

Compte rendu du projet make

Equipe 10

BOUDOUIN Philippe
DANET Nicolas
FERRAND Pierre
GOUTTEFARDE Léo

Vendredi 25 Novembre 2016



Table des matières

1	Présentation du projet	2
1.1	Langage / Framework	2
1.2	Architecture	2
1.3	Algorithme principal	2
1.4	Extensions	2
1.5	Installation	2
1.6	Déploiement sur Grid'5000	3
2	Tests de performance	5
2.1	Blender 2.49	6
2.2	Blender 2.59	7
2.3	Matrix	7
2.4	Premier	8

1 Présentation du projet

1.1 Langage / Framework

Le projet a été réalisé à l'aide du framework Charm++, qui s'utilise en C++. Il s'agit d'un framework très complet du même type que Qt mais pour permettre de créer des applications distribuées et multi-cœurs.

Pour cela le framework est basé sur une gestion de l'application par objets distribués et méthodes d'objet distantes, dont la spécification doit être faite dans un format de fichier d'interface dédié (fichiers .ci). Le framework utilise ainsi un compilateur spécifique.

1.2 Architecture

Le projet s'organise autour de différentes classes :

- **Parser** : Effectue le parsing du Makefile
- **Master** : Classe de l'objet distribué principal, le maître
Il gère des esclaves, leur transmet des tâches, et récupère les résultats
- **Slave** : Classe des objets distribués d'esclaves
Les esclaves reçoivent des tâches du maître qu'ils doivent exécuter, puis en renvoyer le résultat
- **Node** : Classe des noeuds du graphe de dépendances tiré d'un Makefile
Cette classe permet de gérer les différentes opérations faites sur les noeuds, elle permet aussi de créer le graphe des dépendances à partir des éléments parsés
- **Job** : Cette classe décrit les tâches envoyées à distance aux esclaves
- **File** : Cette classe décrit les fichiers à envoyer entre objets distribués, elle définit leur lecture / écriture / transmission

1.3 Algorithme principal

Le maître envoie des tâches aux esclaves, les esclaves une fois terminé renvoient leur résultat au maître qui regarde alors si une nouvelle tâche à exécuter est disponibles (donc dont toutes les dépendances sont créées).

1.4 Extensions

En plus des fonctionnalités de base, notre programme de make permet d'utiliser plusieurs CPUs par machine et minimise les envois de dépendances aux esclaves (on ne renvoie jamais une dépendance précédemment envoyée).

De plus la dernière tâche est effectuée sur le maître pour en accélérer l'exécution (plus besoin de distribuer de tâches à ce moment là).

1.5 Installation

Pour installer Charm++, il faut en récupérer l'archive, la décompresser puis compiler :

```
cd ~  
wget http://charm.cs.illinois.edu/distrib/charm-6.7.1.tar.gz  
tar -xvzf charm-6.7.1.tar.gz
```

```
cd ~/charm-6.7.1
./build charm++ netlrts-linux-x86_64 --with-production -j8
```

Sur Grid'5000, nous stockons ce dossier dans répertoire home et spécifions ce répertoire d'installation dans le Makefile.

1.6 Déploiement sur Grid'5000

Le code de déploiement est écrit en bash avec les différentes étapes décrites dans le fichier !scripts/deploy.sh !.

Pour l'exécution distribuée, Charm++ comporte un équivalent à mpiexec : charmrun.

1.6.1 Etape 1

Connexion, réservation et installation de 10 noeuds pour 1h par exemple (on installe notamment blender et ffmpeg) :

```
ssh <login>@access.grid5000.fr
ssh <site>

oarsub -I -l nodes=10,walltime=1 -t deploy
kadeploy3 -f $OAR_NODE_FILE -e jessie-x64-std -k
```

