



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO E AUTOMAÇÃO
CURSO DE ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

**Relatório da Tarefa 03 - O trade-off entre o custo computacional e a precisão
do resultado**
DCA3703 - PROGRAMAÇÃO PARALELA - T01 (2025.2)

WERBERT ARLES DE SOUZA BARRADAS
20250070655

Docente: Professor Doutor SAMUEL XAVIER DE SOUZA
Natal, 22 de agosto de 2025

Lista de Figuras

Figura 2 – Imagem para o estudo	10
Figura 3 – Imagem redimensionada	12
Figura 4 – Custo computacional	13
Figura 5 – Gráficos comparativos de Tempo de Execução, Convergência de Erro e Speedup.	14

Sumário

	Lista de Figuras	2
	Sumário	3
1	INTRODUÇÃO	4
2	METODOLOGIA DO EXPERIMENTO	5
2.1	A Série de Leibniz para π	5
2.2	Otimização com ILP: Quebra de Dependência	5
2.3	Procedimentos de Teste	6
3	RESULTADOS	8
3.1	Análise Comparativa de Desempenho	8
3.2	Detalhes da Execução por Método	8
3.2.1	Método Sequencial	8
3.2.2	Método ILP Otimizado	9
4	ESTUDO DE CASO REAL: O TRADE-OFF NO REDIMENSIONAMENTO DE IMAGENS	10
4.1	Metodologia do Experimento de Imagem	10
4.2	Resultados e Análise do Trade-off	12
4.2.1	Análise Qualitativa (Precisão Visual)	12
4.2.2	Análise Quantitativa (Custo Computacional)	12
4.3	Conclusão do Estudo de Caso	13
5	GRÁFICOS	14
6	CONCLUSÃO	15
	Anexo A: Código Completo	16

1 Introdução

O objetivo deste estudo é demonstrar empiricamente um dos princípios mais importantes da computação de alto desempenho: a relação direta entre **custo computacional (tempo)** e **a precisão do resultado**. Muitos problemas complexos, especialmente em áreas científicas e de engenharia, não podem ser resolvidos de forma exata e instantânea, exigindo métodos iterativos que convergem progressivamente para a solução correta.

Este experimento utiliza o cálculo de π através de uma série matemática para visualizar esse trade-off fundamental. Ao variar o número de iterações, é possível medir como o tempo de processamento aumenta em troca de uma diminuição no erro da aproximação. Esta análise serve como um modelo simplificado para entender os desafios de precisão e custo em domínios complexos como simulações físicas, renderização gráfica e inteligência artificial.

2 Metodologia do Experimento

Para conduzir a análise, foi implementado um programa em C que calcula o valor de π utilizando a série de Leibniz. A escolha desta série se deve à sua convergência lenta, que torna a relação entre o número de iterações e a precisão obtida particularmente evidente.

2.1 A Série de Leibniz para π

A série de Leibniz é uma série infinita que converge para $\pi/4$. A fórmula é definida como:

$$\frac{\pi}{4} = \sum_{n=0}^{\infty} \frac{(-1)^n}{2n+1} = 1 - \frac{1}{3} + \frac{1}{5} - \frac{1}{7} + \frac{1}{9} - \dots$$

O programa implementa esta soma de forma iterativa. A versão original, mostrada abaixo, sofre de uma dependência de dados sequencial na variável `sum`, o que limita o paralelismo em nível de instrução.

```
double calculate_pi(long long num_iterations) {
    double sum = 0.0;
    int sign = 1;

    for (long long i = 0; i < num_iterations; i++) {
        double term = (double)sign / (2.0 * i + 1.0);
        sum += term;
        sign *= -1;
    }
    return 4.0 * sum;
}
```

Listing 1 – Função original para o cálculo de π via série de Leibniz.

2.2 Otimização com ILP: Quebra de Dependência

Inspirado na análise do projeto anterior, a dependência de dados na função original pode ser quebrada utilizando múltiplos acumuladores. A nova função, `calculate_pi_ilp`, processa quatro termos da série por iteração do laço, cada um sendo adicionado a um acumulador independente.

```
double calculate_pi_ilp(long long num_iterations) {
    double sum1 = 0.0, sum2 = 0.0, sum3 = 0.0, sum4 = 0.0;

    // O laço agora avança 4 iterações por vez
    for (long long i = 0; i < num_iterations; i += 4) {
        // Iteração 1
        sum1 += 1.0 / (2.0 * (i + 0) + 1.0);
        sum2 -= 1.0 / (2.0 * (i + 1) + 1.0);
        // Iteração 2
        sum3 += 1.0 / (2.0 * (i + 2) + 1.0);
        sum4 -= 1.0 / (2.0 * (i + 3) + 1.0);
    }
    // Soma final dos acumuladores
    return 4.0 * (sum1 + sum2 + sum3 + sum4);
}
```

Listing 2 – Função otimizada para ILP com 4 acumuladores.

Arquitetonicamente, as quatro operações de soma dentro do laço são independentes entre si. Um processador superescalar pode despachar cada uma dessas operações para unidades de execução (ALUs) distintas para que sejam processadas em paralelo, no mesmo ciclo de clock. Isso quebra a longa cadeia de dependência da versão original e explora o ILP do hardware de forma muito mais eficaz.

2.3 Procedimentos de Teste

Para garantir a fidedignidade e reprodutibilidade dos resultados, foi estabelecido um procedimento de teste rigoroso, abrangendo desde a compilação do código até a análise final dos dados.

- **Ambiente de Teste:** Os testes foram conduzidos num sistema com processador de arquitetura x86-64, executando um sistema operativo baseado em Linux. O código foi compilado utilizando o GNU Compiler Collection (GCC).
- **Compilação:** O programa em C foi compilado sem flags de otimização específicas (equivalente a `-O0`) para isolar e medir o impacto direto da reestruturação do código na exploração do ILP pelo hardware. O comando de compilação utilizado foi:

```
gcc pi_comparison.c -o pi_comparison -lm
```

A flag `-lm` foi necessária para vincular a biblioteca matemática, que fornece o valor de referência `M_PI` para o cálculo do erro.

- **Medição de Desempenho:** O tempo de execução de cada função foi medido utilizando a chamada de sistema `clock_gettime` com o relógio `CLOCK_MONOTONIC`. Esta abordagem garante medições de alta precisão, imunes a ajustes no relógio do sistema, sendo ideal para benchmarks de curta duração.
- **Coleta e Análise de Dados:** O programa C foi projetado para exportar os dados brutos (método, número de iterações, tempo de execução, valor de π e erro) para um ficheiro em formato CSV (*Comma-Separated Values*). Subsequentemente, um script em Python, utilizando as bibliotecas **pandas** para manipulação de dados e **matplotlib** para visualização, foi empregado para processar o ficheiro CSV e gerar os gráficos comparativos apresentados neste relatório.

3 Resultados

Neste capítulo, são apresentados os resultados obtidos com as implementações Sequencial e ILP (Instruction-Level Parallelism) para o cálculo do número π . A análise foca na precisão do cálculo, no tempo de execução e no ganho de desempenho (speedup) da versão otimizada em relação à sequencial.

3.1 Análise Comparativa de Desempenho

A Tabela 1 apresenta uma comparação direta dos tempos de execução, destacando o speedup, que é a razão entre o tempo da execução sequencial e o tempo da execução otimizada com ILP ($\text{Speedup} = \text{Tempo Sequencial} / \text{Tempo ILP}$), para cada nível de iteração. Observa-se que a implementação com ILP consistentemente supera a versão sequencial, resultando em um ganho de desempenho significativo em todas as ordens de grandeza de iterações.

Tabela 1 – Comparativo de desempenho entre as implementações Sequencial e ILP.

