#### Laboratorio 1

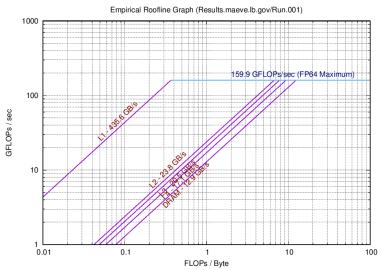
Alvaro Frias Garay - Ary Lautaro Di Bartolo

Universidad Nacional de Córdoba - Universidad Nacional de Cuyo

2021

# Características del Hardware y del Software

#### Máquina 1: AMD Ryzen 5 2400G with Radeon Vega Graphics



## Características del Hardware y del Software

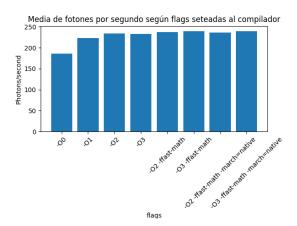
Compilador: gcc (Ubuntu 9.3.0-17ubuntu1 20.04) 9.3.0

OS: Ubuntu 20.04.2 LTS (Focal Fossa)

Arquitectura: x86\_64

Primero elegimos un conjunto de flags óptimas

#### Primero elegimos un conjunto de flags óptimas



#### Fragmento de código a optimizar

```
....do {
....xi1 = 2.0f * rand() / (float)RAND_MAX - 1.0f;
....xi2 = 2.0f * rand() / (float)RAND_MAX - 1.0f;
....t = xi1 * xi1 + xi2 * xi2;
....} while (1.0f < t);</pre>
```

$$\textit{xi}1, \textit{xi}2 \in [-1, 1]$$

$$xi1, xi2 \in [-1, 1]$$
  
 $t = (xi1)^2 + (xi2)^2$ 

$$\begin{aligned} &\textit{xi1}, \textit{xi2} \in [-1,1] \\ &t = (\textit{xi1})^2 + (\textit{xi2})^2 \\ &\text{i.e } t \in [0,1] \end{aligned}$$

$$t <= 1$$

$$t <= 1$$
  
 $(xi1)^2 + (xi2)^2 <= 1$ 

$$t <= 1$$
  
 $(xi1)^2 + (xi2)^2 <= 1$   
 $(xi2)^2 <= 1 - (xi1)^2$ 

$$t <= 1$$

$$(xi1)^{2} + (xi2)^{2} <= 1$$

$$(xi2)^{2} <= 1 - (xi1)^{2}$$

$$xi2 <= \sqrt{1 - (xi1)^{2}}$$

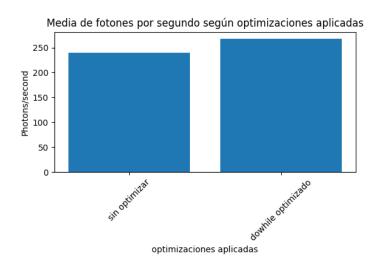
$$t <= 1$$

$$(xi1)^2 + (xi2)^2 <= 1$$

$$(xi2)^2 <= 1 - (xi1)^2$$

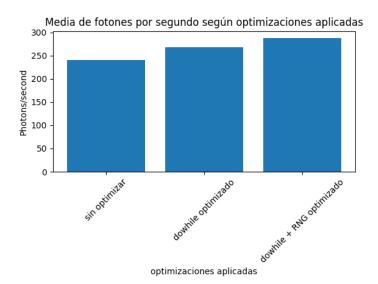
$$xi2 <= \sqrt{1 - (xi1)^2}$$
i.e  $xi1 \in [0, 1]$ 

$$xi2 \in [0, \sqrt{1 - (xi1)^2}]$$



Reemplazamos rand() por una implementación de Mersenne Twister en puro C

Reemplazamos rand() por una implementación de Mersenne Twister en puro C https://github.com/ESultanik/mtwister



Un par de optimizaciones más;

Un par de optimizaciones más;

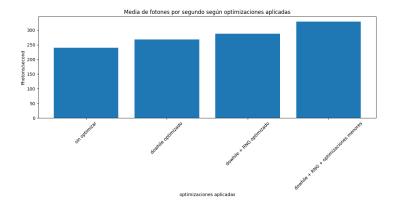
► Reemplazo de división por multiplicación de inverso

Un par de optimizaciones más;

► Reemplazo de división por multiplicación de inverso ... Aunque probablemente ya lo hace -ffast-math

Un par de optimizaciones más;

- Reemplazo de división por multiplicación de inverso ...Aunque probablemente ya lo hace -ffast-math
- Añadida flag -flto para inlining de MT



# Scalling

