



## Laborator 02

### Setup infrastructură (Făcut în Laborator 01)

- Verificați dacă folderul lab mai este mounted.
  - `mount | grep labs`
- Dacă nu este sau sunt probleme cu el:
  - `sudo pkill -9 sshfs`
  - `sudo umount /home/USER_LOCAL/labs`
  - `sudo mount -a`
- Dacă vreți să verificați fișierele de pe server puteți folosi ssh sau WinSCP.
- Instalați [WinSCP](#).
  - Când instalați, de la *User Interface Style* selectați *Commander*.
  - New Site
    - Host name: wiki.mta.ro
    - Port number: 30000
    - User name: cel de pe wiki.mta.ro
  - Advanced...
    - SSH >> Authentication >> Private Key File [...] >> OK
  - Save >> Login
  - Stânga mergeți în directorul dorit - Dreapta folder-ul de pe server
  - Mergeți în folder-ul labs pe server.

[Tutorial IInI](#)

[MPI The complete Reference](#)

### Exerciții

**Pentru fiecare exercițiu se va scrie în fișierul REPORT.txt rezultatul rulărilor și răspunsul la întrebări.**

**Pentru fiecare exercițiu se vor face afișări care să evidențieze comportamentul (înainte și după apelul funcțiilor MPI).**

1. **(1\_helloWorld.c)** Citiți, compilați și rulați programul helloWorld. În Makefile aveți un exemplu de compilare. Rulare se va face folosind **mpirun -np 4 ./helloWorld**.
2. **(2\_3\_send.c)** Implementați un program MPI cu doua procese. Procesul 0 va trimite o valoare procesului doi. După primare acesta o va afișa. Aveți grijă să inițializați variabila doar pe procesul 0.
3. **(2\_3\_send.c)** Modificați programul anterior adăugând transmisia unui vector de 100 de elemente. Se va executa întreaga transmisie printr-un singur apel. Aveți grijă să inițializați vectorul doar pe procesul 0.
4. **(4\_5\_broadcast.c)** Implementați un program MPI cu 4 procese. Folosind broadcast un programul 2 trimite o valoare tuturor celorlalte. Aveți grijă să inițializați variabila doar pe programul 2. După trimitere afișați variabila de pe toate procesele.
5. **(4\_5\_broadcast.c)** Modificați programul anterior în așa fel încât să adăugați transmisia unui vector de 100 de element. Se va executa întreaga transmisie



printr-un singur apel. Aveți grijă să inițializați vectorul doar pe programul 2. După trimitere afișați vectorul de pe toate procesele.

6. **(6\_scatterGather.c)** Implementați un program MPI cu 4 procese. Procesul 0 inițializează vectorul de 100 de elemente după regula  $v[i]=i$ . Vectorul este împărțit tuturor proceselor. Fiecare din cele 4 procese adună valoarea 42 elementelor din vector de care este responsabil (25 de elemente fiecare). După adunări, vectorul va fi colectat pe procesul 0 și afișat complet.
7. **(7\_circle.c)** Implementați programul MPI cu **N** procese. Procesul 0 trimite procesului următor valoarea **1**. Toate celelalte procese primesc valoarea de la procesul dinaintea lor, adaugă **2** la ea și trimite valoarea mai departe procesului următor. Ultimul proces, după adunare, trimite valoarea procesului 0, formând un cerc. La fiecare send, recv, și adunare se vor face afișări.
8. **(8\_anySource.c)** Scrieți un program MPI cu 4 procese.
  - o Primele 3 procese trimit o valoare ultimului.
  - o Ultimul proces primește cele trei valori cu **MPI\_ANY\_SOURCE**.
  - o Se printează de pe procesul **3** valoarea și sursa din **MPI\_Status**.
9. **(9\_anyTag.c)** Scrieți un program MPI cu 2 procese.
  - o Procesul **0** trimite 3 valori procesului **1**, fiecare cu alt tag.
  - o Procesul **1** va primi valorile folosind **MPI\_ANY\_TAG**.
  - o Se printează valorile de pe procesul **1** și tag-ul din **MPI\_Status**.

**Exercițiile de la 1 la 9 sunt obligatorii.** Conceptele explorate sunt esențiale pentru obținerea notei **minime** de promovare.

**Vă recomandăm, pentru a crește șansele de a obține o notă cât mai mare să explorați și următoarele exerciții:**

10. **(10\_findNum.c)** Implementați un joc de descoperire a unui număr.
  - o Considerăm procesul cu rank 1 ca fiind server.
  - o Serverul alege un număr random între 0 și 100.
  - o Când primește un mesaj cu un număr serverul răspunde la acesta precizând dacă numărul primit este mai mare sau mai mic decât cel ales.
  - o Considerăm procesul cu rank 0 ca fiind client.
  - o Clientul citește de la tastatură un număr, și îl trimite serverului.
  - o Tot clientul afișează răspunsul serverului pe ecran.
  - o Va trebui să aveți un mesaj special pentru a opri programul distribuit.
11. **(11\_findNumAuto.c)** Se modifică programul anterior pentru a schimba clientul cu unul care va căuta singur numărul ales de server.
  - o Pentru a găsi numărul cât mai repede, clientul va face căutare binară.



### Common problems:

Dacă aveți problema următoare când rulați cu mpirun:

```
-----  
WARNING: Linux kernel CMA support was requested via the  
btl_vader_single_copy_mechanism MCA variable, but CMA support is  
not available due to restrictive ptrace settings.  
  
The vader shared memory BTL will fall back on another single-copy  
mechanism if one is available. This may result in lower performance.
```

Pentru a rezolva rulați ca root comanda:

```
echo 0 > /proc/sys/kernel/yama/ptrace_scope
```

Dacă aveți o problemă de genul când rulați cu mpirun:

```
-----  
There are not enough slots available in the system to satisfy the 100  
slots that were requested by the application:  
  
./helloWorld  
  
Either request fewer slots for your application, or make more slots  
available for use.  
  
A "slot" is the Open MPI term for an allocatable unit where we can  
launch a process. The number of slots available are defined by the  
environment in which Open MPI processes are run:
```

Adăugați comenzii mpirun parametrul **--oversubscribe**