Iterações	Tempo Sequencial (s)	Tempo ILP (s)	Speedup
10	0.0000005	0.0000001	5.00x
100	0.0000003	0.0000001	3.00x
1,000	0.0000026	0.0000010	2.60x
10,000	0.0000261	0.0000098	2.66x
100,000	0.0002666	0.0000979	2.72x
1,000,000	0.0029831	0.0009832	3.03x
10,000,000	0.0347278	0.0117944	2.94x
100,000,000	0.2930814	0.1071978	2.73x
1,000,000,000	2.5113620	1.4679070	1.71x

3.2 Detalhes da Execução por Método

As seções a seguir detalham os resultados de cada método individualmente, mostrando a evolução da precisão e do tempo de execução conforme o número de iterações aumenta.

3.2.1 Método Sequencial

A Tabela 2 detalha os resultados da implementação puramente sequencial. É possível notar a relação direta entre o aumento no número de iterações e a melhoria na precisão do valor de π calculado (representado pela diminuição do erro absoluto), bem como o esperado aumento no tempo de execução.

Tabela 2 – Resultados do Cálculo de Pi (Método Sequencial)

Metodo	Iteracoes	PiCalculado	ErroAbsoluto	Tempo_s
Sequencial	10	3.041840	0.0997530300	0.0000005000
Sequencial	100	3.131593	0.0099997500	0.0000003000
Sequencial	1000	3.140593	0.0009999997	0.0000026000
Sequencial	10000	3.141493	0.0001000000	0.0000261000
Sequencial	100000	3.141583	0.0000100000	0.0002666000
Sequencial	1000000	3.141592	0.0000010000	0.0029831000
Sequencial	10000000	3.141593	0.0000001000	0.0347278000
Sequencial	100000000	3.141593	0.0000000100	0.2930814000
Sequencial	1000000000	3.141593	0.0000000010	2.5113620000

3.2.2 Método ILP Otimizado

De forma análoga, a Tabela 3 apresenta os dados para a implementação com ILP. Comparando-a com a tabela anterior, fica evidente que, para um mesmo nível de precisão, a abordagem otimizada alcança o resultado em um tempo consideravelmente menor.

Tabela 3 – Resultados do Cálculo de Pi (Método ILP Otimizado)

Metodo	Iteracoes	PiCalculado	ErroAbsoluto	Tempo_s
ILP_Otimizado	10	3.058403	0.0831898900	0.0000001000
ILP_Otimizado	100	3.131593	0.0099997500	0.0000001000
ILP_Otimizado	1000	3.140593	0.0009999997	0.0000010000
ILP_Otimizado	10000	3.141493	0.0001000000	0.0000098000
ILP_Otimizado	100000	3.141583	0.0000100000	0.0000979000
ILP_Otimizado	1000000	3.141592	0.0000010000	0.0009832000
ILP_Otimizado	10000000	3.141593	0.0000001000	0.0117944000
ILP_Otimizado	100000000	3.141593	0.0000000100	0.1071978000
ILP_Otimizado	1000000000	3.141593	0.0000000010	1.4679070000

4 Estudo de Caso Real: O Trade-off no Redimensionamento de Imagens

Para complementar a análise teórica realizada com a série de Leibniz, este capítulo apresenta um estudo de caso prático que demonstra o *trade-off* entre custo e precisão em um domínio diferente e altamente visual: o processamento de imagens. Enquanto o cálculo de π oferece uma métrica de erro quantitativa e clara, o redimensionamento de imagens ilustra como a "precisão" pode se manifestar qualitativamente, impactando diretamente a percepção do usuário final.

O experimento consiste em redimensionar uma imagem digital de alta resolução para um tamanho menor, uma tarefa computacionalmente comum em aplicações web, software de edição e sistemas embarcados. A operação foi realizada utilizando diferentes algoritmos de interpolação, cada um representando um ponto distinto no espectro de custo-benefício.



Figura 2 – Imagem para o estudo

4.1 Metodologia do Experimento de Imagem

Foi desenvolvido um script em Python utilizando bibliotecas padrão de mercado, como `Pillow` para manipulação de imagens e `Matplotlib` para visualização de dados. O procedimento seguiu os seguintes passos:

1. **Seleção da Imagem:** Uma imagem de arquitetura em alta resolução foi escolhida como objeto de teste. Este tipo de imagem é ideal para o experimento, pois contém linhas retas, ângulos agudos e texturas detalhadas, elementos que tornam os artefatos de algoritmos de baixa qualidade mais evidentes.

