# СЛАУ Метод отражений

### Толстобров Кирилл Александрович, группа 323.

#### Постановка задачи

Требуется написать параллельную программу с использованием технологии OpenMP для решения системы линейных уравнений Ax=b методом отражений.

Первый этап алгоритма - приведение матрицы к верхнему треугольному виду методом отражений. Данный этап состоит из n-1 шагов (

# Алгоритм решения

n\*n - размер матрицы). На k-ом шаге производится вычисление вектора  $x_k=rac{a_k-||a_k||e_k}{||(a_k-||a_k||e_k)||}$  где  $a_k$  - k-ый столбец полученой к этому шагу матрицы A без первых k-1 элементов,  $e_k=[1,0,0,\dots,0]$  - вектор размерности n-k+1. Затем производится замена матрицы A и вектора b на  $U(x_k)A$  и  $U(x_k)b$  соответственно, где  $U(x_k)$  - матрица отражения (под  $U(x_k)A$  подразумевается умножение  $U(x_k)$  на нижнюю правую подматрицу матрицы A размера (n-k+1)\*(n-k+1), под  $U(x_k)b$  подразумевается умножение  $U(x_k)$  на вектор из последних n-k+1 элементов вектора b). Умножение матрицы отражения на вектор производится неявно, без хранения матрицы в памяти, по формуле U(x)b = b - 2x(b,x). Умножение матрицы отражения на матрицу A осуществляется умножением матрицы отражения на соответствующие столбцы указанным способом. Умножение  $U(x_k)A$  производится параллельно с использованием директивы parallel, каждая нить производит умножение матрицы  $U(x_k)$  на подмножество столбцов A, загрузка нитей равномерна.

Исследования и результаты

Второй этап алгоритма - обратный ход метода Гаусса.

#### Все опыты с проводились на вычислительном комплексе Polus.

Программа компилировалась командой: g++ main.cpp -o prog -fopenmp -std=c++11. Запуск программы производился командой: bsub < task.lsf, содержимое командного файла task.lsf:

#BSUB -J "OpenMP\_job"

#BSUB -W 0:15

#BSUB -o prog.%J.out

#BSUB -e prog.%J.err

#BSUB -R "affinity[core(N)]"

OMP\_NUM\_THREADS=P

графиках.

3

4

5

6

2-10

 $2^{-12}$ 

25

 $2^2$ 

2-7

4000x4000

15.0

12.5

7.5

5.0

Ускорение 10.0

Время, с

g

где N, P, K в последних трех строчках - соответственно кол-во ядер, кол-во нитей, имя файла с исходными данными (соответствует размеру

матрицы).

8

16

32

64

0.000549

0.000816

0.001253

0.002924

0.003004

0.003730

0.005622

0.006112

Опыты проводятся с матрицами размеров 40х40, 100х100, 500х500, 1000х1000, 2000х2000, 4000х4000. Количество ОМР нитей: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64.

/polusfs/lsf/openmp/launchOpenMP.py ./prog K

Измерялась зависимость времени выполнения программы (Т1 - время приведения системы к вехрнему треугольному виду, Т2 - время на обратный ход метода Гаусса, Т - Т1+Т2), ускорения и эффективности в зависимости от числа ОМР нитей. Результаты представлены на

вывод, что программа работает корректно.

Для проверки корректности работы программы в каждом опыте также измерялась норма невязки и норма разницы между полученным и точным решениями. За все опыты первый показатель ни разу не превысил  $10^{-6}$ , второй не превысил  $10^{-7}$ . Исходя из этого можно сделать

0 1 0.000452 0.005808 5.636870 853.5640 0.680265 48.45570 2 1 0.000392 0.003333 0.345471 2.837540 24.34030 428.0160 2 0.000444 0.002334 216.1470 4 0.180823 1.456170 12.44460

0.391769

0.140347

0.196557

0.284084

Т1 - время приведения к треугольному виду

40x40 matrix T1, s 100x100 matrix T1, s 500x500 matrix T1, s 1000x1000 matrix T1, s 2000x2000 matrix T1, s 4000x4000 matrix T1, s

0.789414

0.819672

0.925290

1.513750

110.8900

79.9328

50.8906

42.8557

40x40 100x100

500x500 1000x1000

2000x2000 4000x4000

6.53322

5.28295

5.06316

7.45495











