МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования

«Вятский государственный университет»

Факультет автоматики и вычислительной техники

Кафедра электронных вычислительных машин

Лабораторная работа № 2 по курсу

«Параллельное программирование»

Выполнил студент группы ИВТ-31 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Седов М. Д./

Проверил доцент кафедры ЭВМ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Долженкова М. Л./

Киров 2020

1 Задание

Изучить средства работы с потоками операционной системы, получить навыки реализации многопоточных приложений.

1. Выделить в полученной в ходе первой лабораторной работы реализации поиска разрешающей последовательности ходов в пятнашках произвольного размера фрагменты кода, выполнение которых может быть распределено на несколько процессорных ядер.
2. Реализовать многопоточную версию алгоритма с помощью языка C++ и потоков стандартной библиотеки C++, использую при этом необходимые примитивы синхронизации.
3. Показать корректность полученной реализации, запустив ее на наборе тестов, построенных в ходе первой лабораторной.
4. Провести доказательную оценку эффективности многопоточной реализации алгоритма.

* 1. Метод распараллеливания алгоритма

Многопоточная реализация алгоритма предполагает нахождение из начального состояния всех соседних состояний. Данные состояния становятся начальными для каждого из N потоков, каждый из которых реализует работу последовательного алгоритма из лабораторной работы №1. Таким образом, обработка ветвей дерева состояний игрового поля производится параллельно. Как только один из потоков найдет разрешающую последовательность ходов, все потоки завершают свою работу и выдается ответ.

Листинг многопоточной реализации алгоритма на C++ приведен в приложении А.

* 1. Тестирование

Тестирование проводилось на ЭВМ под управлением 64-разрядной ОС Linux, с 12 ГБ оперативной памяти, с процессором Intel Core i5 6200U с частотой 2.3 ГГц (4 логических и 2 физических ядра).

Количество строк и столбцов каждой матрицы пятнашек и результаты тестирования приведены в таблице 1.

Таблица 1 – Результаты тестирования

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Строки и столбцы матрицы | Линейная реализация, мс | | Параллельная реализация, мс | | Ускорение |
| 2х3 | 0,0000734 | | 0,00006502 | | 1,13 |
| 3х3 | 0,0011579 | | 0,00015598 | | 7,42 |
| 3х4 | 0,0126833 | | 0,0036612 | | 3,46 |
| 4х4 | 0,112261 | | 0,008361 | | 13,43 |
| 4х5 | 2,50988 | | 0,216 | | 11,62 |
| 5х5 | 61,3944 | | 4,82699 | | 12,72 |
|  | | Среднее | | 8,3 | |
| Максимальное | | 13,43 | |
| Минимальное | | 1,13 | |

* 1. Вывод

В ходе лабораторной работы была разработана многопоточная версия алгоритма поиска разрешающей последовательности ходов в пятнашках произвольной размерности с использованием потоков стандартной библиотеки C++. Многопоточный алгоритм оказался быстрее однопоточного на всех тестовых входных данных; в среднем ускорение составило 9,7 раза. Исходя из этого можно предположить, что многопоточная реализация будет быстрее при любых входных данных.

Приложение А

(обязательное)

Листинг программной реализации

main.cpp

#include <iostream>

#include <cstdlib>

#include <cmath>

#include <ctime>

#include <vector>

#include "Map.h"

#include "BinTree.h"

#include "State.h"

#include <ctime>

#include <thread>

#include <mutex>

#define TESTS 50

using namespace std;

bool check(Map\*);

void printMap(Map\*);

Map\* generateMap(int lines, int cols) {

int len = lines \* cols;

Map\* map = new Map(lines, cols);

for (int i = 0; i < len; ++i)

{

map->map[i] = i + 1;

}

map->map[len - 1] = 0;

int i = 0;

int shift\_pos;

srand(time(0));

while (i <= len \* 20) {

int zero = map->find(0);

shift\_pos = rand() % 4;

switch (shift\_pos) {

case 0:

if (zero / map->getCols() != 0) {

map = map->shift(shift\_pos);

i++;

}

continue;

case 1:

if (zero % map->getCols() != map->getCols() - 1) {

map = map->shift(shift\_pos);

i++;

}

continue;

case 2:

if (zero / map->getCols() != map->getLines() - 1) {

map = map->shift(shift\_pos);

i++;

}

continue;

case 3:

if (zero % map->getCols() != 0) {

map = map->shift(shift\_pos);

i++;

}

continue;

}

}

return map;