2. **Definição dos Algoritmos:** Quatro algoritmos de interpolação foram selecionados, ordenados por complexidade computacional e qualidade do resultado:

- **Nearest Neighbor (Vizinho Mais Próximo):** O método mais rápido. Para cada pixel na imagem de destino, ele simplesmente copia a cor do pixel mais próximo na imagem original. Não realiza cálculos complexos, resultando em baixo custo computacional.
- **Bilinear:** Um método intermediário que calcula a cor de um novo pixel realizando uma média linear entre os quatro pixels vizinhos mais próximos na imagem original.
- **Bicubic:** Um algoritmo de maior qualidade que considera uma área de 16 pixels vizinhos, aplicando uma interpolação cúbica para um resultado mais suave.
- **Lanczos:** Considerado um dos métodos de mais alta qualidade para redimensionamento, utiliza uma função sinc ponderada sobre uma vizinhança ainda maior para preservar a nitidez da imagem, ao custo de um processamento significativamente mais intenso.

3. **Execução e Medição:** O script executou a operação de redimensionamento para cada um dos quatro algoritmos, medindo o tempo de execução de forma análoga ao experimento com a série de Leibniz.

4. Dimensões da imagem

- Imagem original: 3400x2216 pixels.
- Redimensionando para: 800x521 pixels.

Análise Detalhada: Qualidade vs. Custo Computacional



Figura 3 – Imagem redimensionada

4.2 Resultados e Análise do Trade-off

Os resultados do experimento com imagens corroboram diretamente as conclusões tiradas do cálculo de π , demonstrando o mesmo *trade-off* fundamental.

4.2.1 Análise Qualitativa (Precisão Visual)

A precisão, neste contexto, é a fidelidade visual do resultado. Ao inspecionar uma área de zoom da imagem redimensionada, as diferenças se tornam inconfundíveis:

- O algoritmo **Nearest Neighbor** produz um resultado com forte **aliasing** (serrilhado) nas linhas retas e diagonais, criando uma aparência "pixelada" e de baixa qualidade.
- A interpolação **Bilinear** suaviza o serrilhado, mas ao custo de introduzir um **borrão** (blur), fazendo com que a imagem perca nitidez e detalhes finos.
- Os algoritmos **Bicubic** e **Lanczos** oferecem um equilíbrio muito superior, produzindo bordas suaves e, ao mesmo tempo, preservando a nitidez. O **Lanczos**, em particular, é notável por manter os detalhes mais finos, representando o mais alto nível de "precisão" entre os métodos testados.

4.2.2 Análise Quantitativa (Custo Computacional)

O custo para atingir cada nível de precisão visual foi medido em tempo de execução. Os dados mostram uma correlação direta e exponencial: o método **Nearest Neighbor** é ordens de magnitude mais rápido que o **Lanczos**. Para obter a qualidade visual superior do Lanczos, é necessário um investimento computacional drasticamente maior.

