

Εργαστήριο 2^ο

2. Εισαγωγή στο Vitis

Αρχικά, προκειμένου να εξοικειωθούμε με το περιβάλλον του Vitis ακολουθήσαμε τα βήματα του «introduction to Vitis» εκτελώντας Software Emulation και Hardware Emulation για το παράδειγμα της πρόσθεσης 2 διανυσμάτων (vadd). Το παράδειγμα του vadd αποτελείται από αρχεία. Στο πρώτο αρχείο, το host.cpp, που θα τρέξει στο host επεξεργαστή είναι γραμμένος σε openCL, δημιουργούνται τα διανύσματα που θα προστεθούν και αρχικοποιώντας τα με τυχαίες τιμές. Έπειτα, εκτελεί το άθροισμα των διανυσμάτων στο software, αποθηκεύει το αποτέλεσμα σε ένα άλλο διάνυσμα, ενώ περνάει τα διανύσματα που θα προστεθούν στην καθολική μνήμη του συστήματος προκειμένου ο kernel που θα εκτελεστεί στην FPGA να μπορεί να τα διαβάσει και να εκτελέσει την πρόσθεση σε Hardware. Τέλος, γίνεται μια σύγκριση των αποτελεσμάτων που προέκυψαν από το software και το hardware και περίπτωση που τα αποτελέσματα ταυτίζονται εκτυπώνεται το μήνυμα “TEST PASSED”. Στο δεύτερο αρχείο, το vadd.cpp, αφού φτιαχθούν τα interfaces (axilite, axi), αντιγράφονται τα δεδομένα από την DRAM στη BRAM για τα 2 διανύσματα, πραγματοποιεί την πρόσθεση και αποθηκεύει τα αποτελέσματα πάλι πίσω στην DRAM.

3. Υλοποίηση του accelerator που δημιουργήσατε στο 1ο εργαστήριο στο Vitis

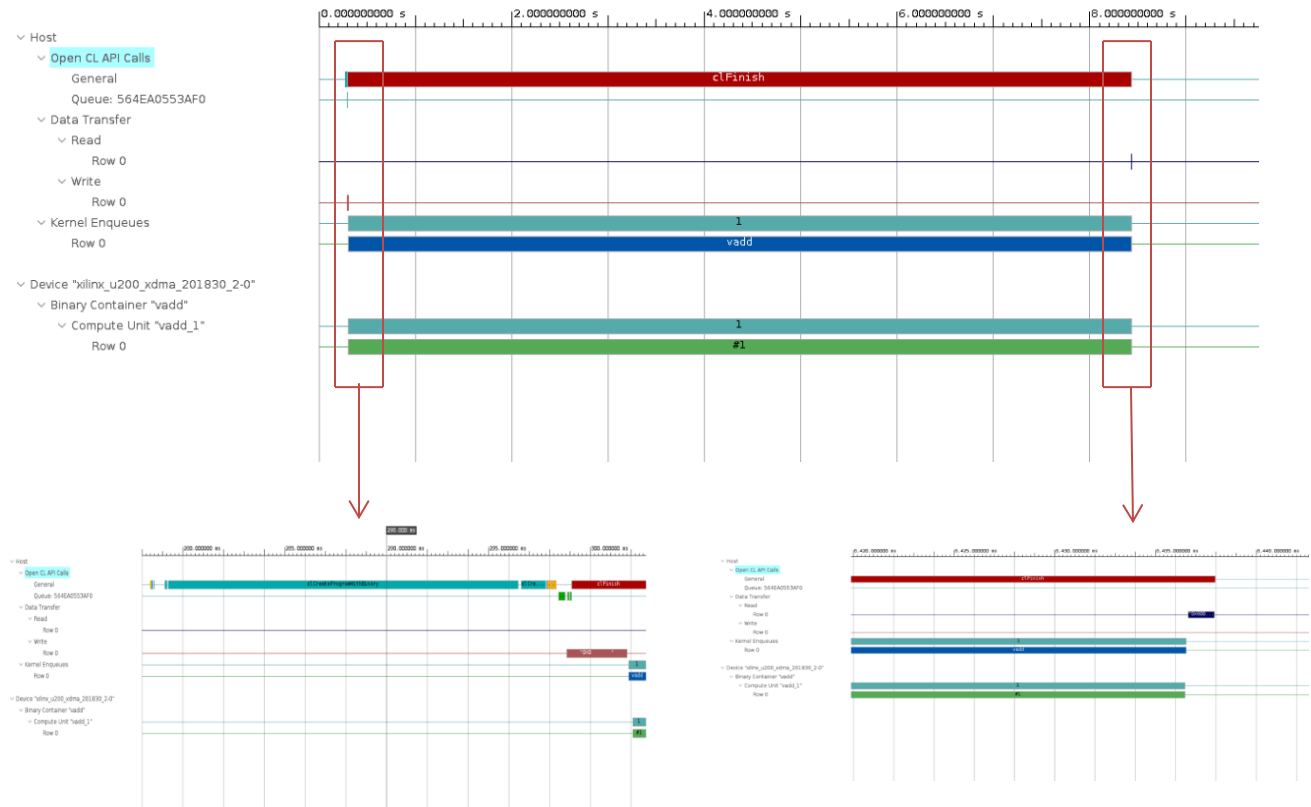
Αφού εκτελέστηκαν σωστά τα βήματα του παραδείγματος vadd, τροποποιήσαμε τον κώδικα του host.cpp έτσι ώστε να υλοποιεί πλέον πολλαπλασιασμό σε software (και όχι πρόσθεση) και να καλεί τον kernel που υλοποιήσαμε στο πρώτο εργαστήριο, για την εκτέλεση του πολλαπλασιασμού σε hardware.

