

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE INFORMÁTICA  
CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

LUCAS BARROS DE ASSIS

**Modelagem de ondas sísmicas através de  
paralelismo de tarefas**

Monografia apresentada como requisito parcial  
para a obtenção do grau de Bacharel em Ciência  
da Computação

Orientador: Prof. Dr. Lucas Mello Schnorr

Porto Alegre  
2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos André Bulhões

Vice-Reitora: Prof<sup>ª</sup>. Patricia Pranke

Pró-Reitora de Graduação: Prof<sup>ª</sup>. Cíntia Inês Boll

Diretora do Instituto de Informática: Prof<sup>ª</sup>. Carla Maria Dal Sasso Freitas

Coordenador do Curso de Ciência de Computação: Prof. Rodrigo Machado

Bibliotecária-chefe do Instituto de Informática: Beatriz Regina Bastos Haro

## RESUMO

A aplicação *Ondes3D* tem como objetivo realizar a simulação dos efeitos de uma onda sísmica. Apesar de contar com uma implementação paralela utilizando *OpenMP*, esse paralelismo só é obtido dentro de cada um de seus *macro-kernels*. O trabalho aqui apresentado estuda as alterações necessárias para dividir as estruturas utilizadas pelo simulador em ladrilhos, possibilitando posteriormente uma implementação em forma de tarefas utilizando a biblioteca *StarPU*. Essa divisão em tarefas permite um controle da granularidade dos processos paralelos através do tamanho dos ladrilhos utilizados, o que leva à uma otimização dos acessos em memória. Além disso, é possível que diferentes etapas do processo sejam executadas simultaneamente graças às especificações das dependências que o modelo de programação em tarefas inclui. Dessa forma, espera-se alcançar uma execução que aproveita arquiteturas *multi-core* de forma mais vantajosa que a versão original.

**Palavras-chave:** Programação paralela. programação baseada em tarefas. Ondes3D. StarPU.

## Seismic waves modelling through task-based programming

### ABSTRACT

The *Ondes3D* simulator aims to simulate the effects of a seismic wave. Even though it has a parallel implementation using *OpenMP*, this parallelism is only achieved inside each of its macro-kernels. The study presented in this document studies the modifications needed to split the structures used by *Ondes3D* in tiles, which allows a task-based implementation using the *StarPU* library. By splitting the code in tasks, it becomes possible to control the granularity of the parallel processes through the tile sizes, which enables a memory access optimization. Other than that, different steps of the computation can be executed simultaneously thanks to the dependency specifications from the task-based model. With these modifications, it may be possible to achieve an execution which exploits multi-core architectures even better than the original version.

**Keywords:** Parallel programming. Task-based programming. Ondes3D. StarPU.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 2.1	Representação de um <i>stencil</i> 2D com quatro vizinhos .....	11
Figura 2.2	Definição do <i>codelet</i> da função <i>computeIntermediates</i> .....	13
Figura 2.3	Decomposição da matriz A em blocos .....	14
Figura 2.4	Algoritmo de multiplicação de matrizes por blocos .....	14

## **LISTA DE TABELAS**

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

DAG	Directed Acyclic Graph
HPC	High-Performance Computing
MPI	Message Passing Interface

