

**PUC-Rio – Departamento de Informática**  
**Ciência da Computação**  
**Introdução à Arquitetura de Computadores**  
**Prof.: Alexandre Meslin**



## **Trabalho 1 – 2022-1**

Trabalho em grupos de até 2 alunos.

O objetivo deste trabalho é fazer a primeira otimização na operação do produto de matrizes a partir da implementação da versão otimizada do produto de matrizes. Nenhuma mudança deve ser realizada no módulo *matrix\_lib\_test.c* do programa base já implementado e testado. Apenas a função *matrix\_matrix\_mult* do módulo *matrix\_lib.c* deve sofrer alteração.

O programa de teste deve obter o tempo logo após o início da função *main* e o tempo logo antes do *return* final da função *main* para fazer o cálculo do tempo de execução total do programa (impresso antes do seu encerramento). E, também deve obter o tempo antes da chamada de uma função da biblioteca e depois do retorno da função para calcular os tempos parciais da execução de cada função. Todas as tomadas de tempo e impressão das medidas de tempo devem ser realizadas no programa de teste.

### **Parte I:**

Crie um módulo escrito em linguagem C, chamado *matrix\_lib.c*, que implemente duas funções para fazer operações aritméticas com matrizes, conforme descrito abaixo.

- a. Função *int scalar\_matrix\_mult(float scalar\_value, struct matrix \*matrix)*

Essa função recebe um valor escalar e uma matriz como argumentos de entrada e calcula o produto do valor escalar pela matriz. O resultado da operação deve ser retornado na matriz de entrada. Em caso de sucesso, a função deve retornar o valor 1. Em caso de erro, a função deve retornar 0.

- b. Função *int matrix\_matrix\_mult(struct matrix \*matrixA, struct matrix \*matrixB, struct matrix \*matrixC)*

Essa função recebe 3 matrizes como argumentos de entrada e calcula o valor do produto da matriz A pela matriz B *utilizando o algoritmo otimizado apresentado em aula*. O resultado da operação deve ser retornado na matriz C. Em caso de sucesso, a função deve retornar o valor 1. Em caso de erro, a função deve retornar 0.

O tipo estruturado *matrix* é definido da seguinte forma:

```
struct matrix {  
    unsigned long int height;  
    unsigned long int width;  
    float *rows;  
};
```

Onde:

height = número de linhas da matriz (múltiplo de 8)  
width = número de colunas da matriz (múltiplo de 8)  
rows = sequência de linhas da matriz (height\*width elementos)

## Parte II:

Crie um programa em linguagem C, chamado *matrix\_lib\_test.c*, que implemente um código para testar a biblioteca *matrix\_lib.c*. Esse programa deve receber um valor escalar float, a dimensão da primeira matriz (A), a dimensão da segunda matriz (B) e o nome de quatro arquivos binários de floats na linha de comando de execução. O programa deve inicializar as duas matrizes (A e B) respectivamente a partir dos dois primeiros arquivos binários de floats e uma terceira matriz (C) com zeros. A função *scalar\_matrix\_mult* deve ser chamada com os seguintes argumentos: o valor escalar fornecido e a primeira matriz (A). O resultado (retornado na matriz A) deve ser armazenado em um arquivo binário usando o nome do terceiro arquivo de floats. Depois, a função *matrix\_matrix\_mult* deve ser chamada com os seguintes argumentos: a matriz A resultante da função *scalar\_matrix\_mult*, a segunda matriz (B) e a terceira matriz (C). O resultado (retornado na matriz C) deve ser armazenado com o nome do quarto arquivo de floats.

Exemplo de linha de comando:

```
matrix_lib_test 5.0 8 16 16 8 floats_256_2.0f.dat floats_256_5.0f.dat result1.dat result2.dat
```

Onde,

5.0 é o valor escalar que multiplicará a primeira matriz;

8 é o número de linhas da primeira matriz;

16 é o número de colunas da primeira matriz;

16 é o número de linhas da segunda matriz;

8 é o número de colunas da segunda matriz;

floats\_256\_2.0f.dat é o nome do arquivo de floats que será usado para carregar a primeira matriz;

floats\_256\_5.0f.dat é o nome do arquivo de floats que será usado para carregar a segunda matriz;

result1.dat é o nome do arquivo de floats onde o primeiro resultado será armazenado;

result2.dat é o nome do arquivo de floats onde o segundo resultado será armazenado.