1.6.2 Etape 2

Préparation des noeuds et installation de Charm++ :

```
# runs a script remotely
remote_run()
{
    if [[ $# -ge 2 && -f "$2" ]]; then
        ssh -oStrictHostKeyChecking=no root@$1 'bash -s' < "$2"
    fi
}

# Charm++ nodelist file (regenerate it after each oarsub node allocation)
NODELIST=~/.nodelist

sort -u $OAR_NODEFILE > nodes

# Generates Charm++ nodelist file
# each line from $OAR_NODEFILE = 1 cpu entry, usually 8 / node
awk 'F0="\t host \"$0\" ++cpus 8"' nodes > tmp
echo "group main" > $NODELIST
cat tmp >> $NODELIST
rm tmp

echo -e "apt-get update\napt-get -y install blender ffmpeg ImageMagick ncftp" > task.sh
echo -e "nohup sh ~/task.sh &> out.txt &" > runTask.sh
```

```
SERVS=$(cat nodes)
SSH=$(tail -n 1 nodes)

# for each node
for SERV in $SERVS; do

    scp ~/.ssh/id_rsa root@$SERV:~/.ssh/id_rsa
    scp ~/.ssh/id_rsa.pub root@$SERV:~/.ssh/id_rsa.pub

    scp $NODELIST root@$SERV:~
    scp nodes root@$SERV:~
    scp task.sh root@$SERV:~

    remote_run $SERV runTask.sh

done

ssh root@$SSH

cd ~
wget http://charm.cs.illinois.edu/distrib/charm-6.7.1.tar.gz
tar -xvzf charm-6.7.1.tar.gz
cd ~/charm-6.7.1
./build charm++ netlrts-linux-x86_64 --with-production -j8
```

1.6.3 Etape 3

Içi il faut télécharger le code de l'application dans un dossier /make, puis changer les identifiants FTP dans test/bench.sh si l'on souhaite que les résultats soient zippés sur un FTP à la fin.

1.6.4 Etape 4

Il s'agit maintenant de compiler et de finaliser les noeuds avec les instructions suivantes :

```
cd ~/make/src

# Fix Charm++ path
tail -n +4 Makefile >> Makefile_
echo "CPATH=~/charm-6.7.1" > Makefile
cat Makefile_ >> Makefile

make -j8

cd ~/make/sujet/makefiles/premier
gcc premier.c -lm -o premier
cd ~
```

```
# for each node
for SERV in $(cat ~/nodes); do
    scp -o StrictHostKeyChecking=no -rp ~/make root@$SERV:~
done
```

1.6.5 Etape 5

Finalement pour lancer le benchmark de test il suffit d'utiliser l'instruction suivante :

```
cd ~/make
nohup ./test/bench.sh &> bench.log &
```

1.6.6 Etape 5 (mode manuel)

Pour exécuter le programme sans le script de benchmarking, il faut se mettre dans le dossier du Makefile à tester puis appeler le programme comme ceci :

```
~/make/charmrun ++nodelist ~/nodelist ++ppn <Nombre de processus par noeud> \
++p <Nombre de processus total> ~/make/src/Make <FichierMakefile>
```

Le fichier `~/nodelist` contient la liste des noeuds disponibles selon la syntaxe Charm++ (créé en étape 2).

2 Tests de performance

Les tests ci-dessous ont été effectués sur les machines du cluster Edel de Grenoble, avec un maximum de 42 machines.

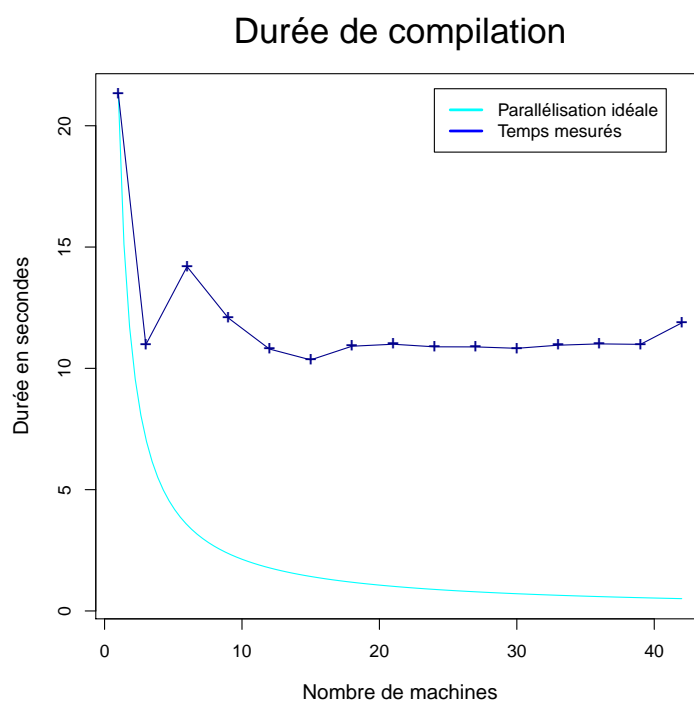
Les caractéristiques de ces machines sont les suivantes :

