

# Aula 01 - Apresentação e Introdução Visão Geral da Disciplina

#### Prof. Rogério Aparecido Gonçalves<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) Departamento de Computação (DACOM) Campo Mourão - Paraná - Brasil rogerioag@utfpr.edu.br

#### Ciência da Computação

BCC33B - Arquitetura e Organização de Computadores



## Agenda

- Introdução
- 2 Seção 2
- Modelo de Memória, Tipos de Alocações e UVA
- Paralelismo Dinâmico
- Recursos para o uso de Multi-GPUs
- 6 Perfilamento e Depuração



# Introdução



### Introdução

- Tópico nível 1
- Tópico nível 2
  - Tópico nível 3



### Bloco

Bloco Teste

Bla bla bla bla



#### Duas colunas

#### Conforme Figura 1

```
1 def myfunction(var):
2 """ Oh how awesome this
is. """
3 pass
```

Código 1: The preprocessing step

```
This is how a "Hello World" looks like in Python
```

```
1 int main(){
2   return 0;
3 }
```

```
int main(){
return 0;
}
```

Código 2: This is a caption



# Código em uma página

```
1 int main(){
2   int a, b = 0;
3   int f = a + b;
4   return 0;
5 }
```

Código 3: This is a Pseudo



## Citações

Segundo (Cheng, Grossman, e McKercher 2014) (NVIDIA 2014)

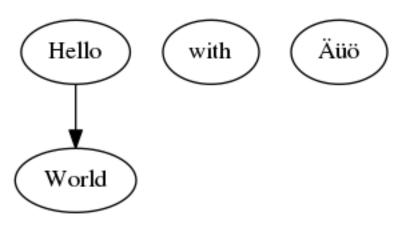


Figura 1: This is the caption



# Seção 2



## Exemplo de Código

```
1  /*
2  * cHelloWorld.c
3  *
4  */
5  #include <stdio.h>
6
7  int main() {
8    printf("Hello World from C :-)\n");
9    return 0;
10 }
```



### Hello World

Bla



# Estrutura de um programa em CUDA

- Bla
- Bla bla
- bla



#### Saída de Terminal I

#### Terminal

```
rogerio@chamonix:hello-world$ ./hello-world.exe
Hello World!!!
Teste
Teste2
teste3
```



R. A. GONÇALVES BCC33B-IC3A 1 de maio de 2017 13 / 21

## Organizando as Threads



R. A. GONÇALVES BCC33B-IC3A 1 de maio de 2017 14/21

## Lançando a execução de um kernel



Modelo de Memória, Tipos de Alocações e UVA



#### Paralelismo Dinâmico



Recursos para o uso de Multi-GPUs



Perfilamento e Depuração



## NVIDIA Profiler: nvprof



R. A. GONÇALVES BCC33B-IC3A 1 de maio de 2017 20 / 21

#### Referências

LOUDEN, Kenneth C. Compiladores: princípios e práticas. São Paulo, SP: Thomson, c2004. xiv, 569 p. ISBN 8522104220.

Cheng, John, Max Grossman, e Ty McKercher. 2014. *Professional CUDA C Programming*. 1st ed. Birmingham, UK, UK: Wrox Press Ltd.

NVIDIA. 2014. Whitepaper: NVIDIA GeForce GTX 750 Ti. Featuring First-Generation Maxwell GPU Technology, Designed for Extreme Performance per Watt. NVIDIA Corporation.

http://international.download.nvidia.com/geforce-com/international/pdfs/GeForce-GTX-750-Ti-Whitepaper.pdf.

