١ مرحله اول

ابتدا برنامه سریال داده شده را روی حالت Release اجرا می کنیم. نتیجه را در شکل ۱ میبنییم. زمان اجرای برنامه در حالت سریال به طور میانگین تقریبا ۲/۵۱ ثانیه است.

شکل ۱: زمان اجرای برنامه در حالت سریال

سوال ١-

دو حلقه با شمارنده k که به انجام محاسبات ریاضی میپردازند، بیشترین زمان اجرا را در این کد دارند. برای تسریع زمان اجرا، میتوان اجراهای مختلف آنها (حلقه j) را بر روی هستههای مختلف موازی سازی کرد.

سوال ۲-

به دلیل اینکه عوامل زیادی (مانند وضعیت و بار سیستم در هنگام اجرای برنامه) روی زمان اجرا تاثیر می گذارند، بهتر است برای اندازه گیری زمان اجرا به جای یک بار، چند بار برنامه را اجرا کنیم و در نهایت زمانهای صرف شده را میانگین بگیریم.

در اینجا (در حالت سریال)، تنها زمان اجرا از اجرایی به اجرای دیگر (به دلیل گفته شده) متفاوت است. همچنین باید توجه داشت در بسیاری از موارد، ممکن است برنامه به علت داشتن ایراداتی (مانند شرایط مسابقه در برنامههای موازی) نتایج آن به غلط از اجرایی به اجرای دیگر تغییر کند. چنین اتفاقی نیز معمولا با چندین بار اجرا قابل کشف است.

سوال ۳-

دو حالت Release و Debug تنها دو پیکربندی (Configuration) مختلف برای کامپایل و اجرای برنامههاست و به خودی خود مفهوم متفاوتی از هم ندارند. اما به صورت پیشفرض در ویژوال استودیو تفاوتهایی بین ویژگیهای (Properties) این دو پیکربندی وجود دارد. اصلی ترین عاملی که موجب سریع تر بودن حالت Release می شود، فعال بودن بهینه سازی های (Optimizations) کامپایلر، برخلاف حالت Debug، است.

به صورت پیشفرض در حالت Release، تنظیمات بهینهسازی کامپایلر روی حالت O2 (بیشترین بهینهسازی برای سرعت اجرا) است. در حالی که در حالت Debug تنظیمات آن روی Od (غیرفعال بودن بهینهسازیها) است.

سوال ۴-

از آنجا که اجراهای حلقه j مستقل از هم هستند، میتوان آن را موازی کرد. برای این کار از روش تجزیه Geometric Decomposition

۲ مرحله دوم

با استفاده از خط زیر، اجراهای حلقه j را روی هستههای مختلف موازی سازی می کنیم.

#pragma omp parallel for

مطابق شکل ۲، زمان اجرای برنامه در این حالت برخلاف انتظار بسیار بیشتر شده و به طور میانگین ۴۴/۷۲ ثانیه است. علت این امر آن است که در این کد متغیرهای اشتراکی به شدت استفاده می شوند و این باعث کندی اجرا می شود. همچنین به علت وجود شرایط مسابقه روی این متغیرهای اشتراکی (از جمله sum و total) وجود دارد که باعث متفاوت بودن خروجی چاپ شده در اجراهای مختلف است.

شکل ۲: طولانی تر شدن زمان اجرا و تفاوت خروجی برنامه در اجراهای مختلف به علت استفاده مکرر از متغیرهای اشتراکی و وجود شرایط مسابقه

با محلی کردن برخی متغیرها به کمک عبارت زیر، مطابق شکل ۳ میبینیم که سرعت اجرای برنامه به علت موازیسازی روی هستههای مختلف بیشتر شده است و به مقدار میانگین ۴۴/۰ ثانیه رسیده است. اما همچنان خروجی برنامه به علت وجود شرایط مسابقه در اجراهای مختلف متفاوت است.

private(k, sumx, sumy)

مطابق شکل ۴، با اضافه کردن کد زیر در بخشهایی که روی متغیرهای sum و total مینویسند، مشکل شرایط مسابقهای و متفاوت بودن نتابج اجراهای مختلف برطرف شده است. زمان اجرای برنامه در این حالت نیز به طور میانگین ۴۶/۰ ثانیه است.

#pragma omp critical

با استفاده از reduction به جای critical، برنامه باز هم به طور میانگین در زمان ۴۶۴۰ ثانیه (شکل ۵) اجرا می شود.

راه حل دیگر برای جلوگیری از مشکلات ناحیه بحرانی، استفاده از قفل است. با استفاده از خطوط زیر، دو قفل برای دو متغیر اشتراکی می سازیم و ناحیه های بحرانی آن ها را با این قفل ها محافظت می کنیم.

```
Parallel Timings for 50000 iterations

Time Elapsed: 0.690189 Secs, Total = 30.608400, Check Sum = 49902

Time Elapsed: 0.629373 Secs, Total = 30.577273, Check Sum = 49880

Time Elapsed: 0.627444 Secs, Total = 30.599808, Check Sum = 49891

Time Elapsed: 0.637444 Secs, Total = 30.599808, Check Sum = 49899

Time Elapsed: 0.637364 Secs, Total = 30.593818, Check Sum = 49889

Time Elapsed: 0.654336 Secs, Total = 30.603646, Check Sum = 49889

Time Elapsed: 0.655470 Secs, Total = 30.593225, Check Sum = 49893

Time Elapsed: 0.675670 Secs, Total = 30.580456, Check Sum = 49893

Time Elapsed: 0.625583 Secs, Total = 30.606869, Check Sum = 49880

Time Elapsed: 0.625583 Secs, Total = 30.577165, Check Sum = 49880

Time Elapsed: 0.612118 Secs, Total = 30.617280, Check Sum = 49898

The average running time was: 0.643996
```

شکل ۳: رفع مشکل زمان اجرای طولانی برنامه با محلی کردن برخی متغیرها

شكل ۴: رفع مشكل شرايط مسابقه با استفاده از راهنمای critical

```
omp_lock_t sum_lock, total_lock;

omp_init_lock(&sum_lock);

omp_init_lock(&total_lock);

omp_init_lock(&total_lock);

مطابق شکل ۶، مشکل ناحیه بحرانی با استفاده از همگامسازی سطح پایین نیز قابل حل است.
```

شكل ۵: رفع مشكل شرايط مسابقه با استفاده از راهنماي reduction

شکل ۶: استفاده از همگامسازی سطح پایین (Lock) برای محافظت از ناحیه بحرانی

سوال ۱-