est d'implémenter un programme dont on maîtrisera le comportement vis-à-vis du cache. Plus précisément, il va s'agir de parcourir une structure de données en s'assurant que deux accès successifs ne sont jamais voisins. L'idée est de forcer une mauvaise localité spatiale, de façon à ce que chaque accès mémoire ait une latence maximale.

Ce principe est illustré par le schéma ci-dessous. Un parcours séquentiel accède à la mémoire avec une bonne localité spatiale, donc la mise en cache «fausse» les temps d'accès. À l'inverse, un parcours «dans le désordre» a de meilleures chances de provoquer un «vrai» accès à chaque donnée, donnant ainsi une meilleure idée de la latence mémoire.

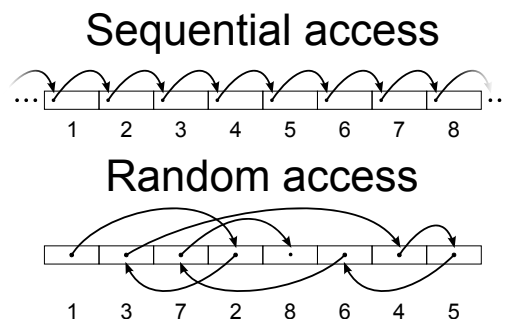


FIGURE 1 – Accès séquentiel vs Accès arbitraire (*Random Access*). Dessin tiré de wikipedia : [https://en.wikipedia.org/wiki/Random\\_access](https://en.wikipedia.org/wiki/Random_access)  
Allez lire cette page si la distinction entre les deux modalités d'accès ne vous apparaît pas clairement.

Comme illustré par le schéma, une façon simple pour faire des accès arbitraires est de parcourir une liste chaînée dont on a mélangé l'ordre des éléments. C'est ce que vous allez faire dans les exercices suivants. Pour vous simplifier la vie, vous allez utiliser des indices de tableau plutôt que des pointeurs, mais l'idée est la même : toute la liste chaînée va être implémentée par un grand tableau d'entiers, et la valeur de chaque case servira de pointeur de chaînage.

**Exercice** Téléchargez et ouvrez l'archive correspondant à ce TP. Après avoir lu les remarques ci-dessous, implémentez dans `listwalk.c` un programme qui alloue dynamiquement un tableau de  $N$  éléments et qui initialise chaque case `tab[i]` à la valeur  $i$ .

### Remarques

- Pour toutes les variables entières vos programmes, par exemple  $N$ ,  $i$ , etc, n'utilisez pas le type `int` (i.e. nombre entier de taille non spécifiée) mais le type `int64_t` (i.e. nombre entier codé sur 64 bits). Ainsi vous serez à l'abri des débordements arithmétiques, et vous maîtriserez la taille des données que vous manipulez.
- Par la suite, on fera varier la valeur de  $N$ . Du coup, ne déclarez pas `tab` comme une variable tableau, mais comme un pointeur. Faites l'allocation dynamique avec `malloc()`. Pour en savoir plus sur cette fonction, lisez les deux premières pages du chapitre 9 de votre poly de C.
- prenez l'habitude de vérifier que `malloc()` vous a rendu un pointeur non-nul, par exemple en utilisant la fonction `assert()` (cf TP1).

**Exercice** Modifiez votre programme pour qu'il mélange aléatoirement l'ordre des éléments du tableau.

**Remarques**

- Mathématiquement parlant, il s'agit de faire une permutation aléatoire.
- Pour faire des tirages aléatoires utilisez la fonction `random()` ou la fonction `rand()`.
- Pour obtenir un comportement différent à chaque exécution, initialisez votre générateur aléatoire (à l'aide des fonction `srandom()` ou `srand()`) avec comme paramètre l'heure courante, par exemple : `srandom(clock())`

**Exercice** Ajoutez une troisième boucle qui parcourt le tableau «en suivant les liens» : on commence par visier `tab[0]` dont la valeur est `x`, puis on visite ensuite `tab[x]` pour obtenir une valeur `y`, et ainsi de suite, jusqu'à tomber sur une case de valeur zéro qui marquera notre fin de liste. Affichez au fur et à mesure les indices que vous visitez.

**Remarques**

- Pour afficher des `int64_t` utilisez `printf` avec le format `"%ld"`

**Exercice** Fixez la valeur de `N` à 10 éléments et faites plusieurs exécutions. Sauf coup de chance, certaines exécutions ne parcourent qu'une sous-partie des indices possibles, à cause du mélange aléatoire. Modifiez votre algorithme de mélange pour garantir que le parcours de la liste visitera toujours l'ensemble des indices avant de tomber sur un zéro.

**Remarques**

- Mathématiquement parlant, il s'agit de faire une permutation circulaire de longueur `N`.
- En récompense pour les gens qui lisent les consignes jusqu'au bout, une solution est sur wikipedia : [https://en.wikipedia.org/wiki/Fisher%E2%80%93Yates\\_shuffle#Sattolo.27s\\_algorithm](https://en.wikipedia.org/wiki/Fisher%E2%80%93Yates_shuffle#Sattolo.27s_algorithm)

Faites valider votre travail par un enseignant (mais attaquez la suite sans attendre).

## 2 Mesure du temps d'accès mémoire

Dans cette deuxième partie, vous allez faire varier le paramètre `N`, et chronométrer le temps mis par le programme pour parcourir la liste en entier. L'idée est la suivante : si la liste est assez petite pour tenir dans le cache L1 alors chaque accès sera un *cache hit* dans le L1, donc la durée du parcours sera environ  $N \times \text{Latence}(L1)$ . Si la liste déborde dans le L2, on aura alors un *miss rate* non nul, et le temps moyen observé sera situé entre la latence du L1 et la latence du L2. Et ainsi suite.

**Exercice** Supprimez l'affichage des indices pour ne garder dans votre boucle finale que le parcours de la liste proprement dit. Fixez `N` à 1000 et chronométrez l'exécution de la boucle (avec `clock()`, voir remarques ci-dessous) et affichez, à la fin du programme, la taille de la structure (en octets) ainsi que le temps d'accès moyen (en nanosecondes). Par exemple :

```
% ./listwalk
8000 2
%
```

**Remarques**

- L'exemple ci-dessus indique 8000 octets, ce qui correspond effectivement à l'espace occupé par un tableau de 1000 `int64_t`.
- La fonction `clock()` vous renvoie une valeur (que vous stockerez dans une variable de type `int64_t`, bien sûr) dont l'unité est arbitraire. Pour convertir cette valeur en secondes, il faut la diviser par une constante dont le nom est `CLOCKS_PER_SEC`. Pour la convertir en nanosecondes, il faut ensuite multiplier par  $10^9$ .
- Vous aurez remarqué que le Makefile qui vous est fourni invoque GCC avec l'option `-O3`, c'est à dire le niveau d'optimisation maximum. L'idée est d'obtenir une boucle de parcours la plus efficace possible, pour que nos mesures de temps ne soient pas faussées par des instructions «parasites» mais reflètent fidèlement la performance mémoire.

**Exercice** Faites plusieurs exécutions et constatez que vous obtenez des valeurs différentes à chaque fois (par exemple de 1 à 3 ns). Pour obtenir une meilleure mesure, vous allez répéter le parcours un grand nombre de fois. Posons par exemple ce nombre de répétitions  $R=10000$ . Vous allez ainsi faire  $R$  fois le parcours de la liste, puis vous diviserez par  $R$  la durée mesurée. Votre programme affichera donc par exemple :

```
% ./listwalk
8000 1.485
%
```

### Remarques

- Pour calculer la durée moyenne il vous faut maintenant travailler avec des nombres à virgule. Utilisez par exemple une variable de type `double`, que `printf` affichera avec le format `"%g"`.

**Exercice** Répétez l'expérience pour plusieurs valeurs de  $N$  et constatez que le temps d'accès moyen varie considérablement. Quelle est la plus grande valeur que vous arrivez à observer ? Quelle grandeur est-on en train de mesurer ?

### Remarques

- Si vos temps d'exécution deviennent trop importants, par exemple au-delà de 30s, réduisez la valeur de  $R$  pour compenser.

Faites ensuite une sauvegarde de votre programme, par exemple dans un fichier `listwalk-2.c`

## 3 Exploration de la hiérarchie des caches CPU

Dans cette partie, vous allez caractériser plus solidement la taille et le temps d'accès des différents niveaux de cache de la machine. Pour cela, vous allez simplement automatiser la variation des paramètres  $N$  et  $R$ .

**Exercice** Encapsulez votre travail dans une fonction `benchmark(int64_t N, int64_t R)`. Cette fonction fera l'allocation et l'initialisation du tableau des  $N$  entiers, le mélange, ainsi que  $R$  parcours exhaustifs de la liste, etc. Depuis votre fonction `main()`, vous pouvez maintenant invoquer `benchmark()` dans une boucle en augmentant la valeur de  $N$  à chaque itération.

### Remarques

- Ne faites pas varier  $N$  arithmétiquement mais géométriquement, par exemple en augmentant sa valeur de 10%, ou de 25%, à chaque itération. C'est le seul moyen d'atteindre les grandes tailles en un temps raisonnable.
- À propos de temps d'exécution : pour les petites tailles on fait 10000 répétitions du parcours, mais pour les grandes tailles ça deviendrait interminable, donc il vous faudra réduire la valeur de  $R$  au fur et à mesure. Une heuristique possible pour cela est de détecter les cas où `benchmark()` a pris trop de temps à s'exécuter (par exemple, au-delà de 1s) et de réduire alors  $R$  de moitié pour la prochaine itération.
- À toutes fins utiles, on vous fournit ci-dessous une fonction qui transforme un nombre d'octets en une chaîne de caractères plus lisible :

```
// returns a human-friendly string describing this many bytes e.g. 1024 -> "1kB"
char * hsize(int64_t bytes)
{
    const char *units[]={"B","kB","MB","GB","TB","PB","EB","ZB","YB"};
    int unit=0;

    // 7 bytes is our worst-case: three significant digits, a decimal point in the middle,
    // the two-letter unit, and then the terminating NUL byte
```

```

char* result = malloc(7);
assert(result != NULL);

// the mismatch (1000 vs 1024) here is intentional.
// it helps avoiding horrors like 1023 -> "1e+03B"
float number=bytes;
while( number>1000 )
{
    number /= 1024;
    unit++;
}

snprintf(result,7,"%.3g%s",number,units[unit]);
return result;
}

```

**Exercice** Les colonnes de chiffres obtenues à l'exercice précédent sont pleines d'information, mais pas évidentes à interpréter. Pour mieux appréhender vos résultats, faites-en une visualisation graphique, par exemple à l'aide d'un tableur comme LibreOffice, ou d'un autre outil de votre choix. Configurez votre graphique pour utiliser une échelle logarithmique sur les deux axes, afin d'accentuer les variations.

**Exercice** En interprétant le graphique, répondez aux questions suivantes :

- combien de niveaux de cache sont présents sur la machine ?
- pour chaque niveau, quelle est sa taille ? son temps d'accès ?
- quelles est le temps d'accès de la mémoire principale (DRAM) ?

Comparez les tailles de caches que vous avez estimées avec celles indiquées par la commande `lscpu`.