

## Módulo 6

### Super Escalaridade

Copie para a sua directoria local o ficheiro `/share/acomp/PROD-P06.zip`. Faça o `unzip` e verifique a directoria `P6-PROD`. Construa o executável (`make`).

Note que o algoritmo a executar calcula o produto de todos os elementos de um vector com 256 M valores representados em vírgula flutuante, precisão simples, conforme reproduzido abaixo (ver ficheiro `prod.c`):

```
float prod1 (float *arr, int n) {  
    int i;  
    float prod=1.f;  
  
    for (i = 0; i < n; ++i) {  
        prod *= arr[i];  
    }  
    return prod;  
}
```

O Anexo 1 abaixo apresenta a micro-arquitectura Sandy Bridge da Intel. Esta é basicamente a mesma micro-arquitectura dos processadores IvyBridge que estão a ser utilizados nesta Unidade Curricular.

As 3 unidades funcionais assinaladas a rosa (P0, P1 e P5) têm capacidade para executar operações em vírgula flutuante<sup>1</sup>, o que no geral permite a execução simultânea de 3 instruções FP. Note, no entanto, que:

- apenas P0 realiza multiplicações vectoriais e apenas P1 realiza adições vectoriais;
- uma multiplicação FP tem um CPI médio igual a 3;
- as unidades P0 e P1 também são usadas para operações inteiras e P5 para *branches*.

**Exercício 1** – Execute a versão 1 de `prod()` e preencha a respectiva linha na Tabela 1. O comando a usar é:

```
> qsub -F "1" prod.sh
```

Cada iteração do ciclo implica a realização de 5 operações: leitura (*load*) do valor do vector, multiplicação FP, adição inteira do contador do ciclo, comparação com `n` e salto condicional.

O valor do CPI reportado parece-lhe adequado para os recursos disponibilizados pelo *hardware*? Qual será o principal obstáculo à utilização simultânea de mais unidades funcionais (paralelismo)?

---

<sup>1</sup> O compilador recorre a instruções AVX para executar operações em vírgula flutuante, pelo que as unidades assinaladas como AVX são as usadas para estas operações. Note no entanto que as capacidades de vectorização das instruções (e unidades funcionais) AVX não é usada pois o compilador usa instruções cujo pós-fixado é “ss”, isto é, “scalar single precision”, ou seja, uma única operação em vírgula flutuante por operação.

A técnica de *loop unrolling* consiste em fazer várias cópias do núcleo de um ciclo (*loop*).

Um exemplo de *unrolling* de grau 2, é apresentado na tabela abaixo.

<i>no unroll</i>	<i>unroll-2</i>
<pre>for (k=0; k&lt;n ; k++) {     a[k] = a[k] * 2.0; }</pre>	<pre>for (k=0; k&lt;n ; k+=2) {     a[k] = a[k] * 2.0;     a[k+1] = a[k+1] * 2.0; }</pre>

O *unrolling* nem sempre resulta num aumento de desempenho, uma vez que o código gerado será mais longo. Mas existe potencial para aumentar o desempenho por duas vias:

1. redução do número de instruções executadas, uma vez que o ciclo é iterado menos vezes;
2. disponibilização de mais instruções para lançamento simultâneo (*issue*) nos diferentes *pipelines* (unidades funcionais).

**Exercício 2** – Altere a função `prod2()` para explorar *loop unrolling* nível 2, conforme apresentado a seguir:

```
float prod2 (float *arr, int n) {
    int i;
    float prod=1.f;

    for (i = 0; i < n; i+=2) {
        prod *= arr[i];
        prod *= arr[i+1];
    }
    return prod;
}
```

Execute a versão 2 e preencha a respectiva linha na Tabela 1. O comando a usar é:

```
> qsub -F "2" prod.sh
```

Analise cuidadosamente as variações (relativamente a `prod1()`) no `Texec`, `#I` e `CPI`. O que aconteceu? Porque aumentou o `CPI`? Terá aumentado o paralelismo? Porque diminuíram o número de instruções?

A associatividade da multiplicação (que não é verdadeira quando os valores são representados com precisão finita, aspecto que ignoraremos neste módulo), permite agrupar subconjuntos de multiplicações, acumular o produto em variáveis diferentes (contornando assim a dependência) e calculando o produto final depois do ciclo.