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>1.1 Contribuições.....</b>	<b>9</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Ondes3D.....</b>	<b>10</b>
<b>2.2 Paralelismo baseado em tarefas.....</b>	<b>12</b>
2.2.1 StarPU .....	12
2.2.2 Matrizes <i>ladrilhadas</i> .....	13
<b>3 PROJETO E IMPLEMENTAÇÃO .....</b>	<b>15</b>
<b>3.1 Estruturas de dados .....</b>	<b>15</b>
<b>3.2 Tarefaização dos <i>macro-kernels</i> .....</b>	<b>15</b>
<b>4 AVALIAÇÃO EXPERIMENTAL .....</b>	<b>16</b>
<b>4.1 Ambiente de testes.....</b>	<b>16</b>
<b>4.2 Resultados.....</b>	<b>16</b>
<b>5 CONCLUSÃO .....</b>	<b>17</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>18</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Uma ferramenta importante para a mitigação dos riscos decorrentes de terremotos é a simulação da propagação de ondas sísmicas (DUPROS et al., 2010). A aplicação *Ondes3D* realiza essa simulação através do método de diferenças finitas, utilizando a biblioteca *OpenMP* para produzir paralelismo local e o protocolo *MPI* em contextos distribuídos. No entanto, o paralelismo local somente existe dentro de cada *macro-kernel*, isto é, não existe execução paralela entre diferentes etapas do cálculo. Uma alternativa possível para acelerar a execução pode ser alcançada utilizando um modelo que permita um paralelismo ainda maior que o atual. A biblioteca *StarPU* é uma alternativa atual que implementa a programação baseada em tarefas para obter paralelismo. Dentro desse modelo, uma tarefa consiste em uma função cuja especificação inclui, além de seus parâmetros, os seus modos de acesso: somente leitura, somente escrita ou leitura e escrita. Essas tarefas são incluídas ao longo do código e, baseando-se na ordem de inserção e nos modos de acesso de cada uma delas, a biblioteca *StarPU* constrói um grafo acíclico direcionado representando as dependências entre essas tarefas. Durante a execução do programa, esse grafo é utilizado para escalonar as tarefas conforme a disponibilidade dos recursos computacionais. Implementando a aplicação *Ondes3D* sob a forma de tarefas, acredita-se ser possível alcançar uma performance superior na execução de suas simulações. No entanto, o modelo de tarefas e a biblioteca *StarPU* exigem que mudanças sejam feitas nas estruturas de dados e no fluxo de código da aplicação. Este trabalho tem como objetivo estudar as alterações necessárias e analisar o nível de paralelismo alcançado pela implementação proposta.

### 1.1 Contribuições

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para a elaboração desse estudo, primeiramente é necessário compreender o que é a aplicação utilizada. A partir desse conhecimento, é possível tratar do modelo de programação baseada em tarefas e como ela é implementada na biblioteca *StarPU*. Finalmente, é necessário explicar o método de divisão das estruturas de dados usadas, conhecido como ladrilhamento ou *tiling*.

### 2.1 Ondes3D

A aplicação discretiza o mundo real em diversos tensores tri-dimensionais, endereçados a partir de suas coordenadas. Esses tensores são parte de diferentes estruturas de dados, que podem variar de acordo com os dados experimentais utilizados na simulação.

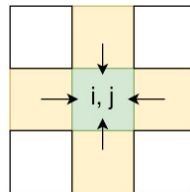
Esse trabalho toma como objeto de estudo os dados do terremoto de *Chuetsu-Oki*, que atingiu a costa japonesa em 2007. Nesse caso, a aplicação conta com as seguintes estruturas, usadas para representar os fenômenos físicos que compõem a onda:

- **STRESS**: composta por tensores que representam as tensões sofridas em diferentes planos. O tensor  $xy$ , por exemplo, representa a tensão sofrida no plano X - aquele cuja normal aponta na direção do eixo X, isto é, o plano YZ - pelas forças causadas na direção Y.
- **VELOCITY**: composta por tensores que representam a velocidade da onda nas direções X, Y e Z.
- **SOURCE**: composta pelos dados que descrevem a(s) fonte(s) da onda, como seu hipocentro, a longevidade da fonte, sua orientação e força.
- **MEDIUM**: composta pelos dados que descrevem o meio por onde a onda se propaga, como sua profundidade.
- **ABSORBING BOUNDARY CONDITION**: composta por vetores que representam as contribuições das bordas do domínio nos cálculos de tensão e velocidade. Essas bordas são utilizadas para limitar o domínio computacional onde o cálculo é feito gerando o mínimo de interferência nos cálculos realizados. (NATAF, 2013).

Os cálculos são realizados seguindo um padrão *stencil*, onde o valor atribuído aos tensores que descrevem as grandezas físicas são calculados usando informações das células vizinhas. A figura 2.1 ilustra um *stencil* 2D com quatro vizinhos. Apesar da

aplicação estudada usar coordenadas nos eixos X, Y e Z, o mesmo conceito pode ser expandido para o espaço tridimensional.

