



Università degli Studi di Milano Bicocca

**Scuola di Scienze**

**Dipartimento di Informatica, Sistemistica e Comunicazione**

**Corso di laurea in Informatica**

# **Simulazione stocastica su Graphics Processing Unit di modelli di proliferazione cellulare**

**Relatore:** *Prof. Daniela Besozzi*

**Co-relatore:** *Dr. Simone Spolaor*

**Relazione della prova finale di:**

*Eric Nisoli*

*Matricola 807147*

**Anno Accademico 2017-2018**

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Metodi</b>	<b>2</b>
2.1	Architettura CUDA . . . . .	2
2.2	Modellazione del problema . . . . .	6
2.3	Algoritmo parallelo . . . . .	7
2.3.1	Creazione della popolazione iniziale . . . . .	7
2.3.2	Simulazione della proliferazione cellulare . . . . .	7
2.3.3	Acceleranti . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Risultati</b>	<b>12</b>
3.1	Confronto CUDA/Python . . . . .	12
3.2	Performance . . . . .	12
<b>4</b>	<b>Conclusioni</b>	<b>13</b>
	<b>Bibliografia</b>	<b>14</b>

# Capitolo 1

## Introduzione

## Capitolo 2

# Metodi

### 2.1 Architettura CUDA

CUDA è l'architettura di elaborazione in parallelo progettata e sviluppata da NVIDIA che sfrutta la potenza di calcolo delle GPU (Graphics Processing Units) per aumentare le prestazioni nell'ambito del software computing. L'elaborazione sta lentamente migrando verso il paradigma di *co-processing* su CPU e GPU il quale prevede che l'esecuzione della gran parte del carico computazionale venga demandata alla GPU, e i risultati presi nuovamente in carico dalla CPU. Questo nuovo tipo di architettura ha trovato immediato seguito nel settore della ricerca scientifica, dato che ha contribuito in particolare alla nascita e al miglioramento di software per la simulazione di fenomeni fisici e biologici.

**Specifiche Hardware** Generalmente l'hardware può cambiare con l'avvento di nuove generazioni di GPU ma la struttura generale si basa sempre sul concetto di Streaming Multiprocessors (SMs) [4, p. 62]

