

Paralelni sistemi



Paralelizam na nivou instrukcija

Da se podsetimo....

* Protočno izvršenje instrukcija:

1. Instruction fetch cycle (IF)
– pribavljanje instrukcije
2. Dekodiranje instrukcije i pribavljanje operanada (ID)
3. Izvršenje / izračunavanje efektivne adrese (EXE)
4. Obraćanje memoriji /okončanje grananja (MEM)
5. Upis rezultata u registarski fajl (WB)

* Protočno izvršenje instrukcija

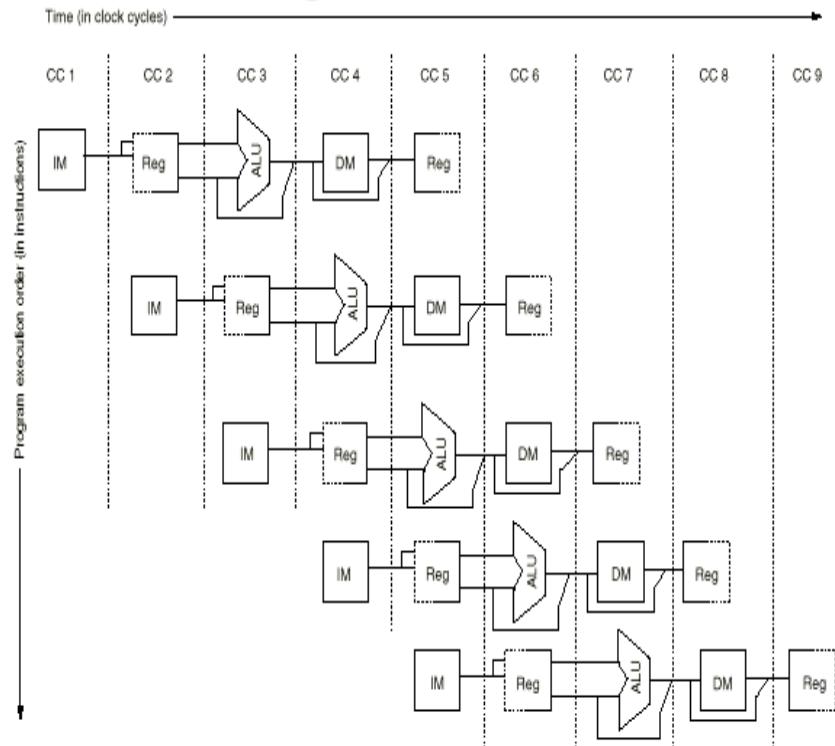


FIGURE 3.3 The pipeline can be thought of as a series of datapaths shifted in time.

Formati instrukcija

I format (load, store, branch, ALU operacije sa neposrednim operandom)

0	5 6	10 11	15 16	31
OP	Rs1	Rd	Immed	

R format (ALU operacije tipa register-u register)

0	5 6	10 11	15 16	20 21	31
OP	Rs1	Rs2	Rd	funkcija	

J format – jump instrukcija

0	5 6	31
OP	offset (pomeraj)	