Figura 2.1 – Representação de um *stencil* 2D com quatro vizinhos



Fonte: Autor

As estruturas descritas anteriormente são atualizadas iterativamente, passando por quatro grandes etapas, também chamadas de *macro-kernels*:

- *computeSeisMoment*: etapa em que as fontes da onda são atualizadas
- *computeIntermediates*: etapa em que as contribuições das bordas do domínio são atualizadas a partir dos tensores de velocidade
- *computeStress*: etapa em que os tensores de tensão nos diferentes planos são atualizados a partir dos tensores de velocidade e das condições de borda
- *computeVelocity*: etapa em que os tensores de velocidade são atualizados a partir dos tensores de velocidade e das condições de borda

Com exceção da atualização das fontes da onda, que acontece em um domínio bastante restrito, os *macro-kernels* descritos acima utilizam a diretiva *omp parallel for* para obter um paralelismo interno. Já que essas etapas realizam cálculos dentro de um laço triplo, iterando sob as coordenadas em X, Y e Z, a biblioteca *OpenMP*, através da diretiva citada anteriormente, cria *threads* distintas para atuarem sobre cada uma das posições possíveis.

Apesar dessa abordagem permitir uma aceleração da execução, ela possui algumas limitações: primeiramente, dado o tamanho do domínio utilizado, é possível que o tempo empregado na criação das *threads* represente uma parcela de tempo significativa em relação ao tempo de cálculo de cada uma delas. A falta de controle da granularidade do paralelismo produzido é uma das vantagens que pode ser introduzida através da programação baseada em tarefas. Além disso, apesar de existir uma relação de dependência entre as quatro etapas, a partir do momento em que uma dada região teve seus tensores de tensão atualizados, ela já poderia iniciar a atualização dos tensores de velocidade. No entanto, dado que o paralelismo só existe dentro de cada *macro-kernel*, a versão original

exige que uma etapa seja completamente concluída para que a próxima possa ser iniciada.

## 2.2 Paralelismo baseado em tarefas

O paralelismo baseado em tarefas é um modelo em que se busca descrever trechos de código paralelizáveis na forma de tarefas, que são criadas em tempo de execução pela biblioteca de paralelismo utilizada. Depois de criar a tarefa, a biblioteca é responsável por executá-la ou adicioná-la a uma fila de tarefas para que ela seja executada em um momento apropriado. A possibilidade de adiar a execução de uma tarefa é o que torna essa opção interessante ao considerarmos as dependências da aplicação aqui estudada.

### 2.2.1 StarPU

*StarPU* é uma biblioteca de programação em tarefas para arquiteturas heterogêneas. Essa biblioteca foi criada visando atender à necessidade da comunidade de *HPC* de potência computacional (AUGONNET et al., 2009), criando uma ferramenta que facilita a criação de tarefas para diferentes arquiteturas e a especificação dos dados utilizados. No caso do estudo aqui descrito, essa biblioteca é especialmente interessante ao determinar o momento de execução de suas tarefas, já que a escolha do momento de sua execução é baseada nas dependências de dados existentes entre elas.

A utilização de tarefas é composta por dois momentos, sendo o primeiro deles a sua descrição e o segundo a sua inserção na fila de tarefas. O paralelismo obtido é o resultado da inserção de diversas instâncias da mesma tarefa atuando sobre dados diferentes e tendo sua ordem de execução determinada pelas dependências entre elas.

A criação de uma tarefa começa pela construção de seu *kernel*, uma função que implementa a tarefa a ser executada e que deve seguir a seguinte interface:

```
void task_name(void *buffers[], void *cl_arg)
```

Nessa interface, os *buffers* representam os dados que serão gerenciados pela biblioteca levando em conta suas dependências e modos de leitura. Já a estrutura *cl\_arg* guarda ponteiros de valores externos utilizados pelo *kernel*, tipicamente valores constantes.

Com o *kernel* criado, utiliza-se uma estrutura chamada *codelet* para descrever a tarefa. Nessa estrutura é indicada a quantidade de *buffers* utilizados pela tarefa, seus

modos de acesso e o nome dos *kernels* que implementam-na. Voltando ao exemplo da função *computeIntermediates*, um *codelet* possível é mostrado na figura 2.2.

Figura 2.2 – Definição do *codelet* da função *computeIntermediates*

```
enum starpu_data_access_mode modes_intermediates[31] =
{
    STARPU_RW,
    STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R,
    STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R,
    STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R,
    STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R,
    STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R, STARPU_R
};

struct starpu_codelet intermediates_cl = {
    .cpu_funcs = {compute_intermediates_task},
    .nbuffers = 31,
    .name = "intermediates",
    .dyn_modes = modes_intermediates
};
```

Fonte: Autor

A criação de instâncias de tarefas é feita através da função *starpu\_insert\_task*, tendo como parâmetros o *codelet* correspondente, os *buffers* utilizados e os ponteiros registrados como *cl\_args*.