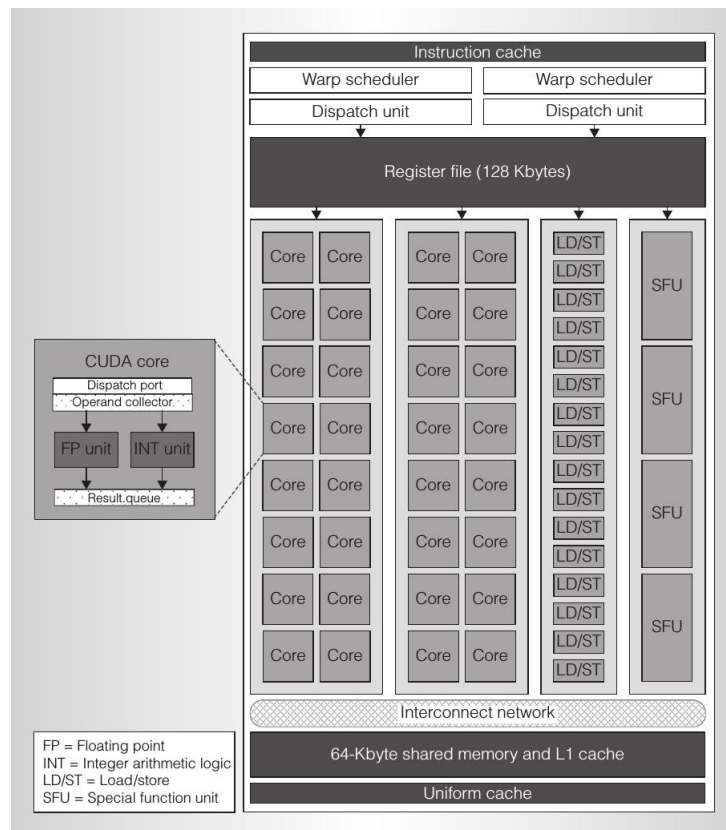
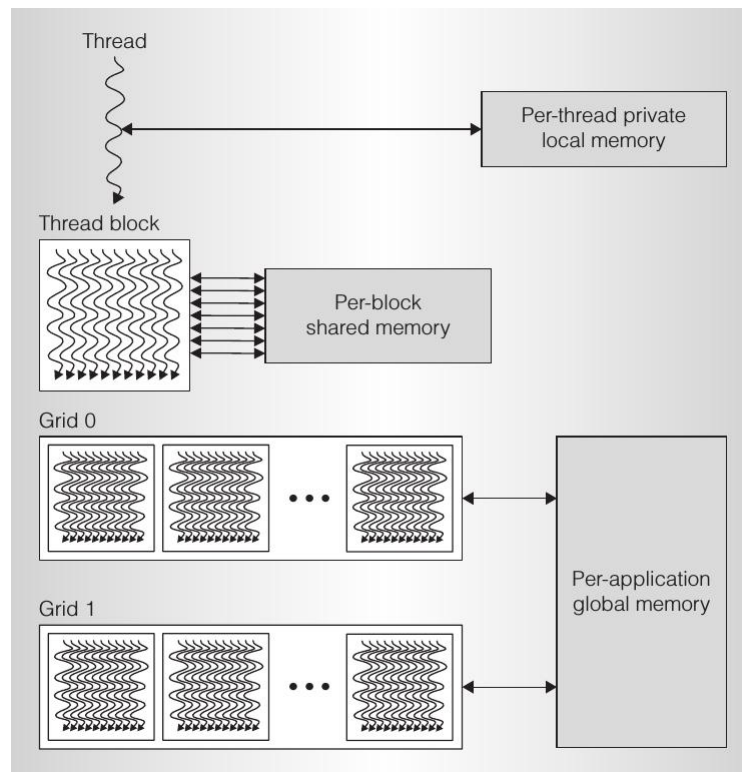


FIGURA 2.1: Streaming Multiprocessor dell'architettura Fermi [4, p. 63]

**Astrazione Software** Dato che la struttura fisica delle schede è in continuo mutamento, NVIDIA ha sviluppato delle API per dialogare con la GPU che sono indipendenti dall'architettura del device utilizzato, rendendo così possibile lo sviluppo di software portabile su molte schede che supportano CUDA.

Il modello astratto definisce tre tipologie di oggetti:

- **Thread:** singole unità di calcolo, eseguono il codice sorgente;
- **Thread block:** insieme logico di thread. I thread appartenenti allo stesso blocco hanno accesso ad un'area di memoria condivisa e accessibile solamente da loro (oltre alla memoria globale della GPU); inoltre è possibile ottenere un livello di sincronizzazione fra i thread del blocco;
- **Grid:** insieme logico di *Thread block*. Non è stata prevista un'area di memoria condivisa da tutta la griglia e fino ad ora non esiste una primitiva per sincronizzare i blocchi di una specifica griglia, è quindi necessario procedere alla sincronizzazione di tutta la GPU.

FIGURA 2.2: Schema della gerarchia di *Thread*, *Thread block*, e *Grid* [4, p. 59]

Le procedure che vengono eseguite sulla GPU vengono chiamate *Kernel* (identificabili grazie al prefisso `__global__`) ed è possibile specificarne la dimensionalità, ovvero decidere quanti *Thread*, *Thread block* e *Grid* verranno assegnati all'esecuzione del codice invocato.