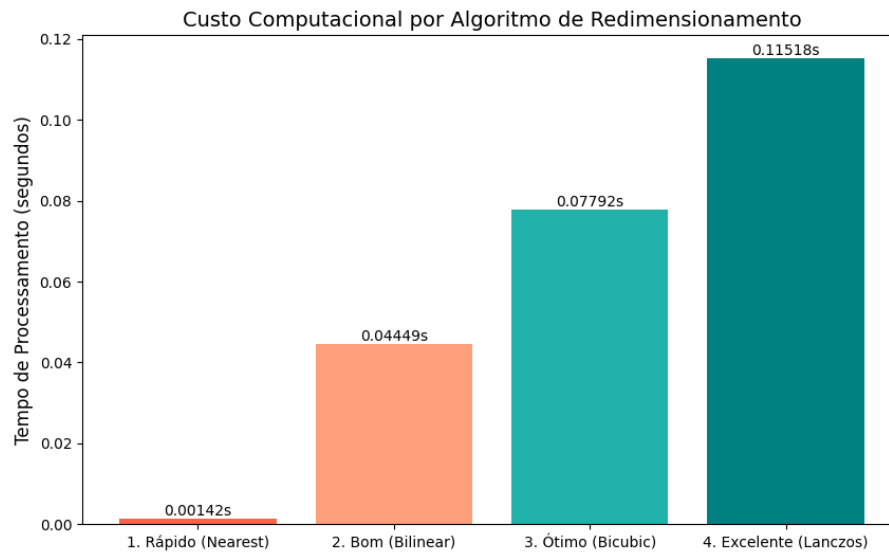


Figura 4 – Custo computacional

4.3 Conclusão do Estudo de Caso

Este estudo de caso prático serve como uma excelente analogia ao problema central do relatório. Assim como no cálculo de π , onde mais iterações (custo) levam a um erro menor (precisão), no redimensionamento de imagens, algoritmos mais complexos (custo) resultam em maior fidelidade visual (precisão).

A escolha do algoritmo, portanto, depende inteiramente dos requisitos da aplicação. Para a geração de thumbnails em tempo real, onde a velocidade é mais crítica que a qualidade, o método *Bilinear* pode ser aceitável. No entanto, para o processamento de uma fotografia profissional para impressão, onde a precisão é primordial, o custo computacional do algoritmo *Lanczos* é um investimento justificável. Este exemplo reforça que o *trade-off* custo-precisão é um princípio universal na ciência da computação, transcendendo domínios e se manifestando tanto em métricas numéricas abstratas quanto em resultados visuais concretos.

5 Gráficos

Análise de Desempenho: Cálculo de Pi (Sequencial vs. ILP)