Staza podataka

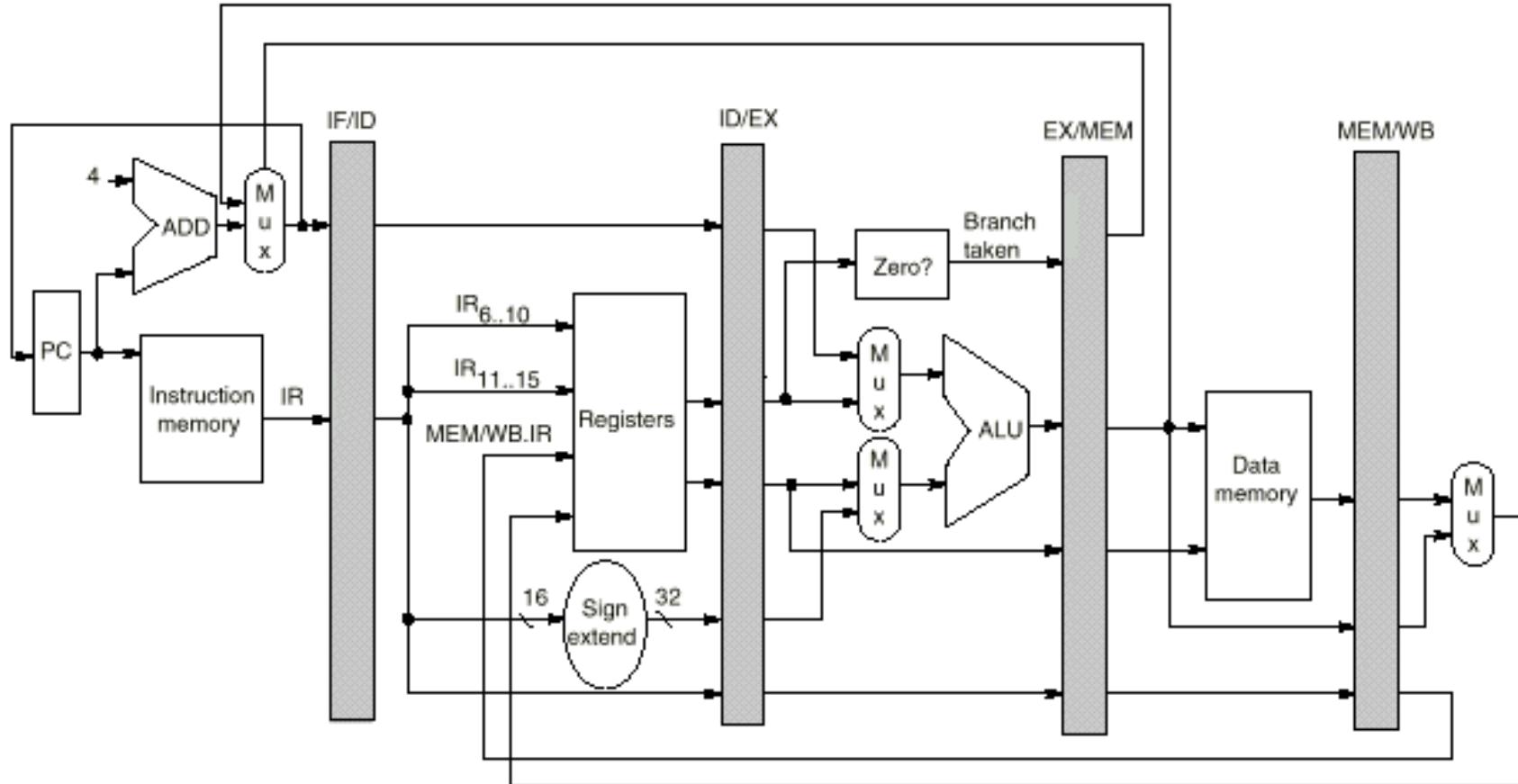


FIGURE 3.4 The datapath is pipelined by adding a set of registers, one between each pair of pipe stages.

Aktivnosti u pojedinim fazama protične organizacije

Stage	Any instruction		
	ALU instruction	Load or store instruction	Branch instruction
IF	IF.ID.IR \leftarrow Mem[PC]; IF.ID.NPC, PC \leftarrow (if EX/MEM.cond {EX/MEM.NPC} else {PC+4});		
ID	ID/EX.A \leftarrow Regs[IF.ID.IR _{6..10}]; ID/EX.B \leftarrow Regs[IF.ID.IR _{11..15}]; ID/EX.NPC \leftarrow IF.ID.NPC; ID/EX.IR \leftarrow IF.ID.IR; ID/EX.Imm \leftarrow (IR ₁₆) ¹⁶ #IR _{16..31} ;		
EX	EX/MEM.IR \leftarrow ID/EX.IR; EX/MEM.ALUOutput \leftarrow ID/EX.A op ID/EX.B; or EX/MEM.ALUOutput \leftarrow ID/EX.A op ID/EX.Imm; EX/MEM.cond \leftarrow 0;	EX/MEM.IR \leftarrow ID/EX.IR EX/MEM.ALUOutput \leftarrow ID/EX.A + ID/EX.Imm;	EX/MEM.ALUOutput \leftarrow ID/EX.NPC+ID.EX.Imm; EX/MEM.cond \leftarrow (ID/EX.A op 0);
MEM	MEM/WB.IR \leftarrow EX/MEM.IR; MEM/WB.ALUOutput \leftarrow EX/MEM.ALUOutput;	MEM/WB.IR \leftarrow EX/MEM.IR; MEM/WB.LMD \leftarrow Mem[EX/MEM.ALUOutput]; or Mem[EX/MEM.ALUOutput] \leftarrow EX/MEM.B;	
WB	Regs[MEM/WB.IR _{16..20}] \leftarrow MEM/WB.ALUOutput; or Regs[MEM/WB.IR _{11..15}] \leftarrow MEM/WB.ALUOutput;	Regs[MEM/WB.IR _{11..15}] \leftarrow MEM/WB.LMD;	

