МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Тольяттинский государственный университет»

Институт математики, физики и информационных технологий

(Наименование института полностью)

Кафедра Прикладная математика и информатика

(наименование кафедры/департамента/центра полностью)

09.03.03 Прикладная информатика

(код и наименование направления подготовки, специальности)

Корпоративные информационные системы

(направленность(профиль) / специализация)

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

по дисциплине (учебному курсу)

(наименование дисциплины (учебного курса))

На тему Многопоточная реализация игры "Жизнь"

Группа ПИб-1903а

Студент Ерофеев А.В.

Руководитель

Оценка

Дата

(подпись руководителя)

Тольятти 2021

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Тольяттинский государственный университет»

Институт математики, физики и информационных технологий

(наименование института полностью)

Кафедра Прикладная математика и информатика

(наименование кафедры/департамента/центра полностью)

**ЗАДАНИЕ**

**на выполнение курсовой работы**

Студент Ерофеев Александр Владимирович

1.Тема Многопоточная реализация игры "Жизнь"

2. Срок сдачи студентом законченной курсовой работы Декабрь 2021 г.

3. Исходные данные к курсовой работе

4. Содержание курсовой работы (перечень подлежащих разработке вопросов, разделов)

5. Ориентировочный перечень графического и иллюстративного материала

6. Рекомендуемые учебно-методические материалы

7. Дата выдачи задания «15» сентября 2021г.

Руководитель курсовой работы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись) (И.О.Фамилия)

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

[ВВЕДЕНИЕ 4](#_Toc90761398)

[Глава 1 Постановка задачи на исследование 5](#_Toc90761399)

[1.1 Практическая значимость игры «Жизнь» 5](#_Toc90761400)

[1.2 Обзор методов реализации игры «Жизнь» 5](#_Toc90761401)

[1.3 Реализация последовательной программы игры «Жизнь» 6](#_Toc90761402)

[Глава 2 Проектирование и разработка параллельной программы 7](#_Toc90761403)

[2.1 Обзор технологий разработки параллельного программного обеспечения 7](#_Toc90761404)

[2.2 Разработка параллельного алгоритма 8](#_Toc90761405)

[2.3 Реализация параллельной программы игры «Жизнь» с использованием технологий OpenMP 8](#_Toc90761406)

[2.4 Реализация параллельной программы игры «Жизнь» с использованием технологий C++ thread 8](#_Toc90761407)

[Глава 3 Анализ эффективности параллельных алгоритмов и разработанного программного обеспечения 9](#_Toc90761408)

[3.1 Теоретическое исследование эффективности алгоритмов игры «Жизнь» 9](#_Toc90761409)

[3.2 Разработка методики оценки эффективности 9](#_Toc90761410)

[3.3 Проведение эксперимента на эффективность 9](#_Toc90761411)

[3.4 Анализ эффективности 9](#_Toc90761412)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 10](#_Toc90761413)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ 11](#_Toc90761414)

[ПРИЛОЖЕНИЯ 12](#_Toc90761415)

# **ВВЕДЕНИЕ**

В наши дни в программировании достаточно часто можно встретить необходимость вести работу с задачами, требующими большой объем вычислений. В такой ситуации последовательный способ выполнения алгоритма приводит к большим затратам по времени и ресурсам компьютера. Для решения этой проблемы используется такое свойство современных машин, как многопоточность – возможность работать с алгоритмом, разбивая процесс выполнения на несколько потоков, которые будут выполняться параллельно. Данное решение позволяет гораздо эффективнее использовать ресурсы вычислительной машины, и, соответственно, сократить время выполнения программы.

Объектом исследования является многопоточная реализация игры «Жизнь». Предметом исследования в данном случае является проектирование, разработка, и анализ работы многопоточных алгоритмов.

Цель курсовой работы: разработать параллельную реализацию программы клеточного автомата для проведения сравнительного анализа методов разбиения алгоритма на потоки.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие задачи:

* провести анализ предметной области;
* определить методы решения задачи;
* разработать параллельные программы;
* провести анализ эффективности разработанных алгоритмов.

Работа состоит из трех разделов, в первой главе определяется задача на последующее исследование, рассматриваются различные методы ее решения. Во второй главе производится обзор доступных технологий для разработки параллельных алгоритмов, описывается процесс разработки и реализации параллельных программ. В третьей главе описывается процесс анализа эффективности многопоточных алгоритмов.

