* (p13)我們可以從這張線圖來觀察到Bubble sort speed up的上升和下降，很明顯的當thread從1>2>4都是跟預期一樣的提升執行的速度，最高來到到3.X，原因為執行緒再往上增加時 overhead大於節省的時間
* (p14)Merge sort 較意外的在於，資料量為1萬的thread 4達到該speed up 的上限，但在25萬以及50萬資料量則是在 theard8達到接近3的speed up
* (15)
* (16)bubble 的efficiency 在可以看到在thread 2以及thread 4時，各個thread所提供的speed up是接近1的，但隨著thread 數量增加時 overhead大於節省的時間，導致speed up 下降
* 在merge sort的efficiency 可以看到同樣也是發現到說，隨著thread 數量增加時 effiency卻是下降的情況，雖然前面提到 在thread 8 達到最高的加速 但overhead大於節省的時間導致speed up 下降
* (17)在這次的實驗過程中，與我們原本預期的結果沒有太多的落差，是可以隨著thread數量增加，達到加速的效果，但如果大於core數，反而會因為將工作切分等等的原因造成而外的時間消耗導致無法加速
* 以及這次遇到的問題為: