# 6° Σετ Ασκήσεων

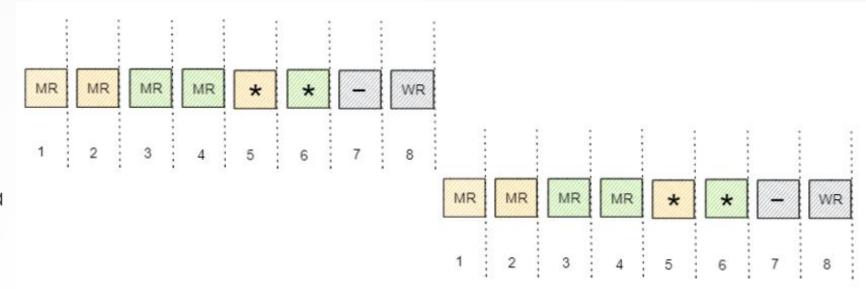
Λαζαρίδου Νίνα, 57260

### Άσκηση 1η

 Μπορώ να κάνω μόνο μία «πράξη» (αφαίρεση, πολ/σμό, εγγραφή, ανάγνωση) ανά κύκλο.

#### Επομένως χρειάζονται:

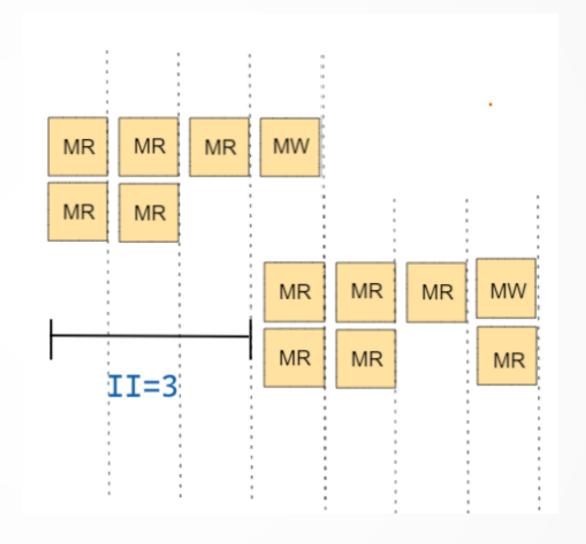
- 4 κύκλοι για την ανάγνωση των Β[i], C[i], D[i], E[i]
- 1 κύκλος για κάθε πολ/σμό:
   B\*C και D\*E => 2 κύκλοι
- 1 κύκλος για την αφαίρεση και 1 για την εγγραφή στη θέση Α[i].



- 8 cycles/iteration
- Throughput = 8 cycles
- Latency = 8 cycles
- Για τις 10.000 επαναλήψεις θα είχαμε
   Latency = 10.000 iters \* (8 cycles/ iters)

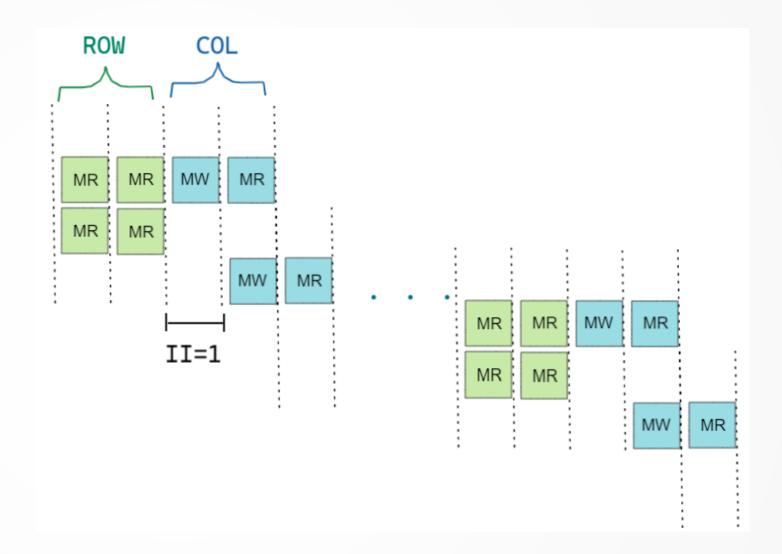
#### Άσκηση 2η

- Αν παραλληλοποιήσουμε τον βρόγχο COL το καλύτερο διάστημα εκκίνησης αναμένεται να είναι: II = 3.
- Αναμένουμε η dual port μνήμες να είναι ο περιοριστικός παράγοντας. Το δεξιά σχήμα προκύπτει εφόσον κάνουμε ανάγνωση 5 pixels για τον υπολογισμό του out σε κάθε iteration



#### Άσκηση 2η

- Με την εισαγωγή καταχωρητών που παίζουν τον ρόλο buffers, μπορούμε να ξαναχρησιμοποιήσουμε δεδομένα που θα χρειαστούν και σε επόμενη επανάληψη
- Μόνο 1 pixel αλλάζει στο kernel σε κάθε iteration της COL. Τα υπολοιπα 4 τα κάνουμε shift στους buffers
- Και το Schedule θα μοιάζει με αυτό της εικόνας δεξιά
- To II του COL είναι 1



## Άσκηση 2η

Ο αλλαγμένος κώδικας:

```
//#pragma hls_design top
void filter(pixeltype img[N][M], pixeltype out[N][M]) {
       static pixeltype zero=0;
ROW:for(int i=0; i<N; ++i) {</pre>
                pixeltype pixelCache[4]; //pixel buffer
                pixelCache[0]=0;
                pixelCache[0]=0;
                pixelCache[0]=img[N][0];
                pixelCache[0]=img[i][1];
       for(int j=0; j<M; ++j) {</pre>
COL:
                        pixeltype newPixel = (j < M-2) ? img[i][j+2]: zero;</pre>
                        //out[i][j] = (p1 + p2 + p3 + p4 + p5) / 5;
                        out[i][j] = (pixelCache[0] + pixelCache[1] + pixelCache[2] + pixelCache[3] + newPixel) / 5;
                        //shifting the data in the buffer
                        pixelCache[0]=pixelCache[1];
                        pixelCache[1]=pixelCache[2];
                        pixelCache[2]=pixelCache[3];
                        pixelCache[3]=newPixel;
```