**Exercício 3** – Altere a função `prod3()` para explorar *loop unrolling* nível 2, mas separando o cálculo dos produtos, conforme apresentado a seguir:

```
float prod3 (float *arr, int n) {  
    int i;  
    float prod[2]={1.f, 1.f}, prodf;  
  
    for (i = 0; i < n; i+=2) {  
        prod[0] *= arr[i];  
        prod[1] *= arr[i+1];  
    }  
    prodf = prod[0] * prod[1];  
    return prodf;  
}
```

Execute a versão 3 e preencha a respectiva linha na Tabela 1. O comando a usar é:

```
> qsub -F "3" prod.sh
```

Analise cuidadosamente as variações (relativamente a `prod2()`) no Texec, #I e CPI. O que justifica o ganho no CPI?

**Exercício 4** – Altere a função `prod4()` para explorar *loop unrolling*, tal como `prod3()`, mas agora realizando 4 produtos por iteração, mantendo a independência entre o cálculo destes produtos.

Execute a versão 4 e preencha a respectiva linha na Tabela 1. O comando a usar é:

```
> qsub -F "4" prod.sh
```

Como justifica o ganho no tempo de execução, isto é, deve-se a uma redução do numero de instruções e/ou do CPI? Porque ocorrem estas variações?

O compilador pode ser instruído para fazer *loop unrolling* se tal for previsto como vantajoso pelo modelo de execução mantido pelo GCC. A opção de *loop unrolling* pode ser activada na linha de comando (caso em que se aplica a todo o código) ou dentro do código, permitindo seleccionar a que secções do código se aplica.

`#pragma GCC optimize("unroll-loops")` activa esta opção e `#pragma GCC reset_options` desactiva-a.

**Exercício 5** – A função `prod5()` activa a opção de *loop unrolling* e inclui um ciclo aninhado para facilitar a tarefa ao compilador no sentido de descobrir qual o ciclo a desenrolar, conforme apresentado a seguir:

```
#define UNROLL 4
#pragma GCC optimize("unroll-loops")

float prod5 (float *arr, int n) {
    int i, u;
    float prod[UNROLL], prodf=1.f;

    for (u=0 ; u< UNROLL ; u++) prod[u] = 1.f;
    for (i = 0; i < n; i+=UNROLL) {
        for (u=0 ; u< UNROLL ; u++)
            prod[u] *= arr[i+u];
    }
    for (u=0 ; u< UNROLL ; u++) prodf *= prod[u];
    return prodf;
}
```

Execute a versão 5 e preencha a respectiva linha na Tabela 1. O comando a usar é:

```
> qsub -F "5" prod.sh
```

A que atribui o ganho no tempo de execução relativamente a `prod4()`? E relativamente a `prod2()`?

	<b>T<sub>exec</sub> (ms)</b>	<b>#I (M)</b>	<b>CPI</b>
<code>prod1()</code>			
<code>prod2()</code>			
<code>prod3()</code>			
<code>prod4()</code>			
<code>prod5()</code>			

**Tabela 1 -Métricas para produto de vector**

**GEMM**

Copie o ficheiro `/share/acomp/GEMM-P06.zip` para a sua directoria, extraia o seu conteúdo e construa o executável na directoria `P6`. Verifique que a função `gemm4()` faz o *unroll* explícito do ciclo *for* mais aninhado, enquanto na função `gemm5()` a responsabilidade do *unroll* é passada ao compilador (com uma pequena ajuda do programador).

**Exercício 6** – Preencha a Tabela 2. Comparando os resultados de `gemm4()` e `gemm5()` com `gemm3()`, comente o ganho observado. Em particular, indique se se observa uma melhor exploração da super-escalaridade **e/ou** redução do número de acessos à memória **e/ou** melhor exploração da hierarquia da memória **e/ou** redução do número total de instruções.

Preencha também as linhas correspondentes a `gemm4()` e `gemm5()` na folha de cálculo de resultados.

n		T (ms)	#I (G)	CPI	CPE	LD_INS + SR_INS (G)	L1_DCM (M)
1024	<code>gemm3()</code>						
	<code>gemm4()</code>						
	<code>gemm5()</code>						

Tabela 2 - GEMM e loop unrolling