- 2 CPUs Intel Xeon E5520
- 4 coeurs par CPU
- 24 GB de RAM
- 119 GB d'espace disque SSD

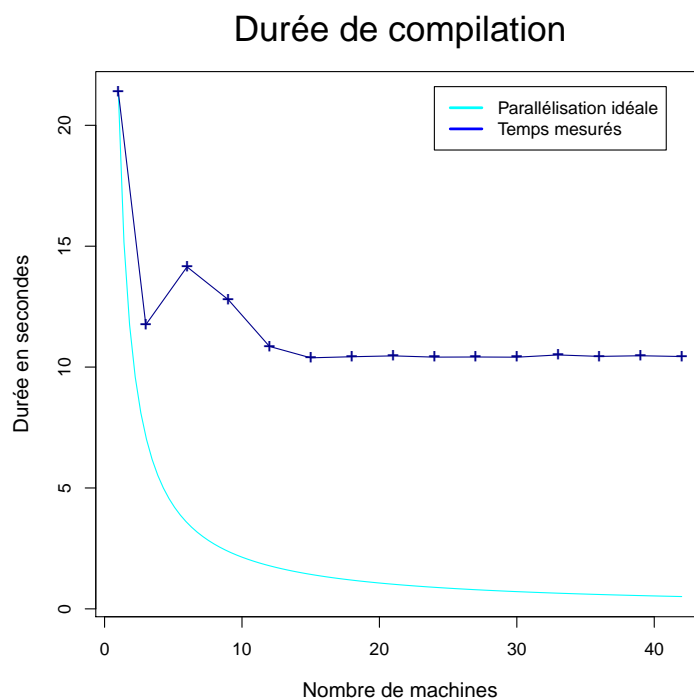
Les tests ont été réalisés en exploitant chacun des 8 coeurs (2 x 4 coeurs) disponibles par machine.