# **Глава 1 Постановка задачи на исследование**

## 1.1 Практическая значимость игры «Жизнь»

## 1.2 Обзор методов реализации игры «Жизнь»

Игра жизнь была создана Джоном Конвеем в 1970 году, и является одним из вариантов клеточного автомата. Действия игры происходят в так называемой «Вселенной» – размеченной на клетки плоскости, которая может быть бесконечна, ограниченной, или замкнутой. Клетка может иметь два состояния – быть либо живой, либо мертвой. Клетка имеет восемь соседей, в зависимости от состояния которых будет определяться состояние уже самой клетки. Состояние клеток на момент начала игры называется первым поколением, на основе которого рассчитываются последующие поколения по определенным правилам:

* если у мертвой клетки есть трое живых соседей, то эта клетка оживает;
* если у живой клетки есть двое или трое живых соседей, то клетка не изменяется. Если соседей больше трех или меньше двух, клетка погибает от перенаселения или от одиночества соответственно.

Игра завершается в случае, если на поле не осталось ни одной живой клетки, либо если при очередной смене поколений ни одна из клеток не меняет своего состояния, либо, если состояние клеток текущего поколения повторит состояние одного из предыдущих поколений.

В компьютерной реализации игровое поле, как правило, на замкнутой плоскости – нижняя граница соединена с верхней, а левая – с правой. Существует несколько вариантов реализации смены поколений:

* последовательный просмотр всех клеток и подсчет для них соседей, определяя состояние каждой клетки;
* составляется отдельный список для просмотра в следующем поколении – в такие списки попадают только те клетки, соседи которых меняют свое состояние. Этот вариант отличается более высокой скоростью расчёта состояния клеток в следующем поколении.

Для последующей разработки был выбран первый вариант – он крайне прост в реализации.?????

## 1.3 Реализация последовательной программы игры «Жизнь»

Поставим задачу разработать последовательную программу работы игры «Жизнь» для последующего распараллеливания.

Смена поколения будет реализована в классе «cellular\_automaton». Класс будет иметь три приватных поля – двумерные векторы типа char «current\_state\_» и «next\_state\_» – текущее и следующее состояния игрового поля соответственно. Третий двумерный вектор хранит координаты относительного положения соседей отдельной клетки. Векторы для реализации выбраны не случайно, они потокобезопасны, что поможет в дальнейшей разработке параллельных программ. Сам алгоритм смены поколений выглядит следующим образом:

* «current\_state\_» копируется в «next\_state\_»;
* осуществляется поэлементный обход current\_state\_, для каждого элемента ведется подсчет живых соседей;
* элементу массива «next\_state\_», соответствующего текущему элементу «cur­rent\_state\_» выставляется состояние в соответствии с количеством живых соседей по правилам, описанным в пункте 1.2;
* «next\_state\_» копируется в «current\_state\_».

За подсчет и установку состояния отдельной клетки будет отвечать приватный метод «set\_cell\_state», в качестве входных данных принимающий положение клетки в векторе в виде номеров строки и столбца. Его работа отражена в блок-схеме на рисунке 1:

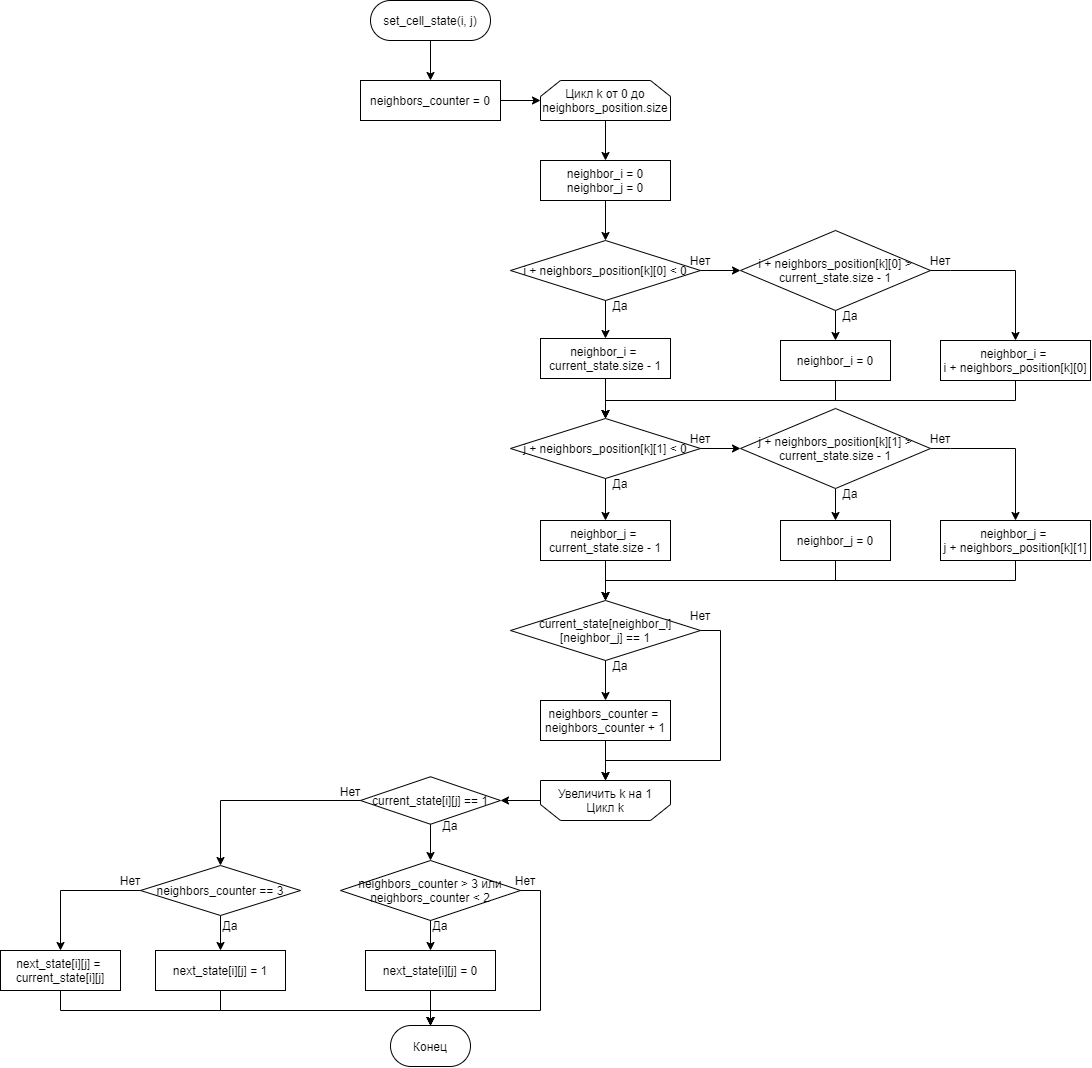


Рисунок 1 – Блок-схема, демонстрирующая работу метода «set\_cell\_state»

Смена поколения реализована в открытом методе «make\_step». В нем осуществляется поэлементный обход двумерного массива «current\_state», где для каждой клетки вызывается метод «set\_cell\_state», описанный ранее. Блок-схема данного метода представлена на рисунке 2:

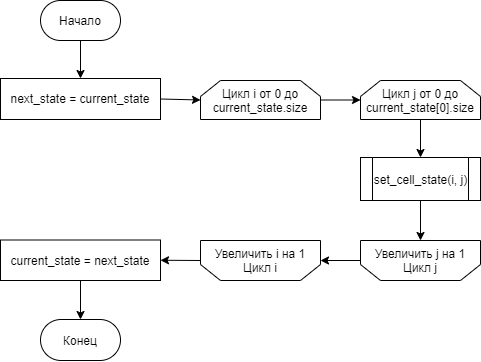


Рисунок 2 – Блок-схема, демонстрирующая работу метода «make\_step»

Помимо этих методов, будет присутствовать перегрузка метода «set\_cell\_state», которая, помимо положения элемента в векторе, принимает еще и аргумент типа bool, на основе которого будет проставлено состояние клетки. Блок-схема этого метода представлена на рисунке 3:

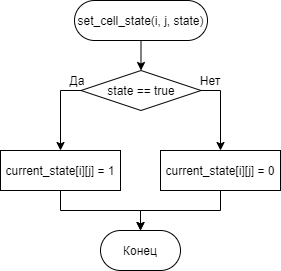


Рисунок 3 – Блок-схема, демонстрирующая работу перегрузки метода «set\_cell\_state»

Еще один метод – «get\_current\_state» – является геттером приватного поля «current\_state», и потребуется при дальнейшем тестировании.

На основе описанной последовательности действий и блок-схемах реализуем класс «cellular\_automaton» на языке C++.