O programa principal deve cronometrar o tempo de execução geral do programa (overall time) e o tempo de execução das funções *scalar\_matrix\_mult* e *matrix\_matrix\_mult*. Para marcar o início e o final do tempo em cada uma das situações, deve-se usar a função padrão *gettimeofday* disponível em *<sys/time.h>*. Essa função trabalha com a estrutura de dados *struct timeval* definida em *<sys/time.h>*. Para calcular a diferença de tempo (delta) entre duas marcas de tempo t0 e t1, deve-se usar a função *timedifference\_msec*, implementada no módulo *timer.c*, fornecido abaixo:

### Listagem do arquivo fonte: timer.h

```
#include <sys/time.h>

float timedifference_msec(struct timeval t0, struct timeval t1);
```

### Listagem do arquivo fonte: timer.c

```
#include "timer.h"

/*
 * float timedifference_msec(struct timeval t0, struct timeval t1)
 *
 * Recebe uma marca de tempo t0 e outra marca de tempo t1 (ambas do
 * tipo struct timeval) e retorna a diferenca de tempo (delta) entre
 * t1 e t0 em milisegundos (tipo float).
 */
float timedifference_msec(struct timeval t0, struct timeval t1)
{
```

```

    return (t1.tv_sec - t0.tv_sec) * 1000.0f + (t1.tv_usec - t0.tv_usec) / 1000.0f;
}

```

### Exemplo de uso do módulo timer.c: timer\_test.c

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include "timer.h"

int main(int argc, char *argv[]) {
    struct timeval start, stop, overall_t1, overall_t2;
    unsigned long int i, VECTOR_SIZE, *vector;
    char *eptr = NULL;

    // Mark overall start time
    gettimeofday(&overall_t1, NULL);

    if (argc != 2) {
        printf("Usage: %s <vector_size>\n", argv[0]);
        return 0;
    }

    // Convert arguments
    VECTOR_SIZE = strtol(argv[1], &eptr, 10);

    // Allocate vector
    vector = (unsigned long int*)malloc(VECTOR_SIZE*sizeof(unsigned long int));

    if (vector == NULL) {
        printf("%s: vector allocation problem.", argv[0]);
        return 1;
    }

    // Mark init start time
    gettimeofday(&start, NULL);

    // Initialize vector
    for (i = 0; i < VECTOR_SIZE; ++i)
        vector[i] = i;

    // Mark init stop time
    gettimeofday(&stop, NULL);

    // Show init exec time
    printf("Init time: %f ms\n", timedifference_msec(start, stop));

    // Mark reorder start time
    gettimeofday(&start, NULL);

    // Reorder vector
    for (i = 0; i < VECTOR_SIZE; ++i)
        vector[i] = VECTOR_SIZE - 1 - i;

    // Mark reorder stop time
    gettimeofday(&stop, NULL);

    // Show reorder exec time
    printf("Reorder time: %f ms\n", timedifference_msec(start, stop));

    // Free vector
    free(vector);
}

```

```
// Mark overall stop time
gettimeofday(&overall_t2, NULL);

// Show elapsed overall time
printf("Overall time: %f ms\n", timedifference_msec(overall_t1, overall_t2));

return 0;
}
```

#### **Linha de comando para compilar o programa *timer\_test.c*:**

```
gcc -o timer_test timer_test.c timer.c
```

Onde,

*timer\_test* = nome do programa executável.

*timer\_test.c* = nome do programa fonte de teste do módulo do cronômetro.

*timer.c* = nome do programa fonte do módulo do cronômetro.

#### **Linha de comando para testar o programa *timer\_test.c*:**

```
timer_test 1024000000
```

#### **Observação 1:**

Todas as práticas da disciplina serão executadas no ambiente Linux. Como o objetivo é usar esse trabalho como base para os próximos trabalhos desta disciplina, este trabalho deve ser compilado e executado no ambiente Linux. Para fazer a compilação do programa no Linux, deve-se usar o GCC, com os seguintes argumentos:

```
gcc -Wall -o matrix_lib_test matrix_lib_test.c matrix_lib.c timer.c
```

Onde,

*matrix\_lib\_test* = nome do programa executável.

*matrix\_lib\_test.c* = nome do programa fonte que tem a função main().

*matrix\_lib.c* = nome do programa fonte do módulo de funções de matrizes.

*timer.c* = nome do programa fonte do módulo do cronômetro.

Uma máquina virtual padrão VMware com o sistema Linux está disponível na área de download do site da Equipe de Suporte do DI, em:

URL: <http://suporte.inf.puc-rio.br/download/vms/VMCCPP-FC23-64-DI-PUC-Rio-V1.0.zip>

Para executar a máquina virtual, basta baixar o VMware Workstation Player gratuitamente a partir do site da VMware.

URL: <https://www.vmware.com/br/products/workstation-player/workstation-player-evaluation.html>

#### **Observação 2:**

Apenas os programas fontes *matrix\_lib.c*, *matrix\_lib.h* e *matrix\_lib\_test.c* devem ser carregados no site de EAD da disciplina até o prazo de entrega.

**Importante: Somente \*\*\*UM\*\*\* integrante do grupo deve fazer a carga dos fontes no EAD.**

