



ΕΘΝΙΚΟ ΜΕΤΣΟΒΙΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ
ΣΧΟΛΗ ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
ΤΟΜΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
www.cslab.ece.ntua.gr

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΑΡΑΛΛΗΛΗΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ 9ο εξάμηνο ΗΜΜΥ, ακαδημαϊκό έτος 2025-2026

Εξαμηνιαία Άσκηση

1 Εξοικείωση με το περιβάλλον προγραμματισμού

1.1 Σκοπός της Άσκησης

Σκοπός της συγκεκριμένης άσκησης είναι η εξοικείωση με τις υποδομές του εργαστηρίου (πρόσβαση στα συστήματα, μεταγλώττιση προγραμμάτων, υποβολή εργασιών κλπ) μέσα από την παραλληλοποίηση ενός απλού προβλήματος σε αρχιτεκτονικές κοινής μνήμης.

1.2 Conway's Game of Life

Το *Παιχνίδι της Ζωής* (*Conway's Game of Life*) λαμβάνει χώρα σε ένα ταμπλό με κελιά δύο διαστάσεων. Το περιεχόμενο κάθε κελιού μπορεί να είναι γεμάτο (alive) ή κενό (dead), αντικατοπτρίζοντας την ύπαρξη ή όχι ζωντανού οργανισμού σε αυτό, και μπορεί να μεταβεί από τη μία κατάσταση στην άλλη μία φορά εντός συγκεκριμένου χρονικού διαστήματος. Σε κάθε βήμα (χρονικό διάστημα), κάθε κελί εξετάζει την κατάστασή του και αυτή των γειτόνων του (δεξιά, αριστερά, πάνω, κάτω και διαγώνια) και ακολουθεί τους παρακάτω κανόνες για να ενημερώσει την κατάστασή του:

- Αν ένα κελί είναι ζωντανό και έχει λιγότερους από 2 γείτονες πεθαίνει από μοναξιά.
- Αν ένα κελί είναι ζωντανό και έχει περισσότερους από 3 γείτονες πεθαίνει λόγω υπερπληθυσμού.
- Αν ένα κελί είναι ζωντανό και έχει 2 ή 3 γείτονες επιβιώνει μέχρι την επόμενη γενιά.
- Αν ένα κελί είναι νεκρό και έχει ακριβώς 3 γείτονες γίνεται ζωντανό (λόγω αναπαραγωγής).

1.3 Δεδομένα

Σας δίνεται η σειριακή υλοποίηση του παιχνιδιού της ζωής, στον scirouter, στο αρχείο `/home/parallel/pps/2025-2026/a1/Game_Of_Life.c`.

1.4 Ζητούμενα

1. Λάβετε έγκαιρα τον κωδικό πρόσβασης στα συστήματα και επιλύστε τυχόν προβλήματα σύνδεσης.
2. Εξοικειωθείτε με τον τρόπο μεταγλώττισης και υποβολής εργασιών στις συστοιχίες. Για οδηγίες σύνδεσης, μεταγλώττισης, εκτέλεσης κ.λ.π. των προγραμμάτων σας συμβουλευτείτε τον "Οδηγό Εργαστηρίου", που είναι διαθέσιμος στο site του helios.

3. Αναπτύξτε παράλληλο πρόγραμμα στο μοντέλο κοινού χώρου διευθύνσεων (shared address space) με τη χρήση του OpenMP.
4. Πραγματοποιείτε μετρήσεις επίδοσης σε έναν από τους κόμβους της συστοιχίας των clones για 1,2,4,6,8 πυρήνες και μεγέθη ταμπλώ 64×64 , 1024×1024 και 4096×4096 (σε όλες τις περιπτώσεις τρέξτε το παιχνίδι για 1000 γενιές).
5. Συγκεντρώστε τα αποτελέσματα, τις συγκρίσεις και τα σχόλιά σας στην Τελική Αναφορά. Για κάθε μέγεθος ταμπλό, δημιουργήστε ένα διάγραμμα χρόνου και ένα διάγραμμα speedup.
6. **Προαιρετικά:** Αναζητήστε στο διαδίκτυο ειδικές αρχικοποιήσεις του ταμπλώ που οδηγούν σε ενδιαφέροντα οπτικά αποτελέσματα και δώστε την εξέλιξη των γενιών σε μορφή κινούμενης εικόνας.