}

void printMap(Map\* map) {

cout << endl;

for (int i = 0; i < map->lines; ++i) {

for (int j = 0; j < map->cols; ++j) {

cout << map->map[i\*map->cols + j] << '\t';

}

cout << endl;

}

cout << endl;

}

std::mutex flag\_mutex;

bool flag\_solution = false;

vector<State\*> resultP2;

mutex resultP2\_mutex;

vector<State\*> thread\_func(Map\* map, State\* min, BinTree\* close, BinTree\* open) {

vector<State\*> lol;

for (; min->getCost() != 0; min = open->min(), close->add(min), open->del(min))

{

int zero = min->getMap()->find(0);

if (zero / map->getCols() != 0) {

State\* s = new State(min->getMap()->shift(0), min);

if ((open->find(s) == NULL) && (close->find(s) == NULL)) {

open->add(s);

}

}

if (zero % map->getCols() != map->getCols() - 1) {

State\* s = new State(min->getMap()->shift(1), min);

if ((open->find(s) == NULL) && (close->find(s) == NULL)) {

open->add(s);

}

}

if (zero / map->getCols() != map->getLines() - 1) {

State\* s = new State(min->getMap()->shift(2), min);

if ((open->find(s) == NULL) && (close->find(s) == NULL)) {

open->add(s);

}

}

if (zero % map->getCols() != 0) {

State\* s = new State(min->getMap()->shift(3), min);

if ((close->find(s) == NULL) && (open->find(s) == NULL)) {

open->add(s);

}

}

flag\_mutex.lock();

if (flag\_solution == true)

{

flag\_mutex.unlock();

return lol;

}

flag\_mutex.unlock();

}

flag\_mutex.lock();

flag\_solution = true;

flag\_mutex.unlock();

State\* s = min;

vector <State\*> solution;

do

{

solution.push\_back(s);

s = s->getParent();

} while (s != NULL);

resultP2\_mutex.lock();

resultP2 = solution;

resultP2\_mutex.unlock();

return lol;

}

vector<State\*> aPar(Map\* map) {

BinTree\* open = new BinTree();

BinTree\* close = new BinTree(new State(map, NULL));

State\* min = close->min();

vector<thread> threads;

vector<BinTree\*> open\_branch;

vector<BinTree\*> close\_branch;

int zero = min->getMap()->find(0);

int index = 0;

if (zero / map->getCols() != 0) {

open\_branch.emplace\_back(new BinTree(new State(min->getMap()->shift(0), NULL)));

close\_branch.emplace\_back(new BinTree());

}

if (zero % map->getCols() != map->getCols() - 1) {

open\_branch.emplace\_back(new BinTree(new State(min->getMap()->shift(1), NULL)));

close\_branch.emplace\_back(new BinTree());

}

if (zero / map->getCols() != map->getLines() - 1) {

open\_branch.emplace\_back(new BinTree(new State(min->getMap()->shift(2), NULL)));

close\_branch.emplace\_back(new BinTree());

}

if (zero % map->getCols() != 0) {

open\_branch.emplace\_back(new BinTree(new State(min->getMap()->shift(3), NULL)));

close\_branch.emplace\_back(new BinTree());

}

for (int i = 0; abs(i) < open\_branch.size()-1; i++) {

threads.emplace\_back(thread\_func, open\_branch[i]->min()->getMap(), open\_branch[i]->min(), close\_branch[i], open\_branch[i]);

}

for (auto &thread\_ : threads) {

thread\_.join();

}

return resultP2;

}

int main(int argc, char const \*argv[]) {

int lines, cols;

Map\* map;

cout << "Enter field sizes: " << endl;

cin >> lines >> cols;

double tP = 0;

double tPar1 = 0;

double tPar2 = 0;

vector<State\*> ans;

for (int i = 0; i < TESTS; i++) {

srand(i);

map = generateMap(lines, cols);

cout << "\n" << "-----------------------------------------------------";

cout << "\n" << "Case #" << i + 1 << ": ";

printMap(map);

clock\_t time = clock();

ans = aPar(map);

time = clock() - time;

for(int i = ans.size() - 1; i >= 0; i--)

printMap(ans[i]->getMap());

cout << "\n" << "Answer Par(Time = " << (double)time / CLOCKS\_PER\_SEC << "): ";

printMap(ans[0]->getMap());

tPar2 += (double)time / CLOCKS\_PER\_SEC;

cout << "-----------------------------------------------------";

}

cout << "\n" << "\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*" << endl;

cout << "\* Average time " << tPar2 / TESTS << " \*" << endl;

cout << "\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*" << endl;

system("pause");

return 0;

}}