

# ОТЧЁТ ПО ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЕ №6

## Тема: Параллельные вычисления с использованием OpenCL

---

### 1. Цель работы

Изучить основы технологии **OpenCL**, научиться разрабатывать параллельные программы для выполнения вычислений на CPU и GPU, а также сравнить производительность последовательных и параллельных реализаций на примере операций над векторами и матрицами.

---

### 2. Аппаратное и программное обеспечение

#### Аппаратная платформа:

- Процессор: **AMD Ryzen 5 5600**
- Видеокарта: **NVIDIA GeForce RTX 3050**
- Оперативная память: 16 ГБ

#### Программное обеспечение:

- Операционная система: Windows
  - Компилятор: MSVC (Visual Studio)
  - OpenCL SDK (Khronos)
  - Язык программирования: C++
- 

### 3. Задача №1. Векторное сложение

#### 3.1 Постановка задачи

Реализовать программу для поэлементного сложения двух векторов с использованием OpenCL.  
Сравнить время выполнения программы на CPU и GPU.

---

## 3.2 Ядро OpenCL

```
eterogeneous-Parallelization > practices > week_6 > kernel_vector_add.cl
1  __kernel void vector_add(__global const float* A,
2  __global const float* B,
3  __global float* C)
4  {
5      int id = get_global_id(0);
6      C[id] = A[id] + B[id];
7  }
8
```

## 3.3 Описание реализации

Программа выполняет следующие шаги:

1. Инициализация платформы и устройства OpenCL.
2. Создание контекста и командной очереди.
3. Выделение буферов памяти для векторов A, B и C.
4. Загрузка и компиляция ядра OpenCL.
5. Передача аргументов ядру.
6. Запуск вычислений на GPU.
7. Считывание результатов и измерение времени выполнения.

## 3.4 Результаты выполнения

**Размер векторов:** 1 000 000 элементов

CPU vector add time: 0.0125 sec

GPU vector add time: 0.0028 sec

## 3.5 Анализ производительности

Использование GPU позволило ускорить выполнение операции векторного сложения примерно в **4–5 раз** по сравнению с последовательной реализацией на CPU. Это объясняется высокой степенью параллелизма GPU и возможностью одновременной обработки большого числа элементов.

### Полный код

```
#include <CL/cl.h>
#include <iostream>
#include <vector>
#include <fstream>
```

```

#include <chrono>

#define N 1000000

std::string loadKernel(const char* filename) {
    std::ifstream file(filename);
    return std::string((std::istreambuf_iterator<char>(file)),
                       std::istreambuf_iterator<char>());
}

int main() {
    // ----- ДАННЫЕ -----
    std::vector<float> A(N, 1.0f);
    std::vector<float> B(N, 2.0f);
    std::vector<float> C(N);

    // ----- OPENCL -----
    cl_platform_id platform;
    cl_device_id device;
    clGetPlatformIDs(1, &platform, nullptr);
    clGetDeviceIDs(platform, CL_DEVICE_TYPE_GPU, 1, &device, nullptr);

    cl_context context = clCreateContext(nullptr, 1, &device, nullptr, nullptr,
    nullptr);
    cl_command_queue queue =
        clCreateCommandQueue(context, device, CL_QUEUE_PROFILING_ENABLE,
    nullptr);

    // ----- БУФЕРЫ -----
    cl_mem bufA = clCreateBuffer(context, CL_MEM_READ_ONLY |
    CL_MEM_COPY_HOST_PTR,
                                sizeof(float) * N, A.data(), nullptr);
    cl_mem bufB = clCreateBuffer(context, CL_MEM_READ_ONLY |
    CL_MEM_COPY_HOST_PTR,
                                sizeof(float) * N, B.data(), nullptr);
    cl_mem bufC = clCreateBuffer(context, CL_MEM_WRITE_ONLY,
                                sizeof(float) * N, nullptr, nullptr);

    // ----- ЯДРО -----
    std::string source = loadKernel("kernel_vector_add.cl");
    const char* src = source.c_str();
    size_t srcSize = source.size();

    cl_program program = clCreateProgramWithSource(context, 1, &src, &srcSize,
    nullptr);
    clBuildProgram(program, 1, &device, nullptr, nullptr, nullptr);

    cl_kernel kernel = clCreateKernel(program, "vector_add", nullptr);

    clSetKernelArg(kernel, 0, sizeof(cl_mem), &bufA);
    clSetKernelArg(kernel, 1, sizeof(cl_mem), &bufB);

```

```

    clSetKernelArg(kernel, 2, sizeof(cl_mem), &bufC);

    // ----- ЗАПУСК -----
    size_t globalSize = N;

    auto start = std::chrono::high_resolution_clock::now();
    clEnqueueNDRangeKernel(queue, kernel, 1, nullptr, &globalSize, nullptr, 0,
    nullptr, nullptr);
    clFinish(queue);
    auto end = std::chrono::high_resolution_clock::now();

    clEnqueueReadBuffer(queue, bufC, CL_TRUE, 0, sizeof(float) * N, C.data(), 0,
    nullptr, nullptr);

    std::chrono::duration<double> time = end - start;
    std::cout << "GPU vector add time: " << time.count() << " sec\n";

    // ----- ОЧИСТКА -----
    clReleaseMemObject(bufA);
    clReleaseMemObject(bufB);
    clReleaseMemObject(bufC);
    clReleaseKernel(kernel);
    clReleaseProgram(program);
    clReleaseCommandQueue(queue);
    clReleaseContext(context);

    return 0;
}

```

```
CPU matrix multiplication time: 0.00004 sec
GPU matrix multiplication time: 0.00030 sec
```

## 4.5 Анализ

Для матриц малого размера последовательная реализация на CPU оказалась быстрее из-за накладных расходов на передачу данных и запуск OpenCL-ядра. Использование GPU становится эффективным при увеличении размеров матриц.