2.1 Blender 2.49

2.1.1 Makefile

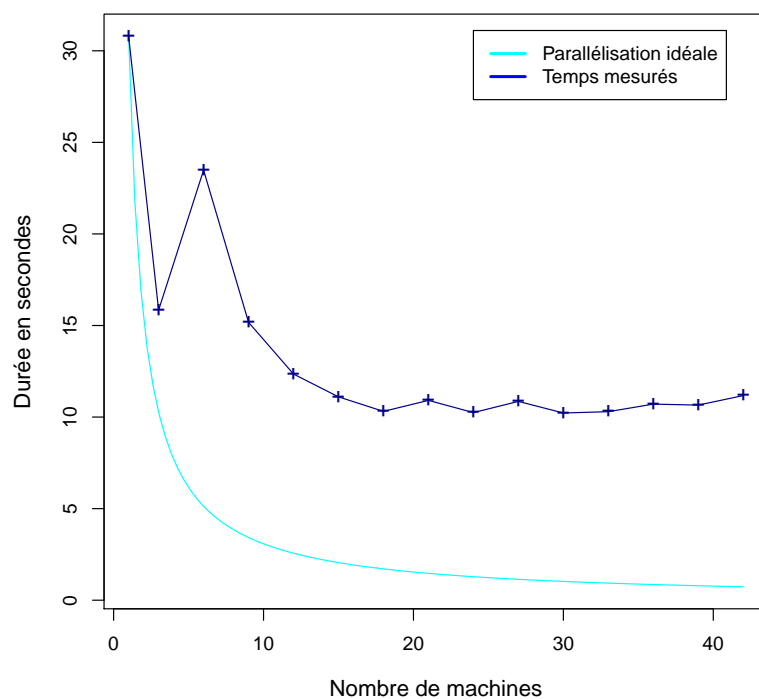


2.1.2 Makefile-recurse



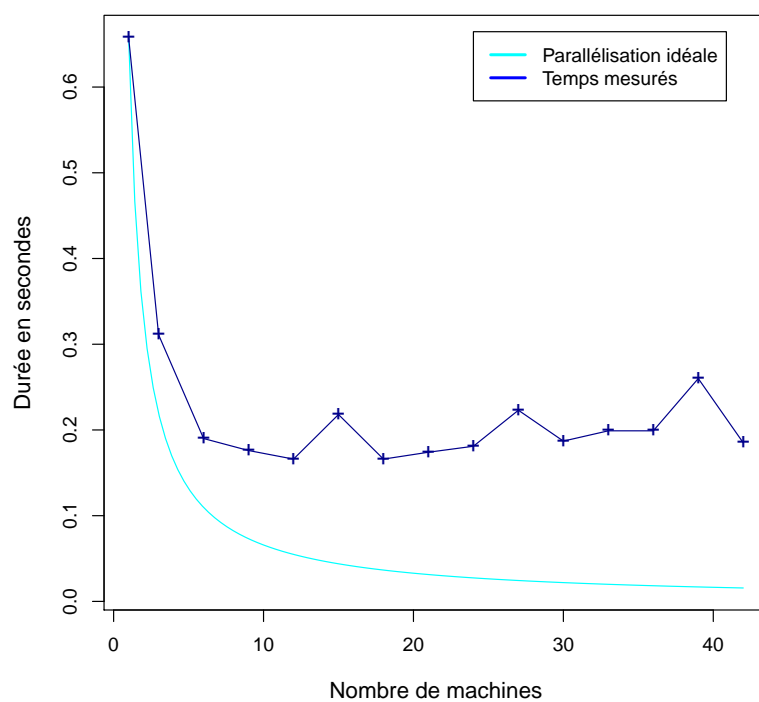
2.2 Blender 2.59

Durée de compilation



2.3 Matrix

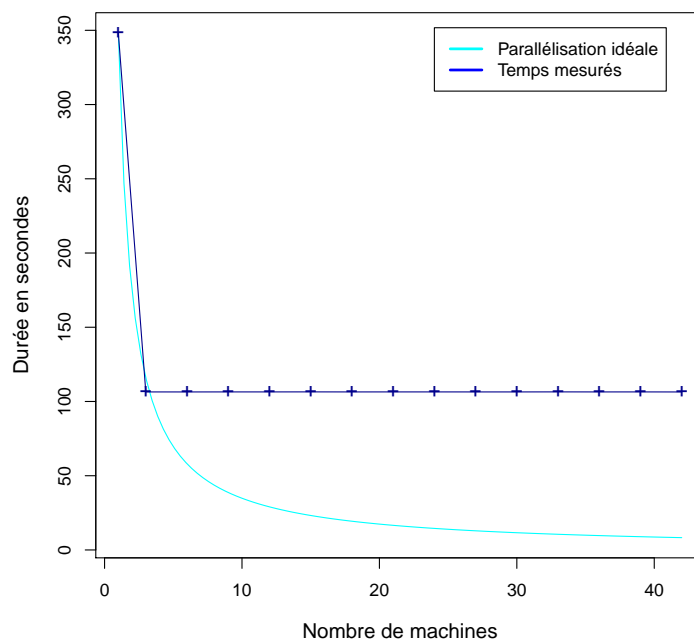
Durée de compilation



2.4 Premier

2.4.1 Makefile

Durée de compilation



2.4.2 Makefile-small

Durée de compilation

