

# Programación Concurrente y de Tiempo Real\*

## Grado en Ingeniería Informática

### Asignación de Prácticas Número 5

En la asignación número tres desarrolló soluciones a los problemas planteados utilizando paralelismo de datos con división manual del espacio de datos. En esta asignación utilizará paralelismo de datos particionando un problema y definiendo el número de hilos necesarios para su resolución en función de ecuaciones de balanceado de carga. También aprenderá el concepto de *speed up* como medida de la aceleración que una solución paralela ofrece. Documente todo su código con etiquetas (será sometido a análisis con `javadoc`). Si lo desea, puede también agrupar su código en un paquete de clases, aunque no es obligatorio.

## 1. Ejercicios


1. En la carpeta de la práctica dispone de código para realizar de forma paralela la búsqueda de números primos en un rango de naturales dados, y para descargar paralelamente diversas páginas web con escritura de su código .html a disco; son ejemplos de tareas con diferentes coeficientes de bloqueo. Descárguelos. Observe que ambos utilizan la ecuación de *Subramanian*:

$$N_t = \frac{N_{nld}}{1 - C_b}$$

para determinar el número de hilos necesarios en función del número de núcleos lógicos disponibles y del coeficiente de bloqueo del problema. Experimente con ambos códigos, y redacte utilizando  $\text{\LaTeX}$  sobre *OverLeaf* un documento llamado `analisis1.pdf` donde deberá distinguir para cada problema su tipología, el tipo de solución y cómo la ecuación anterior define el número de hilos paralelos que se deben tener. En particular, para el programa

---

\*©Antonio Tomeu

de descarga de páginas web se le pide que estime de forma aproximada el coeficiente de bloqueo mediante un análisis empírico de rendimiento. 

2. En la asignación número tres escribió una solución secuencial y otra paralela con división manual del espacio de datos, para el producto matriz-vector. Adapte la versión paralela para multiplicar cuadradas de números reales de  $10^4 \times 10^4$  componentes utilizando la ecuación de Subramanian para dividir el espacio de datos de forma automatizada. Soporte las tareas mediante la interfaz `Runnable` y procéselas con un ejecutor de capacidad fija. Guarde su código en `prodMatricesParalelo.java`.

3. El *speed up* se define por la siguiente ecuación

$$SpeedUp = \frac{T(1)}{T(n)}$$

donde  $T(1)$  es el tiempo de cálculo de la solución secuencial a un problema, y  $T(n)$  el tiempo de cálculo de una solución paralela de  $n$  tareas o hebras. Normalmente debe ser mayor que uno y menor que el número de *cores* disponibles. A partir de los programas que ha desarrollado en el anterior apartado, elabore una gráfica *speed - up* =  $f(n)$  siendo  $n$  el número de tareas que irá creciendo (1, 2, 4, ..., 16). Guarde las gráficas y sus comentarios en un documento `analisisProdMatricial.pdf` que deberá escribir utilizando L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X sobre *OverLeaf*.

4. Un área habitual de uso de la programación paralela es el tratamiento digital de imágenes, que aplica operadores de tipo diferencial o integral discretos sobre cada uno de los píxeles que la forman. En particular, el operador de resaltado se puede definir a partir de la siguiente ecuación:

$$x_{i,j} = (4x_{i,j} - x_{i+1,j} - x_{i,j+1} - x_{i-1,j} - x_{i,j-1})/8$$

Suponga que abstraer su imagen mediante una matriz de  $n \times n$  píxeles con 256 niveles de gris (0-255) que inicialmente estarán determinados de forma aleatoria (también se puede emplear una imagen real) para cada pixel. Se pide:

- Escribir un programa de resaltado mediante un algoritmo secuencial, en `resImagen.java`.
- Escribir un programa de resaltado mediante un algoritmo paralelo, en `resImagenPar.java`.

A partir de los programas anteriores, elabore una gráfica *speed - up* =  $f(n)$  siendo  $n$  el número de tareas. Guarde las gráficas y sus comentarios

en un documento  `analisisOpResultado.pdf`  que deberá escribir utilizando  $\text{\LaTeX}$  sobre *OverLeaf*.

5. Un número natural es perfecto cuando es igual a la suma de sus divisores propios (por ejemplo, 6 y 28 son perfectos). Queremos conocer cuántos número perfectos hay en un rango dado de números naturales leído desde la línea de comandos, utilizando computación asíncrona a futuro. Para ello, debe escribir tareas `Callable` que buscarán cuántos números perfectos hay en el subrango de análisis que corresponda a cada tarea. Utilice la interfaz `Future` para recoger los resultados que cada tarea `Callable` encuentra. El programa principal creará las tareas, las procesará a través de un ejecutor de tamaño fijo, e imprimirá cuántos números perfectos se han encontrado. Guarde su programa en `numPerfectos.java`.

## 2. Procedimiento y Plazo de Entrega

Se ha habilitado una tarea de subida en *Moodle* que le permite subir cada fichero que forma parte de los productos de la práctica de forma individual en el formato original. Para ello, suba el primer fichero de la forma habitual, y luego siga la secuencia de etapas que el propio *Moodle* le irá marcando. Recuerde además que:

- Los documentos escritos que no sean ficheros de código deben generarse **obligatoriamente** utilizando Latex, a través del editor *OverLeaf*, disponible en la nube. Tiene a su disposición en el Campus Virtual un manual que le permitirá desarrollar de forma sencilla y eficiente documentos científicos de alta calidad. Puede encontrar el citado manual en la sección dedicada a Latex en el bloque principal del curso virtual. El url de *OverLeaf* es: <https://www.overleaf.com/>
- No debe hacer intentos de subida de borradores, versiones de prueba o esquemas de las soluciones. *Moodle* únicamente le permitirá la subida de los ficheros por **una sola vez**. utilizará paralelismo de grano grueso, particionando un problema y definiendo el número de hilos necesarios para su resolución en función de ecuaciones de balanceado de carga.
- La detección de plagio (copia) en los ficheros de las prácticas, o la subida de ficheros vacíos de contenido o cuyo contenido no responda a lo pedido con una extensión mínima razonable, invalidará plenamente la asignación, sin perjuicio de otras acciones disciplinarias que pudieran corresponder.

- El plazo de entrega de la práctica se encuentra fijado en la tarea de subida del Campus Virtual.
- Entregas fuera de este plazo adicional no serán admitidas, salvo causa de fuerza mayor debidamente justificadas mediante documento escrito.
- Se recuerda que la entrega de todas las asignaciones de prácticas es recomendable, tanto un para un correcto seguimiento de la asignatura, como para la evaluación final de prácticas, donde puede ayudar a superar esta según lo establecido en la ficha de la asignatura.