## 5. Сравнительная таблица производительности

Задача	CPU (сек)	GPU (сек)
Векторное сложение	0.0125	0.0028
Умножение матриц	0.00004	0.00030

### Полный код

```
#include <CL/cl.h>
#include <iostream>
#include <vector>
#include <fstream>

#define N 4
#define M 4
#define K 4

std::string loadKernel(const char* filename) {
    std::ifstream file(filename);
    return std::string((std::istreambuf_iterator<char>(file)),
                      std::istreambuf_iterator<char>());
}

int main() {
    // ----- МАТРИЦЫ -----
    std::vector<float> A(N * M, 1.0f);
    std::vector<float> B(M * K, 2.0f);
    std::vector<float> C(N * K);

    // ----- OPENCL -----
    cl_platform_id platform;
    cl_device_id device;
    clGetPlatformIDs(1, &platform, nullptr);
    clGetDeviceIDs(platform, CL_DEVICE_TYPE_GPU, 1, &device, nullptr);

    cl_context context = clCreateContext(nullptr, 1, &device, nullptr, nullptr,
    nullptr);
    cl_command_queue queue = clCreateCommandQueue(context, device, 0, nullptr);

    // ----- БУФЕРЫ -----
    cl_mem bufA = clCreateBuffer(context, CL_MEM_READ_ONLY |
    CL_MEM_COPY_HOST_PTR,
                                sizeof(float) * N * M, A.data(), nullptr);
```

```

    cl_mem bufB = clCreateBuffer(context, CL_MEM_READ_ONLY |
CL_MEM_COPY_HOST_PTR,
                                sizeof(float) * M * K, B.data(), nullptr);
    cl_mem bufC = clCreateBuffer(context, CL_MEM_WRITE_ONLY,
                                sizeof(float) * N * K, nullptr, nullptr);

    // ----- ЯДРО -----
    std::string source = loadKernel("kernel_matrix_mul.cl");
    const char* src = source.c_str();
    size_t srcSize = source.size();

    cl_program program = clCreateProgramWithSource(context, 1, &src, &srcSize,
nullptr);
    clBuildProgram(program, 1, &device, nullptr, nullptr, nullptr);

    cl_kernel kernel = clCreateKernel(program, "matrix_mul", nullptr);

    clSetKernelArg(kernel, 0, sizeof(cl_mem), &bufA);
    clSetKernelArg(kernel, 1, sizeof(cl_mem), &bufB);
    clSetKernelArg(kernel, 2, sizeof(cl_mem), &bufC);
    clSetKernelArg(kernel, 3, sizeof(int), &N);
    clSetKernelArg(kernel, 4, sizeof(int), &M);
    clSetKernelArg(kernel, 5, sizeof(int), &K);

    // ----- ЗАПУСК -----
    size_t globalSize[2] = {N, K};
    clEnqueueNDRangeKernel(queue, kernel, 2, nullptr, globalSize, nullptr, 0,
nullptr, nullptr);
    clFinish(queue);

    clEnqueueReadBuffer(queue, bufC, CL_TRUE, 0, sizeof(float) * N * K, C.data(),
0, nullptr, nullptr);

    // ----- ВЫВОД -----
    std::cout << "Result matrix C:\n";
    for (int i = 0; i < N; i++) {
        for (int j = 0; j < K; j++)
            std::cout << C[i * K + j] << " ";
        std::cout << "\n";
    }

    // ----- ОЧИСТКА -----
    clReleaseMemObject(bufA);
    clReleaseMemObject(bufB);
    clReleaseMemObject(bufC);
    clReleaseKernel(kernel);
    clReleaseProgram(program);
    clReleaseCommandQueue(queue);
    clReleaseContext(context);

    return 0;

```

```
}
```

## 6. Контрольные вопросы

### 1. Какие основные типы памяти используются в OpenCL?

- Global memory — общая память для всех потоков
- Local memory — общая память внутри рабочей группы
- Private memory — память отдельного потока
- Constant memory — память только для чтения

---

### 2. Как настроить глобальную и локальную рабочую группу?

Глобальная рабочая группа определяет общее количество потоков, а локальная — количество потоков внутри одной рабочей группы. Размеры задаются при запуске ядра с помощью `clEnqueueNDRangeKernel`.

---

### 3. Чем отличается OpenCL от CUDA?

OpenCL является кроссплатформенной технологией и поддерживает устройства разных производителей, тогда как CUDA работает только на GPU NVIDIA.

---

### 4. Какие преимущества дает использование OpenCL?

- Поддержка различных устройств (CPU, GPU)
- Высокий уровень параллелизма
- Переносимость кода
- Эффективное использование вычислительных ресурсов

---

## 7. Выводы

В ходе выполнения практической работы были изучены основы параллельного программирования с использованием OpenCL. Эксперименты показали, что GPU эффективно ускоряет вычисления при работе с большими объёмами данных. При этом для задач малого размера CPU остаётся более предпочтительным из-за меньших накладных расходов. Полученные результаты подтверждают целесообразность использования OpenCL для ресурсоёмких вычислительных задач.