---

```

1  __global__
2  void
3  my_kernel()
4  {
5      // GPU code...
6  }
7
8  // CPU code
9  int main()
10 {
11     int n_blocks = 8; // Example blocks number
12     int n_threads_per_block = 32; // Example threads per block number
13
14     // Invoke Kernel on GPU
15     my_kernel<<<n_blocks, n_threads_per_block>>>();
16 }

```

---

LISTING 2.1: Esempio di invocazione GPU kernel

Come è possibile notare nell'esempio di codice 2.1, stiamo invocando l'esecuzione di un kernel specificando l'utilizzo di 8 *Thread Block* e 32 *Thread* per blocco (se non viene specificato il numero delle *Grid* il valore di default è 1). In generale il numero totale di *Thread* che verranno utilizzati per la computazione del kernel è

$$\Gamma * B * T$$

dove  $\Gamma, B, T$  sono rispettivamente il numero di *Grid*, il numero di *Thread Block* e il numero di *Thread* che vogliamo utilizzare.

La possibilità di decidere la suddivisione del kernel tra griglie e blocchi ci ritorna molto utile nell'elaborazione di strutture dati non particolarmente complesse come possono essere gli array. Infatti è sufficiente invocare un kernel con numero di thread uguale (o maggiore) al numero di elementi dell'array e computare ogni elemento in un thread diverso.

Esiste però un limite al numero di *Thread* per blocco che è possibile dichiarare (nelle nuove versioni di CUDA è 1024), dunque per ottenere l'*id* globale del thread relativo al kernel eseguito dobbiamo avvalerci anche del numero di *Grid* e *Thread Block* richiesti, secondo la seguente relazione:

$$\tau + (\beta * B) * (\gamma * G)$$

dove  $\Gamma, B, T$  sono rispettivamente il numero di *Grid*, il numero di *Thread Block*, e il numero di *Thread* che vogliamo utilizzare e  $\gamma, \beta, \tau$  sono gli *id* locali associati alle *Grid*, *Thread Block* e *Thread* con  $\gamma < \Gamma, \beta < B, \tau < T$ .

---

```

1  __global__
2  void
3  my_kernel(int* array)
4  {
5      // Computing current thread global id
6      int id = threadIdx.x + (blockIdx.x * blockDim.x) * (gridIdx.x * gridDim.x);
7
8      // Work with array values
9      array[id] = 0;
10 }
```

---

LISTING 2.2: Esempio di calcolo GPU kernel thread global id

## 2.2 Modellazione del problema

La simulazione del problema prevede la creazione di una popolazione iniziale di cellule basata su un istogramma fornito in input denominato  $H(0)$  contenente coppie di valori  $(\varphi_i, \psi_i)$ , con  $\varphi_i \in \mathbb{R}, \psi_i \in \mathbb{N}$  indicanti rispettivamente il valore di fluorescenza rilevato dalle misurazioni in laboratorio e la frequenza con il quale esso si presenta. La popolazione iniziale di cellule è rappresentabile tramite un array di lunghezza pari a

$$L = \sum_{i=1}^{|\varphi|} \psi_i$$

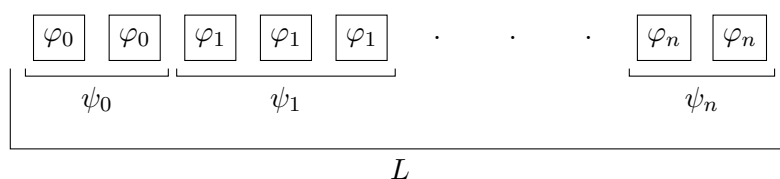


FIGURA 2.3

Ad ogni fenomeno di divisione cellulare corrisponde la creazione di due nuove cellule aventi valore di fluorescenza dimezzato rispetto alla cellula originaria. Questo comportamento è modellabile tramite un albero binario bilanciato

