

Insight를 주는 방법

GDSC Soongsil Web/Mobile 정준영

GDSC 멤버라면 피할수 없는 그 시간이 다가왔습니다.

insight를 주는 법

간단한 브이로그 & 병렬프로그래밍에 대한 소개

정준영

제가 멤버분들에게 무엇을 나눌수 있을까?

- Insight에 대한 이야기.
- 지금 연구실에서 하고있는 일.

insight(통찰력)

in(안) + sight(보다) 내부를 보다.

즉, 나 자신을 아는것에서 부터 시작하는 능력

수신제가치국평천하(修身齊家治國平天下)

병렬프로그래밍 소개

“병렬프로그래밍의 시대가 오고 있다.”

-제이스 샌더스 (NVIDIA 책임 개발자)

병렬프로세싱 초기

OPENGL , DirectX 와 같은 표준 그래픽스 API가 GPU와 상호작용하는 유일한 방법

2006년 Geforce 8800에서 첫번째 CUDA 아키텍처 GPU 등장

보통 병렬화 지점을 OPEN MP와 같은 병렬처리라이브러리로 병렬화 유의미 정도를 체크

이후 GPU 코드로 바꿔본다.

HOST (CPU)

DEVICE (GPU)


```
#include <stdio.h>
```

```
__global__ void add(int a, int b, int* c) {  
    *c = a + b;  
}
```

```
int main (void) {  
  
    int c;  
    int *device_c;  
  
    cudaMalloc((void**)&device_c, sizeof(int));  
  
    add <<<1,1>>>(2, 7, device_c);  
  
    cudaMemcpy(&c, device_c, sizeof(int), cudaMemcpyDeviceToHost);  
  
    printf("2 + 7 = \n",c);  
  
    cudaFree(device_c);  
  
    return 0;  
}
```