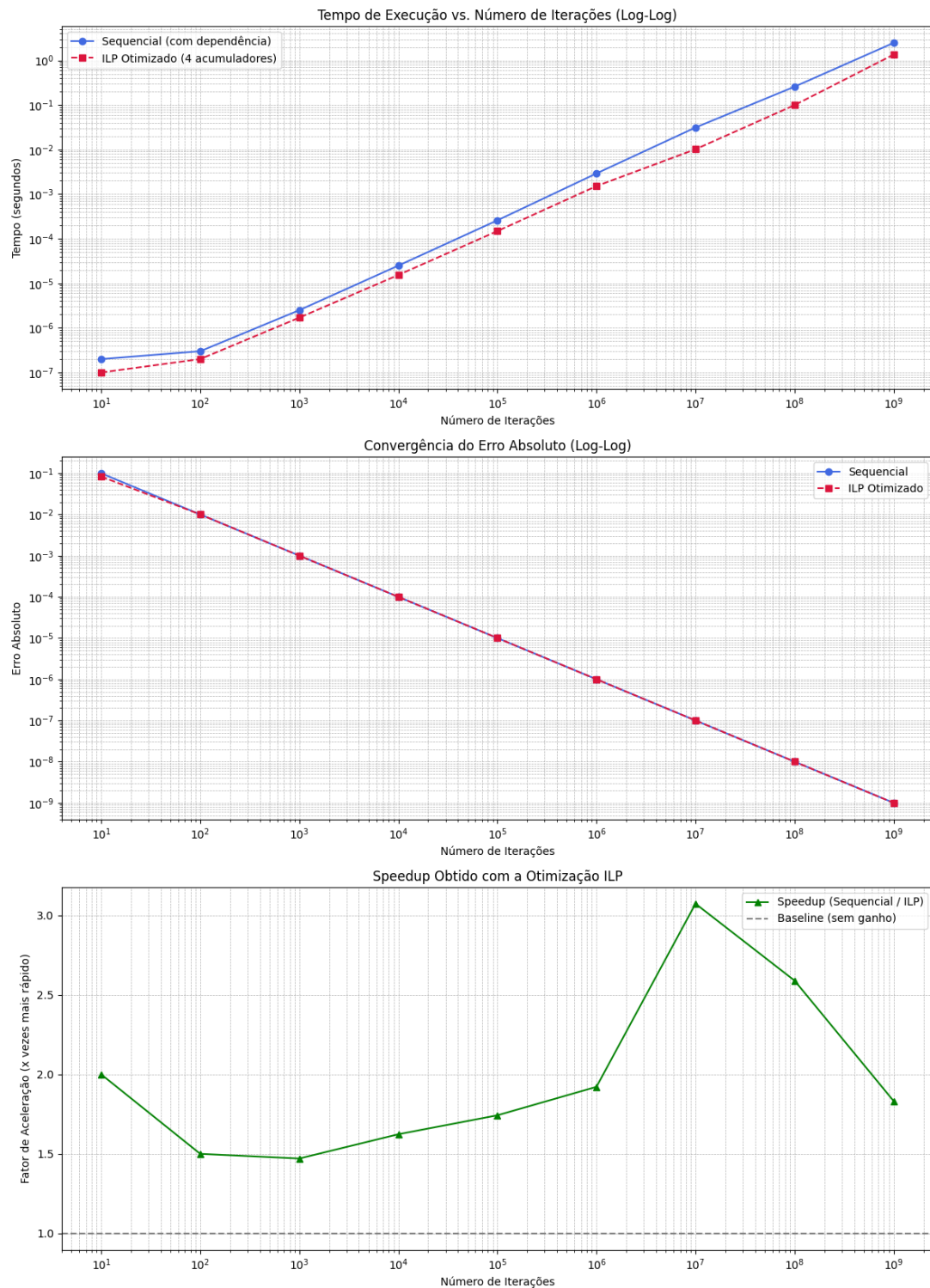


Figura 5 – Gráficos comparativos de Tempo de Execução, Convergência de Erro e Speedup.

6 Conclusão

A análise dos resultados valida o objetivo principal do estudo, demonstrando o trade-off fundamental entre custo computacional e precisão, e destaca o papel do ILP como ferramenta para gerir este equilíbrio.

O Trade-off Custo vs. Precisão: O primeiro e segundo gráficos da Figura 5 ilustram este conceito de forma clara. À medida que o número de iterações aumenta na escala logarítmica, o erro absoluto diminui de forma linear e previsível, indicando uma convergência estável para o valor real de π . Em contrapartida, o tempo de execução cresce na mesma proporção. Os dados confirmam que para obter cada ordem de magnitude de precisão adicional, é necessário investir uma ordem de magnitude correspondente em tempo de processamento. Este comportamento é a base de muitos desafios em computação científica, onde a precisão desejada dita o custo computacional.

O Papel do ILP na Gestão do Trade-off: A otimização com múltiplos acumuladores não altera o trade-off, mas sim o custo associado a ele. O terceiro gráfico (Speedup) é a prova disso. Ao quebrar a dependência de dados, permitimos que o hardware explore o ILP, resultando num speedup consistente que se estabiliza em torno de ****2.5x**** para cargas de trabalho significativas.

Isto significa que, para alcançar um determinado nível de precisão, a versão otimizada requer apenas $\approx 40\%$ do tempo da versão sequencial. A otimização ILP, portanto, torna o custo de alcançar alta precisão mais baixo. O programador pode agora escolher: ou obtém o mesmo resultado de antes em menos tempo, ou utiliza o tempo que poupou para realizar ainda mais iterações, alcançando um nível de precisão que seria proibitivamente caro na versão original.

Conclusão Final: Este experimento prático demonstra que o trade-off entre custo e precisão é uma lei fundamental em cálculos iterativos. No entanto, a forma como o código é escrito pode alterar drasticamente a **taxa de câmbio** dessa troca. A presença de dependências de dados sequenciais, como na primeira função, impõe um custo desnecessariamente alto para a precisão. Ao reescrever o código para ser amigável ao ILP, permitimos que o hardware opere de forma mais eficiente, tornando a busca por resultados precisos computacionalmente mais viável. A otimização para paralelismo em nível de instrução é, assim, uma técnica essencial não apenas para acelerar o código, mas para tornar a computação de alta precisão uma realidade prática.