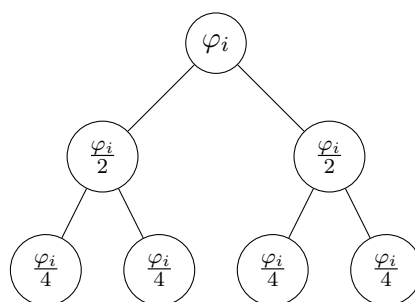


FIGURA 2.4

La popolazione iniziale di cellule dunque dà vita ad insieme di  $L$  alberi di divisione. Il primo livello di questo insieme corrisponde alla popolazione iniziale di cellule, di conseguenza ogni livello successivo rappresenterà un nuovo stadio di proliferazione cellulare avente popolazione con numerosità uguale a  $L * 2^i$  con  $i$  uguale al livello considerato. Quindi se il primo livello dell'albero corrisponde all'array della popolazione iniziale, allora anche ad ogni livello successivo corrisponde un array i quali elementi sono le nuove cellule ottenute dalla divisione cellulare del livello immediatamente precedente. In definitiva la totalità dei fenomeni di proliferazione è descritta da un insieme di array, dove ognuno racchiude tutte e sole le cellule corrispondenti ad uno specifico livello degli alberi di proliferazione generati a partire dalla popolazione iniziale.



## 2.3 Algoritmo parallelo

La popolazione di cellule è modellata tramite un array, una delle strutture dati più adatte ad essere parallelizzate su GPU, dato che è possibile demandare la computazione di ogni elemento dell'array ad uno specifico thread. Sia la creazione che la simulazione della proliferazione fanno uso solamente di array unidimensionali, dunque il problema rimane solamente la stesura di un algoritmo in grado di massimizzare il parallelismo per computazione dell'insieme di array necessario a portare a termine la simulazione.

### 2.3.1 Creazione della popolazione iniziale

L'istogramma  $H(0)$  che riporta i valori di fluorescenza con la rispettiva frequenza è salvato su un file di testo che deve essere letto in modo sequenziale. Una volta letto l'intero file avremo creato un array i cui elementi saranno le coppie di valori  $(\varphi_i, \psi_i)$ . Ora che è nota la frequenza  $\psi_i$  per ogni fluorescenza  $\varphi_i$ , è possibile invocare l'esecuzione di un *kernel* per ogni coppia di valori tale che al kernel vengano assegnati esattamente  $\psi_i$  thread, in modo tale che ognuno di essi si occupi di generare una cellula avente  $\varphi_i$  valore di fluorescenza.

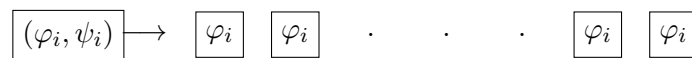


FIGURA 2.5

### 2.3.2 Simulazione della proliferazione cellulare

L'idea generale è che dato l'array della popolazione iniziale  $X_0$  sia possibile per ogni elemento  $X_{0,i}$  in esso contenuto sviluppare la simulazione creando due nuove cellule figlie partendo da una cellula originaria, ovvero l'elemento selezionato dall'array iniziale.

Per la simulazione viene invocato un *kernel* specifico. Sia  $X_{0,i}$  un elemento dell'array iniziale con  $i < L$ , a cui è associato un certo valore  $\varphi_j$  con  $j < |\varphi|$  e sia  $X_1$  un array rappresentante la nuova popolazione cellulare. Dal *kernel* invocato, per ogni  $X_{0,i}$  viene dedicato un GPU thread, che svolgerà le seguenti procedure.

Le nuove cellule generate dalla proliferazione di  $X_{0,i}$  saranno

$$X_{1,(2*i)}$$

$$X_{1,(2*i+1)}$$

Esse avranno il proprio tempo di vita globale  $\tau$  incrementato secondo la seguente

$$\tau[X_{1,(2*i)}] = \tau[X_{0,i}] + \mu[X_{0,i}]$$

dove  $\mu[X_{1,i}]$  indica il tempo dopo il quale la cellula  $X_{0,i}$  procede alla propria divisione.