Η γενικότερη λειτουργικότητα του host παραμένει ίδια με το παράδειγμα, καθώς πάλι αρχικοποιούνται δυο vectors, αυτή τη φορά με μέγεθος όσο και ο αριθμός των στοιχείων των πινάκων A, B αντίστοιχα, δηλαδή $n*m$ και $m*r$. Πλέον, τα δύο αυτά vectors, με κατάλληλη προσπέλαση αντικαθιστούν του πίνακες A, B (πχ $\text{vectorA}[i*m+j] = A[i][j]$). Τα διανύσματα αυτά είναι που θα πολλαπλασιαστούν στο software με τον τρόπο που δείξαμε, με το αποτέλεσμα να συγκρίνεται με αυτό που θα παραχθεί από το hardware, αφού ο host περάσει τα αποτελέσματα στην καθολική μνήμη και καλέσει τον kernel μας.

Όμοια με το παράδειγμα, σε περίπτωση που τα αποτελέσματα του software και του hardware ταυτίζονται, εκτυπώνεται το μήνυμα “TEST PASSED”

Στο αρχείο του kernel, αφού οριστούν τα απαραίτητα interfaces όμοια με το παράδειγμα vadd, αντιγράφουμε τους δύο πίνακες στη bram (όπως και στο πρώτο εργαστήριο) και υλοποιούμε τον πολλαπλασιασμό μεταξύ τους, εφαρμόζοντας διάφορα pragmas για την επιτάχυνση του κώδικα (array partition, pipeline, loop unrolling) αποθηκεύοντας τελικά το αποτέλεσμα πίσω στην καθολική μνήμη.

Παρακάτω παρατίθενται τα αποτελέσματα από το **Software Simulation**:



Παρατίθενται τα αποτελέσματα του Hardware Simulation:

Στη δεξιά εικόνα, φαίνεται στο κόκκινο πλαίσιο ο χρόνος εκτέλεσης του kernel μας στην Hardware emulation ο οποίος είναι 2.129ms. Αυτή η πληροφορία είναι χρήσιμη καθώς πλέον γνωρίζουμε ότι ο χρόνος που θα χρειαστεί ο kernel να τρέξει στον αλveo board θα είναι σίγουρα λιγότερος από τα 2.129ms, μιας και ο χρόνος του emulator είναι αυτός που θα χρειαστεί ο kernel στη χειρότερη περίπτωση.