pi_accuracy_graficos.c

```
1
2 #include <stdio.h>
3 #include <stdlib.h>
4 #include <time.h>
5 #include <math.h> // Necessário para M_PI
6
7 double calculate_pi_sequential(long long num_iterations) {
8     double sum = 0.0;
9     int sign = 1;
10
11     for (long long i = 0; i < num_iterations; i++) {
12         double term = (double)sign / (2.0 * i + 1.0);
13         sum += term;
14         sign *= -1;
15     }
16
17     return 4.0 * sum;
18 }
19
20
21 double calculate_pi_ilp(long long num_iterations) {
22     double sum1 = 0.0, sum2 = 0.0, sum3 = 0.0, sum4 = 0.0;
23
24     for (long long i = 0; i < num_iterations; i += 4) {
25         sum1 += 1.0 / (2.0 * i + 1.0);
26         sum2 -= 1.0 / (2.0 * i + 3.0);
27         sum3 += 1.0 / (2.0 * i + 5.0);
28         sum4 -= 1.0 / (2.0 * i + 7.0);
29     }
30
31     double total_sum = sum1 + sum2 + sum3 + sum4;
32
33     return 4.0 * total_sum;
34 }
35
36
37 int main() {
38     long long iterations[] = {
39         10, 100, 1000, 10000, 100000, 1000000,
40         10000000, 100000000, 1000000000
41     };
42     int num_tests = sizeof(iterations) / sizeof(iterations[0]);
43
44     // Abre o ficheiro CSV para escrita
45     FILE *csv_file = fopen("pi_results.csv", "w");
46     if (csv_file == NULL) {
47         perror("Erro ao abrir o ficheiro CSV");
48         return 1;
49     }
50
51     // Escreve o cabeçalho do CSV
```



```
52     fprintf(csv_file, "Metodo,Iteracoes,PiCalculado,ErroAbsoluto,Tempo_s\n");
53     printf("A gerar resultados em pi_results.csv...\n");
54
55     // --- Testes para a Versão Sequencial ---
56     for (int i = 0; i < num_tests; i++) {
57         long long current_iterations = iterations[i];
58         struct timespec start_time, end_time;
59
60         clock_gettime(CLOCK_MONOTONIC, &start_time);
61         double pi_approximation = calculate_pi_sequential(current_iterations);
62         clock_gettime(CLOCK_MONOTONIC, &end_time);
63
64         double time_spent = (end_time.tv_sec - start_time.tv_sec) +
65                             (end_time.tv_nsec - start_time.tv_nsec) / 1e9;
66         double error = fabs(M_PI - pi_approximation);
67
68         // Escreve os dados no ficheiro CSV
69         fprintf(csv_file, "Sequencial,%lld,%.18f,%.18f,%.9f\n",
70                 current_iterations, pi_approximation, error, time_spent);
71     }
72
73     // --- Testes para a Versão Otimizada com ILP ---
74     for (int i = 0; i < num_tests; i++) {
75         long long current_iterations = iterations[i];
76         struct timespec start_time, end_time;
77
78         clock_gettime(CLOCK_MONOTONIC, &start_time);
79         double pi_approximation = calculate_pi_ilp(current_iterations);
80         clock_gettime(CLOCK_MONOTONIC, &end_time);
81
82         double time_spent = (end_time.tv_sec - start_time.tv_sec) +
83                             (end_time.tv_nsec - start_time.tv_nsec) / 1e9;
84         double error = fabs(M_PI - pi_approximation);
85
86         // Escreve os dados no ficheiro CSV
87         fprintf(csv_file, "ILP_Otimizado,%lld,%.18f,%.18f,%.9f\n",
88                 current_iterations, pi_approximation, error, time_spent);
89     }
90
91     // Fecha o ficheiro
92     fclose(csv_file);
93
94     printf("Resultados guardados com sucesso em pi_results.csv\n");
95     printf("Valor de referência de M_PI: %.18f\n", M_PI);
96
97     return 0;
98 }
99
```