La simulazione prevede un tempo massimo  $\tau_{max}$  e una soglia minima  $\varphi_{min}$  entro il quale procedere alla divisione di una cellula, dunque il fenomeno appena descritto avviene solamente se  $\tau[X_{0,i}] + \mu[X_{0,i}] \leq \tau_{max}$  oppure se  $\varphi[X_{0,i}]/2 \geq \varphi_{min}$ . Questa restrizione implica che all'interno di  $X_1$  alcuni elementi non vengano computati. Per ovviare a questo inconveniente è stato deciso di assegnare ad ogni cellula uno stato locale  $\{Alive, Inactive, Remove\}$  indicatore del fatto che la cellula può oppure non può procedere ulteriormente con la divisione.

Sia  $\sigma$  l'array degli stati di ogni cellula, allora possiamo riassumere l'assegnazione degli stati come segue

$$\tau[X_{1,(2*i)}] = \tau[X_{0,i}] + \mu[X_{0,i}] \leq \tau_{max} \longrightarrow \sigma[X_{1,(2*i)}] = \sigma[X_{1,(2*i+1)}] = Alive$$

$$\tau[X_{1,(2*i)}] = \tau[X_{0,i}] + \mu[X_{0,i}] \geq \tau_{max} \longrightarrow \sigma[X_{1,(2*i)}] = Inactive \wedge \sigma[X_{1,(2*i+1)}] = Remove$$

$$\varphi[X_{1,(2*i)}] = \varphi[X_{0,i}]/2 \leq \varphi_{min} \longrightarrow \sigma[X_{1,(2*i)}] = \sigma[X_{1,(2*i+1)}] = Remove$$

Una volta che il kernel ha terminato l'esecuzione di tutti i thread, il controllo viene ritornato alla CPU. Gli stati risultano necessari poichè dopo l'evento di proliferazione cellulare dobbiamo procedere all'aggiornamento dei risultati rimuovendo da  $X_1$  le cellule *Inactive* e aggiungendole ad un nuovo array dei risultati  $P$ . Procediamo inoltre all'eliminazione delle cellule con stato *Remove* in quanto possiedono un valore di fluorescenza  $\varphi$  sotto la soglia  $\varphi_{min}$ . L'array risultante conterrà solamente cellule *Alive*, dunque possiamo utilizzare  $X_1$  come nuovo array iniziale e reiterare il processo appena descritto fino a quando non saranno più presenti cellule *Alive*. Terminate le iterazioni l'array  $P$  conterrà tutte e sole le cellule che hanno superato il limite temporale  $\tau_{max}$ , dunque è possibile calcolare l'istogramma dei risultati utilizzando la funzioni definite dalle librerie *Thrust*[1] di CUDA e salvare il risultato ottenuto su file.

**!! TODO Ricordarsi di inserire i grafici relativi alla prima versione dell'algoritmo**

Come è possibile notare dal grafico, l'aumento delle performance rispetto alla versione procedurale dell'algoritmo c'è stato, ma non è ancora degno di nota per quanto riguarda i risultati che si vogliono ottenere.

### 2.3.3 Acceleranti

Sebbene la soluzione descritta in precedenza sia corretta, come mostrato nei grafici è evidente che bisogna cercare di migliorare ulteriormente l'algoritmo in modo da renderlo ancora più performante, in quanto uno speedup di **8x** non è sufficiente per preferire questa soluzione rispetto

ad una procedurale considerando anche il fattore costo per le moderne GPU rispetto alle CPU in commercio. È anche da tenere in considerazione il fatto che l'algoritmo si appoggia ancora molto sulla CPU quando si tratta di iterare l'array delle soluzioni. Detto questo è necessario implementare alcuni *acceleranti* per incrementare le performance e rendere questa soluzione preferibile rispetto all'algoritmo scritto per la CPU.

