

Programación Concurrente y de Tiempo Real*

Grado en Ingeniería Informática

Asignación de Prácticas Número 6

En la asignación número cuatro desarrolló soluciones a los problemas planteados utilizando un paralelismo de grano fino. El resultado, tiempos de ejecución peores que en las versiones secuenciales correspondientes, supuesto que se utiliza un procesador de múltiples núcleos, pero no una GPU. En esta asignación 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. 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 \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

*©Antonio Tomeu

número de hilos paralelos que se deben tener. En particular, para el programa 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 4 escribió una solución secuencial y otra paralela de grano fino para el problema del producto matriz densa-vector, y comprobó que la segunda es peor que la primera a partir de cierto tamaño del problema. Escriba ahora una solución de grano grueso utilizando la ecuación de Subramanian, tareas `Runnable` y un ejecutor de capacidad variable.

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

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

donde $T(1)$ 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, elabora una gráfica $speed - up = f(n)$ siendo n el número de tareas, para la versiones de grano fino y grano grueso. Guarde las gráficas y sus comentarios en un documento `analisis2.pdf` que deberá escribir utilizando \LaTeX 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 define 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 20 niveles de gris que inicialmente estarán determinados de forma aleatoria. Se pide:

- Escribir un programa de resaltado mediante un algoritmo secuencial, en `resImagen.java`.
- Escribir un programa de resaltado mediante un algoritmo paralelo de grano fino, en `resImagenParFin.java`.
- Escribir un programa de resaltado mediante un algoritmo paralelo de grano grueso, en `resImagenParGru.java`.

A partir de los programas, elabore una gráfica $speed - up = f(n)$ siendo n el número de tareas, para la versiones de grano fino y grano grueso. Guarde las gráficas y sus comentarios en un documento `analisis3.pdf` que deberá escribir utilizando \LaTeX sobre *OverLeaf*

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.