Перейдем к главной функции main. В константах «row\_counter» и «column\_counter» содержится размерность игрового поля. В еще одной константе – «steps\_counter» – содержится количество смен поколений. Затем инициализируется объект класса «cellular\_automaton», и задается начальная конфигурация игрового поля. В данном случае создается фигура r-пентамино, которая стабилизируется в течении 1103 поколений. Затем, метод «make\_step» выполняется в цикле, длительность которого была задана в константе «steps\_counter». На рисунке 4 представлен листинг функции main:

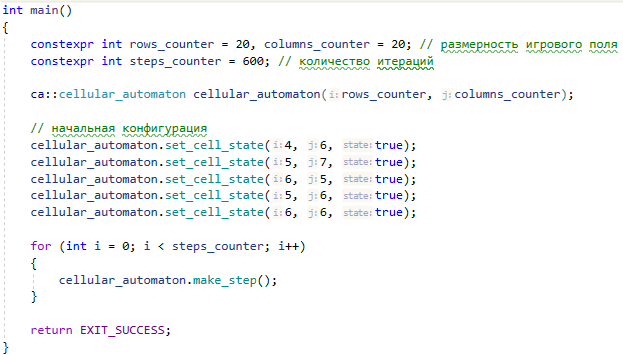


Рисунок 4 – скриншот, демонстрирующий листинг функции main

Полный листинг последовательной программы представлен в приложении А.

Для тестирования программы на правильность выполнения была создана функция «print\_field», который выводит на консоль игровое поле. Алгоритм работы данной функции:

* вызов метода «get\_current\_state» для получения двумерного вектора, содержащего состояние игрового поля на текущей итерации;
* осуществление поэлементного обхода получившегося вектора, если элемент вектора равен 1 (клетка жива), выводится «#», если 0 (клетка мертва) – «\*»;
* приостановка выполнения программы с помощью стандартной функции «getchar»;
* очистка консоли командой «system(“cls”)».

На рисунке 5 представлен листинг «print\_field»:

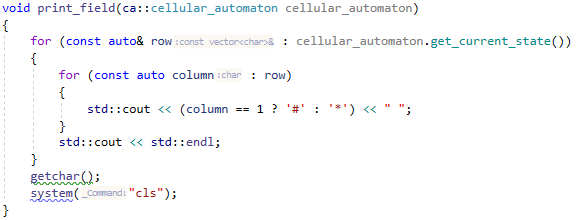


Рисунок 5 – скриншот, демонстрирующий листинг функции «print\_field»

Для проведения теста на поле был добавлен «планер» – фигура с повторяющимся состоянием, движущаяся бесконечно. Размер поля – 10 на 10. На рисунке 6 продемонстрировано, как должен изменяться планер с каждым поколением:



Рисунок 6 – рисунок, демонстрирующий смену поколений фигуры «Планер»

После достижения четвертого поколения, «планер» переходит в состояние первого поколения, и так по кругу. Запустим программу, и зафиксируем результат по шагам на рисунке 7:

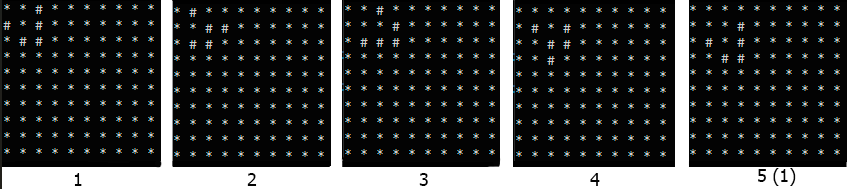


Рисунок 7 – скриншоты консоли, демонстрирующие смену поколений для фигуры «планер» в последовательной программе

Как видно из предоставленных скриншотов, состояние планера на них соответствует описанным ранее, на основе чего можно сделать вывод, что программа работает корректно.

Таким образом, была разработана и протестирована программа, реализующая смену поколений клеток в игре «Жизнь».

# **Глава 2 Проектирование и разработка параллельной программы**

## 2.1 Обзор технологий разработки параллельного программного обеспечения

На данный момент существует достаточно много технологий, предназначенных для разработки параллельных программ. У всех них есть свои достоинства и недостатки, которые и будут рассмотрены в данном разделе.

Первой рассматриваться будет библиотека OpenMP – стандарт для написания параллельных алгоритмов на таких языках, как C, C++ и Fortran. Данная библиотека реализует параллельные вычисления с помощью многопоточности, в которой ведущий поток создает ведомые, между которыми и распределяется задача.

Достоинства OpenMP:

* последовательное распараллеливание программы. Это позволяет значительно упростить процесс написания алгоритма и его отладку;
* простота использования – нет необходимости переписывать последовательную программу с нуля, достаточно просто добавить OMP-директивы;

Недостатки:

* организация взаимодействия потоков через общие переменные. Такой подход приводит к возникновению трудно обнаружимых ошибок. Кроме того, инструменты для поиска и отладки таких ошибок крайне малочисленны или отсутствуют вовсе.

Следующей будет рассмотрена библиотека, которая входит в стандартный набор библиотек языка C++ – thread.