**Parallelismo dinamico** NVIDIA dalla versione 5.0 di CUDA e su architetture hardware a partire dalla versione *sm\_35* ha introdotto la possibilità di invocare l'esecuzione di un kernel da un altro kernel. Questa pratica è viene definita *Parallelismo Dinamico*[2] in quanto permette di computare strutture intrinsecamente ricorsive, dato che da un kernel può essere invocato lo stesso kernel con parametri differenti come ad esempio l'implementazione del *radix sort*[3].

L'idea è utilizzare il parallelismo dinamico per computare non solo il primo livello degli alberi di proliferazione cellulare, ma proseguire fino ad arrivare all'ultimo livello, ritornando il controllo alla CPU solo in questo caso. Per effettuare questa operazione bisogna sfruttare al massimo il concetto di *Thread Block* dato che CUDA offre la possibilità di sincronizzare tutti i thread appartenenti ad un blocco tramite la primitiva `__syncthreads()`[2]. L'array  $X_1$  viene computato da  $\lceil L/2^{10} \rceil$  *Thread Block*, invece di terminare la computazione è possibile continuare a computare gli array successivi  $X_2...X_n$  a blocchi, ovvero sincronizzare i thread all'interno di un *Thread Block* tramite la primitiva `__syncthreads()` e in seguito invocare l'esecuzione di un nuovo kernel utilizzando però 2 *Thread Block* dato che il blocco corrente ha generato  $2*2^{10}$  cellule appartenenti al livello successivo dell'albero, utilizzando lo stesso algoritmo descritto precedentemente.

Questo metodo accelera di molto l'esecuzione dell'algoritmo, ma introduce un ulteriore problema: a priori non è possibile conoscere la profondità esatta degli alberi di proliferazione, dato che si tratta di una simulazione di tipo stocastico, dunque l'utilizzo di memoria aumenta esponenzialmente all'aumentare dei livelli di profondità degli alberi.

Un altro problema che è sorto è la limitazione hardware del parallelismo dinamico, ovvero il fatto che è possibile innestare solamente un massimo di **24 livelli** di ricorsione. Questo fatto ci costringe a dover eventualmente terminare la ricorsione e ritornare il controllo alla CPU, iterando nuovamente fino a raggiungere il termine della simulazione.

## **!! TODO Ricordarsi di inserire i grafici relativi all'accelerante**

Dal grafico in figura è possibile vedere l'aumento significativo delle performance rispetto alla versione che non presenta l'utilizzo del parallelismo dinamico. Questo è dovuto al fatto che la sincronizzazione di tutti i blocchi delle GPU che deve essere effettuata al termine di ogni iterazione è molto onerosa in termini prestazionali, inoltre anche la copia dei dati da GPU a CPU per l'aggiornamento dell'array dei risultati risulta particolarmente time-consuming.

**Bounding** Sebbene il parallelismo dinamico introduca un enorme vantaggio, porta con sé una limitazione importante, ovvero il fatto che un kernel non termina la sua esecuzione fino a quando tutti i kernel invocati da quest'ultimo non sono anch'essi terminati. Durante la computazione degli alberi questo può portare ad alcuni rallentamenti, dato che è inutile computare rami le cui cellule sono state marcate come *Inactive* o *Remove* dato che non contribuiscono alla creazione del nuovo livello di proliferazione. Detto questo risulta utile tenere traccia del fatto che un *Thread Block* abbia oppure no generato nuove cellule. In questo caso ci viene in aiuto la *Shared Memory*[5], ovvero una zona di memoria condivisa tra tutti i thread appartenenti ad uno stesso *Thread Block*. Utilizzando quest'area di memoria è possibile settare un flag indicante il fatto che è avvenuto un evento di proliferazione cellulare. Se ci trovassimo nel caso in cui nessun evento è avvenuto, sarebbe inutile invocare un nuovo kernel, quindi la computazione dei successivi sotto-alberi viene interrotta.

