Ejercicio 3.16

• El resultado de la monitorización de la actividad de una aplicación informática que está siendo ejecutada dentro de un servidor dedicado a streaming de vídeo se muestra a continuación (nótese que hay información no disponible). Como información adicional, el grafo de llamadas indica que todos los procedimientos son llamados únicamente desde el programa principal main (cuyo tiempo propio de ejecución se puede despreciar), excepto ordena, que solo es llamado desde el procedimiento procesa.

% time	cumulative seconds	self seconds	calls	self ms/call	total ms/call	name
XX	XX	1,8	XX	225	225	ordena
XX	XX	XX	2	900	XX	procesa
XX	XX	1,4	4	350	350	invierte
XX	XX	XX	4	175	XX	almacena

a) Complete la información no disponible en la tabla (marcada como "xx"). ¿Cuánto tiempo de CPU consume la aplicación?

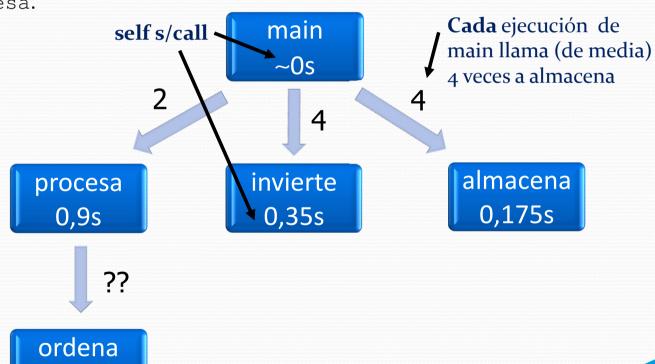
Paso 1: Intentamos obtener el Grafo de Llamadas

0,225s

... todos los procedimientos son llamados únicamente desde el programa principal main (que solo se ejecuta una vez y cuyo tiempo propio de ejecución se puede despreciar), excepto ordena, que solo es

llamado desde el procedimiento procesa.

self ms/call	total ms/call	name
225	225	ordena
900	XX	procesa
350	350	invierte
175	XX	almacena



Paso 2: Empezamos a rellenar la tabla

$$self\ seconds = calls * \frac{self\ ms/call}{1000\ ms/s} \longrightarrow calls = \frac{self\ seconds}{\frac{self\ ms/call}{1000\ ms/s}}$$

% time	cumulative seconds	self seconds	calls	self ms/call	total ms/call	name
XX	XX	1,8	1,8/0,225 = 8	225	225	ordena
XX	XX	1,8	2	900	XX	procesa
XX	XX	1,4	4	350	350	invierte
XX	XX	0,7	4	175	XX	almacena

Paso 3: Ya podemos completar el Grafo de Llamadas

calls	self ms/call	total ms/call	name			
8 _	225	225	ordena		main	
2	900	XX	procesa	2	~05	1
4	350	350	invierte		4	4
4	175	XX	almacena		+	
				AAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA	invierte 0,35s	almacena 0,175s
						nción de procesa nedia) 4 veces a
	8 2 4	calls ms/call 8 225 2 900 4 350	calls ms/call ms/call 8 225 225 2 900 xx 4 350 350	ms/call ms/call name 8 225 225 ordena 2 900 xx procesa 4 350 350 invierte 4 175 xx almacena proces 0,9s	ms/call ms/call name 8 225 225 ordena 2 900 xx procesa 4 350 350 invierte 4 175 xx almacena procesa 0,9s	calls ms/call main 8 225 225 ordena 2 900 xx procesa 4 350 350 invierte 4 175 xx almacena procesa 0,9s invierte 0,9s 0,35s Cada ejecullama (de rordena

Paso 4: Continuamos rellenando la tabla: cumulative s

• Cumulative seconds: La suma acumulada de los segundos consumidos (CPU) por la subrutina y por las subrutinas que aparecen encima de ella en la tabla (código propio).

% time	cumulative seconds	self seconds	calls	self ms/call	total ms/call	name
XX	1,8	1,8	8	225	225	ordena
XX	1,8+1,8=3,6	1,8	2	900	XX	procesa
XX	1,8+1,8+1,4 =5,0	1,4	4	350	350	invierte
XX	1,8+1,8+1,4+0,7 = 5,7	0,7	4	175	XX	almacena

La aplicación consume 5,7s de CPU

Paso 5: Continuamos rellenando la tabla: %time

- **% time:** Tanto por ciento del tiempo total de CPU del programa que usa el código propio de la subrutina (código propio es el que pertenece a la subrutina y no a las subrutinas a las que llama).
 - En nuestro caso: tiempo total de CPU del programa = 5,7s.

% time	cumulative seconds	self seconds	calls	self ms/call	total ms/call	name
$\left(\frac{1,8}{5,7}\right) * 100 = 31,6$	1,8	1,8	8	225	225	ordena
$\left(\frac{1,8}{5,7}\right) * 100 = 31,6$	3,6	1,8	2	900	XX	procesa
$\left(\frac{1,4}{5,7}\right) * 100 = 24,6$	5,0	1,4	4	350	350	invierte
$\left(\frac{0,7}{5,7}\right) * 100 = 12,3$	5,7	0,7	4	175	XX	almacena

Paso 6: Acabamos la tabla: total ms/call

• **Total s/call**: tiempo (CPU) medio total de ejecución por cada llamada a la subrutina, es decir, contando las subrutinas a las que ésta llama.

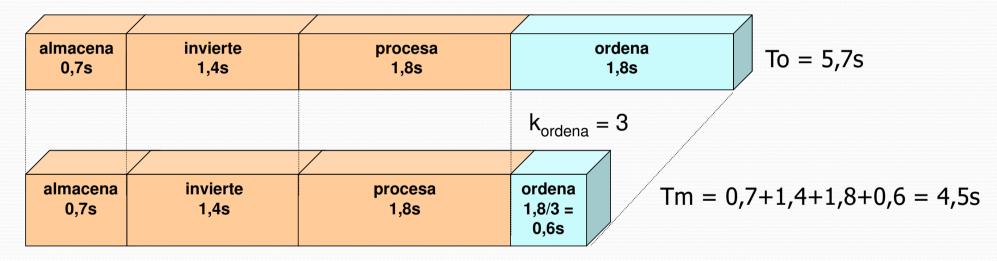
• En nuestro caso, se expresa en ms en lugar de en segundos.

								4	4	
	cumulative	self	_ 11 _	self	total					
5	seconds	seconds	calls	ms/call	ms/call	name	procesa	invierte		almacena
	1,8	1,8	8	225	225	ordena	0,9s	0,35s		0,175s
	3,6	1,8	2	900	1800	procesa	4			
	5,0	1,4	4	350	350	invierte				
	5,7	0,7	4	175	175	almacena	ordena 0,225s			

$$\frac{total\ ms}{call}(procesa) = \frac{self\ ms}{call}(procesa) + 4*\frac{total\ ms}{call}(ordena) = 900ms + 4*225ms = 1800ms$$

Ejercicio 3.16, apartado b)

b) Determine la ganancia en velocidad (speedup) que se obtendría si remplazamos el procedimiento ordena por otro 3 veces más rápido. Exprese esa ganancia en velocidad también como tanto por ciento de mejora.



$$S = \frac{vm}{vo} = \frac{To}{Tm} = \frac{5.7}{4.5} = 1.27$$

El % de mejora obtenido sería: (S - 1) * 100 = 27%

Otra forma (Ley de Amdahl):
$$S = \frac{1}{1 - f + \frac{f}{k}} = \frac{1}{1 - 0.316 + \frac{0.316}{3}} = 1.27$$