Перечень достоинств данной библиотеки:

* кроссплатформенность – программа, написанная с использованием данной библиотеки будет запускаться на большинстве существующих машин;
* передача нескольких параметров при инициализации потока;
* активное комьюнити – можно довольно легко найти необходимую информацию о тех или иных аспектах разработки с помощью данной библиотеки.

Недостатки:

* ????

Еще один инструмент для разработки параллельных программ – MPI (The Message Passing Interface). Это хорошо стандартизированный механизм для построения параллельных программ в модели обмена сообщениями.

Плюсы применения MPI:

* кроссплатформенность;
* позволяет создавать хорошо масштабируемые параллельные программы.

Минусы:

* затруднительность проведения отладки из-за одновременного исполнения нескольких программных ветвей.

Для проведения анализа эффективности было решено выбрать библиотеки OpenMP и threads. Первая была выбрана за счет удобства применения в алгоритмах, где необходимо распараллеливать циклы и общую простоту. Вторая входит в стандартный набор библиотек C++, а значит, не требует никаких дополнительных настроек, и обладает достаточным количеством документации.

## 2.2 Разработка параллельного алгоритма

## 2.3 Реализация параллельной программы игры «Жизнь» с использованием технологий OpenMP

В случае реализации параллельной программы с использованием технологии OpenMP нет необходимости переписывать код последовательной программы с нуля, достаточно добавить в определенные места необходимые директивы. Изменения будут вноситься в метод «make\_step» класса «cellu-lar\_automaton». Перед каждым из вложенных циклов будет добавлена строка «#pragma omp parallel for», указывающая, что надо разделить данный цикл по итерациям между потоками. Внесенные изменения отображены на рисунке 8:

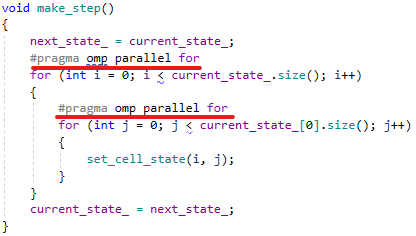


Рисунок 8 – скриншот, демонстрирующий изменения, внесенные в метод «make\_step»

Перейдем к тестированию программы. Условия тестирования будут соответствовать тем, что использовались при тестировании последовательной программы в пункте 1.3, так же будет замерено время выполнения данного фрагмента кода. Смена поколений фигуры планер была отображена на рисунке 6 в том же пункте. Результат представлен на скриншотах консоли на рисунке 9:

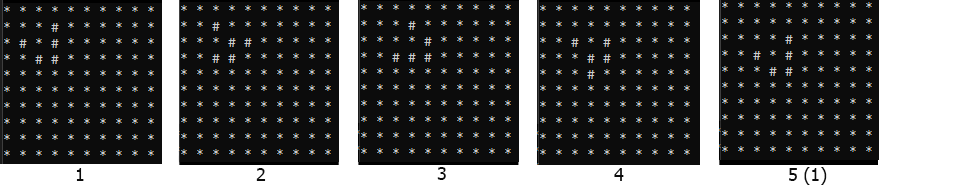


Рисунок 9 – скриншоты консоли, демонстрирующие смену поколений для фигуры «планер» в параллельной программе с использованием технологии OpenMP

На основе полученных результатов, можно сделать вывод, что программа работает корректно.

Замер времени осуществляется с помощью стандартной библиотеки C++ «chrono». Вывод на консоль игрового поля будет убран, а сам размер поля будет увеличен до 1000 на 1000.

Перед вызовом метода «make\_step» будет получен текущий момент времени, то же самое будет сделано после выполнения метода, разность между результатами будет выведена на экран. Фрагмент кода, демонстрирующий это, представлен на рисунке 10:

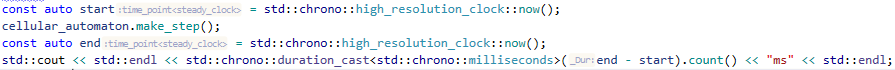


Рисунок 10 – скриншот, демонстрирующий фрагмент кода с вычислением времени работы метода «make\_step»

Результат замера времени

## 2.4 Реализация параллельной программы игры «Жизнь» с использованием технологий C++ thread

# **Глава 3 Анализ эффективности параллельных алгоритмов и разработанного программного обеспечения**

## 3.1 Теоретическое исследование эффективности алгоритма игры «Жизнь»

## 3.2 Разработка методики оценки эффективности

## 3.3 Проведение эксперимента на эффективность

## 3.4 Анализ эффективности

# **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

# **СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИСТОЧНИКОВ**

# **ПРИЛОЖЕНИЯ**