**!! TODO Ricordarsi di inserire i grafici relativi all'accelerante**

Il leggero aumento delle prestazioni mostrato in figura indica che la tecnica del *bounding* ha poco impatto sull'aumento delle performance, ma sicuramente contribuisce alla migliore gestione delle risorse computazionali relative alla GPU e all'uso intensivo del parallelismo dinamico.

**Inferenza del livello di profondità** Sebbene CUDA ci ponga un livello massimo di nesting pari a 24 livelli, nei modelli presi in considerazione per queste simulazioni, difficilmente si supera la soglia dei 5 eventi di proliferazione per ogni cellula, però per come è stato pensato l'utilizzo del parallelismo dinamico vengono allocati  $N$  livelli pari al numero massimo di cellule che è possibile mantenere sulla memoria della GPU, dunque se in memoria centrale è presente sufficiente spazio per allocare 10 livelli di profondità essi vengono allocati, consumando più risorse del necessario. Non è nemmeno possibile utilizzare la memoria di *swap* dato che le schede non supportano questa funzionalità. È necessario quindi trovare un modo per inferire nel modo più accurato possibile il numero di livelli necessari alla simulazione. Un modo banale è quello di dare la possibilità all'utente di specificare il numero di livelli da utilizzare durante la simulazione, se è al corrente del numero medio di divisioni che ogni cellula andrà ad affrontare. Un altro modo è quello di inferire il livello utilizzando i parametri forniti in ingresso alla simulazione. Per poter calcolare i diversi tipi di cellule, si utilizza un array di parametri contenente le distribuzioni uniformi  $\pi$  dei vari tipi di cellule  $\tau$  che è possibile avere all'interno della popolazione iniziale. Ogni tipo di cellula possiede un tempo medio  $\mu$  dopo il quale avviene la divisione, il quale segue una distribuzione normale. È possibile pensare di utilizzare il tempo medio  $\mu_i$  del tipo di cellula  $\tau_i$  che ha probabilità  $\pi_i$  maggiore per calcolare un numero approssimativo di livello di divisioni tali per cui venga superato il  $\tau_{max}$  definito per la simulazione.

Sia  $\mu_{max}$  il tempo medio di divisione del tipo di cellula avente  $max(\pi)$ . Allora possiamo stimare

che il numero  $\eta$  dei livelli di profondità dell'albero è

$$\eta : \sum_{i=1}^{\eta-1} \mu_{max} \leq \tau_{max} \leq \sum_{i=1}^{\eta} \mu_{max}$$

**!! TODO Ricordarsi di inserire i grafici relativi all'accelerante**

Come è possibile notare dai grafici, l'aumento delle performance utilizzando un numero di livelli ad-hoc è notevole dato che la computazione di sotto-alberi non è costretta a proseguire oltre il livello inferito, dato che la maggior parte delle proliferazioni cellulari è già avvenuta, quindi i *Thread Block* non sono costretti ad istanziare altri kernel solamente per computare le poche cellule rimaste *Alive*.

**Calcolo dell'istogramma finale**

## Capitolo 3

# Risultati

### 3.1 Confronto CUDA/Python

### 3.2 Performance

## Capitolo 4

## Conclusioni

# Bibliografia

- [1] Nathan Bell e Jared Hoberock. “Thrust: A productivity-oriented library for CUDA”. In: *GPU computing gems Jade edition*. Elsevier, 2011, pp. 359–371.
- [2] Stephen Jones. “Introduction to dynamic parallelism”. In: *GPU Technology Conference Presentation S*. Vol. 338. 2012, p. 2012.
- [3] Duane Merrill e Andrew Grimshaw. “High performance and scalable radix sorting: A case study of implementing dynamic parallelism for GPU computing”. In: *Parallel Processing Letters* 21.02 (2011), pp. 245–272.
- [4] John Nickolls e William J Dally. “The GPU computing era”. In: *IEEE micro* 30.2 (2010).
- [5] Jason Sanders e Edward Kandrot. *CUDA by example: an introduction to general-purpose GPU programming*. Addison-Wesley Professional, 2010.