Utilizando a ordem de inserção das tarefas e as dependências nelas descritas, a biblioteca cria um grafo acíclico direcionado (também chamado de *DAG*) que descreve a hierarquia existente entre as diversas tarefas inseridas. A partir desse grafo, é possível escalonar em tempo de execução as tarefas de maneira que todas as dependências sejam respeitadas e o tempo ocioso nas unidades de cálculo seja o menor possível.

### 2.2.2 Matrizes *ladrilhadas*

Uma estratégia recorrente na programação de alta performance é o ladrilhamento de matrizes - no caso desse estudo, de tensores. Essa técnica consiste na divisão de uma matriz em sub-matrizes (também chamadas de blocos) de menor tamanho, indexadas pela sua posição em relação à matriz original. A figura 2.3 ilustra uma matriz que passou por esse processo.

O ladrilhamento de matrizes exige que os algoritmos sejam re-adequados à sua estrutura, mas em contrapartida oferecem numerosas vantagens. Em primeiro lugar, podemos citar a otimização dos acessos em memória: ao utilizar um tamanho de bloco suficientemente pequeno, é possível que, durante a execução do cálculo sobre cada um dos blocos, todos os dados necessários estejam presentes simultaneamente na memória cache. Além disso, utilizando o DAG criado por ferramentas como a biblioteca *StarPU*,

Figura 2.3 – Decomposição da matriz A em blocos

$$A = \begin{bmatrix} A_{0,0} & A_{0,1} & A_{0,2} \\ A_{1,0} & A_{1,1} & A_{1,2} \\ A_{2,0} & A_{2,1} & A_{2,2} \end{bmatrix}$$

Fonte: Autor

é possível executar simultaneamente tarefas de etapas diferentes, acelerando ainda mais a execução da aplicação.

Figura 2.4 – Algoritmo de multiplicação de matrizes por blocos

$$C(i,j) = C(i,j) + A(i,k) * B(k,j)$$

Fonte: Wikipedia<sup>1</sup>

A figura 2.4 ilustra o cálculo de multiplicação de matrizes utilizando matrizes ladrilhadas. A versão convencional do algoritmo consiste em acumular a soma dos produtos de cada linha por cada coluna das matrizes envolvidas. Apesar dos elementos consecutivos de uma mesma linha encontrarem-se tipicamente lado a lado em memória, os saltos realizados nas trocas de linha podem exigir uma reescrita completa da cache.

A versão ladrilhada é composta por diversas execuções do algoritmo convencional, atuando sobre uma linha (respectivamente, coluna) de blocos de cada vez. Dessa forma, além de otimizar os acessos de memória ao realizar pequenas multiplicações bloco a bloco, é possível executar simultaneamente o cálculo de todos os blocos da matriz resultante. Apesar dos blocos das matrizes  $A$  e  $B$  serem acessados por diversas tarefas, eles não sofrem nenhuma escrita. Os blocos da matriz  $C$ , onde as escritas são realizadas, são acessados cada um deles por uma única tarefa, possibilitando tal paralelismo.

<sup>1</sup>Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Tiled\\_matrix\\_multiplication\\_diagram.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Tiled_matrix_multiplication_diagram.png)>. Acesso em 31 out. 2021.

### **3 PROJETO E IMPLEMENTAÇÃO**

#### **3.1 Estruturas de dados**

#### **3.2 *Tarefaização dos macro-kernels***

## **4 AVALIAÇÃO EXPERIMENTAL**

### **4.1 Ambiente de testes**

### **4.2 Resultados**



## **5 CONCLUSÃO**

## REFERÊNCIAS

AUGONNET, C. et al. Starpu: A unified platform for task scheduling on heterogeneous multicore architectures. In: . [S.l.: s.n.], 2009. v. 23. ISBN 978-3-642-03868-6.

DUPROS, F. et al. High-performance finite-element simulations of seismic wave propagation in three-dimensional nonlinear inelastic geological media. **Parallel Comput.**, v. 36, p. 308–325, 2010.

NATAF, F. Absorbing boundary conditions and perfectly matched layers in wave propagation problems. **Radon Series on Computational and Applied Mathematics**, v. 11, 01 2013.