FIGURE 3.5 Events on every pipe stage of the DLX pipeline.

Primeri instrukcija

Rd Imm Rs1

* LW R1, 30 (R2)

dejstvo $R1 \leftarrow \text{Mem}[30 + [R2]]$

* SW 500(R4), R3

dejstvo $\text{Mem}[500 + [R4]] \leftarrow [R3]$

* ADDI R1,R2,#3

dejstvo $R1 \leftarrow [R2] + 3$

* BEQZ R1, ime

dejstvo if $R1 = 0$ then $PC \leftarrow PC + \text{ime}$

Rd Rs1 Rs2

• ADD R1,R2,R3

dejstvo $R3 \leftarrow [R1] + [R2]$

Problemi – hazardi protočnih sistema

- * Hazardi su situacije koje sprečavaju da izvršenje instrukcije otpočne u predvidjenom clok ciklusu.
- * Hazardi redukuju idealne performanse protočnog sistema (izvršenje jedne instrukcije po klok ciklusu).
- * Hazardi se mogu klasifikovati u tri grupe:
 - Strukturni hazardi – nastaju zbog jednovremenih zahtva za korišćenjem istog hardverskog resursa
 - Hazardi po podacima – nastupaju zato što je redosled pristupa operandima izmenjen uvodjenjem protočnosti u odnosu na sekvensijalno izvršenje instrukcija
 - Kontrolni hazardi – nastupaju zbog zavisnosti u redosledu izvršenja instrukcija (izazivaju ih instrukcije koje mogu promeniti sadržaj PC)
- * Hazardi mogu izazvati zaustavljanje protočnog sistema (nekim instrukcijama se dozvoljava da produže sa izvršenjem)

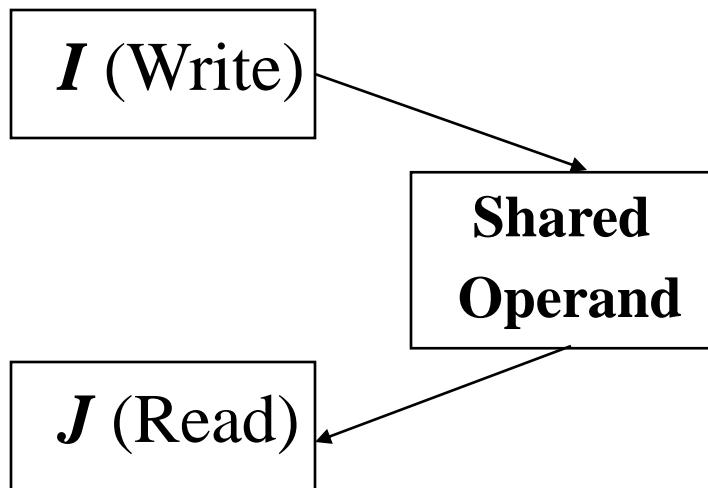
Klasifikacija hazarda po podacima

* Ako su I i J dve instrukcije, pri čemu I prethodi J, hazardi po podacima se u zavisnosti od redosleda upisa i čitanja mogu klasifikovati u tri grupe:

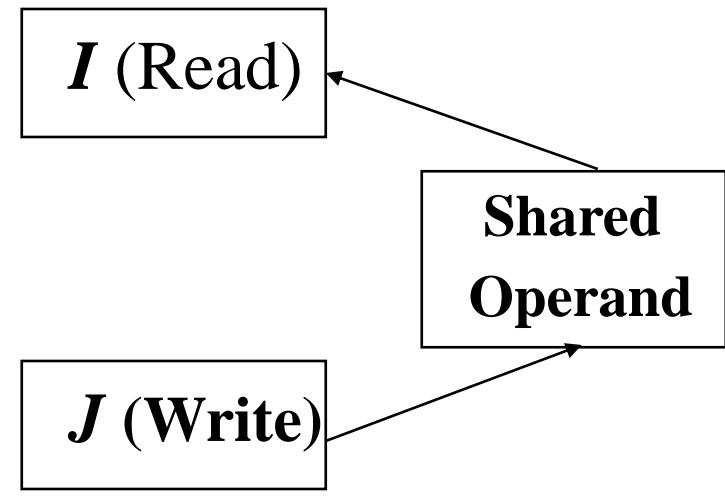
- **RAW** (Read After Write) – nastupa kada instrukcija J pokušava da pročita operand pre nego što je instrukcija I obavila upis (najčešći tip hazarda)
- **WAR** (Write After Read) – nastupa kada instrukcija J pokušava da upiše novu vrednost pre nego što je instrukcija I obavila čitanje
- **WAW** (Write After Write) – nastupa kada instrukcija J pokušava da upiše vrednost pre instrukcije I
- **RAR** nije hazard.

* WAR i WAW su hazardi imenovanja (name dependencies) a RAW su pravi hazardi (true dependencies)

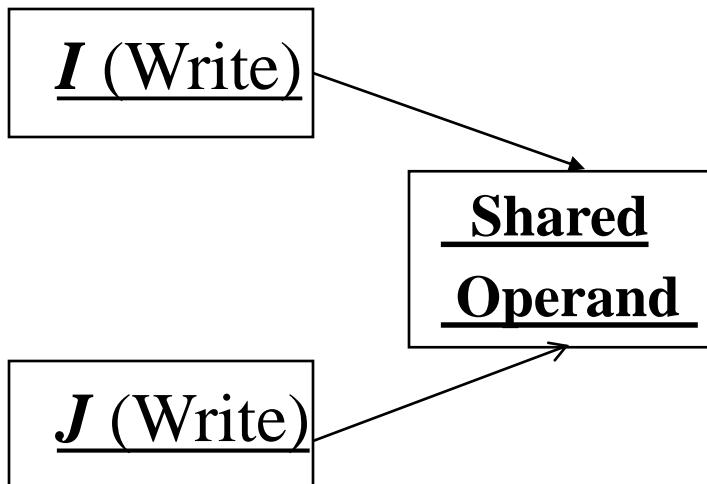
Klasifikacija hazarda



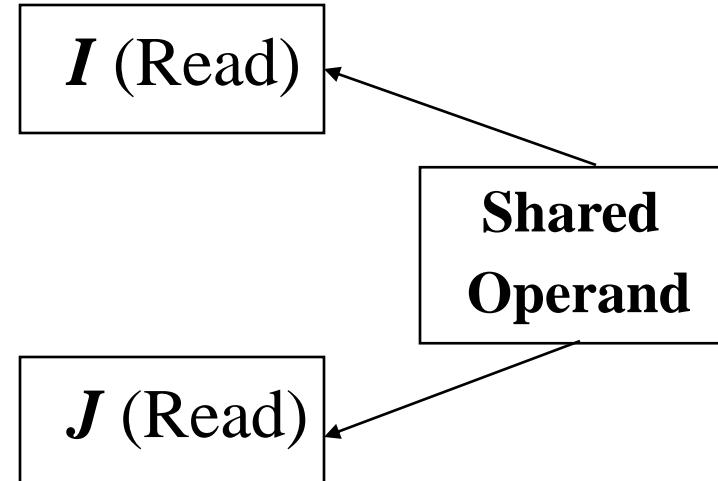
Read after Write (RAW)



Write after Read (WAR)



Write after Write (WAW)



Read after Read (RAR) nije hazard

RAW Hazardi

ADD R1, R2, R3

SUB R4, R1, R5

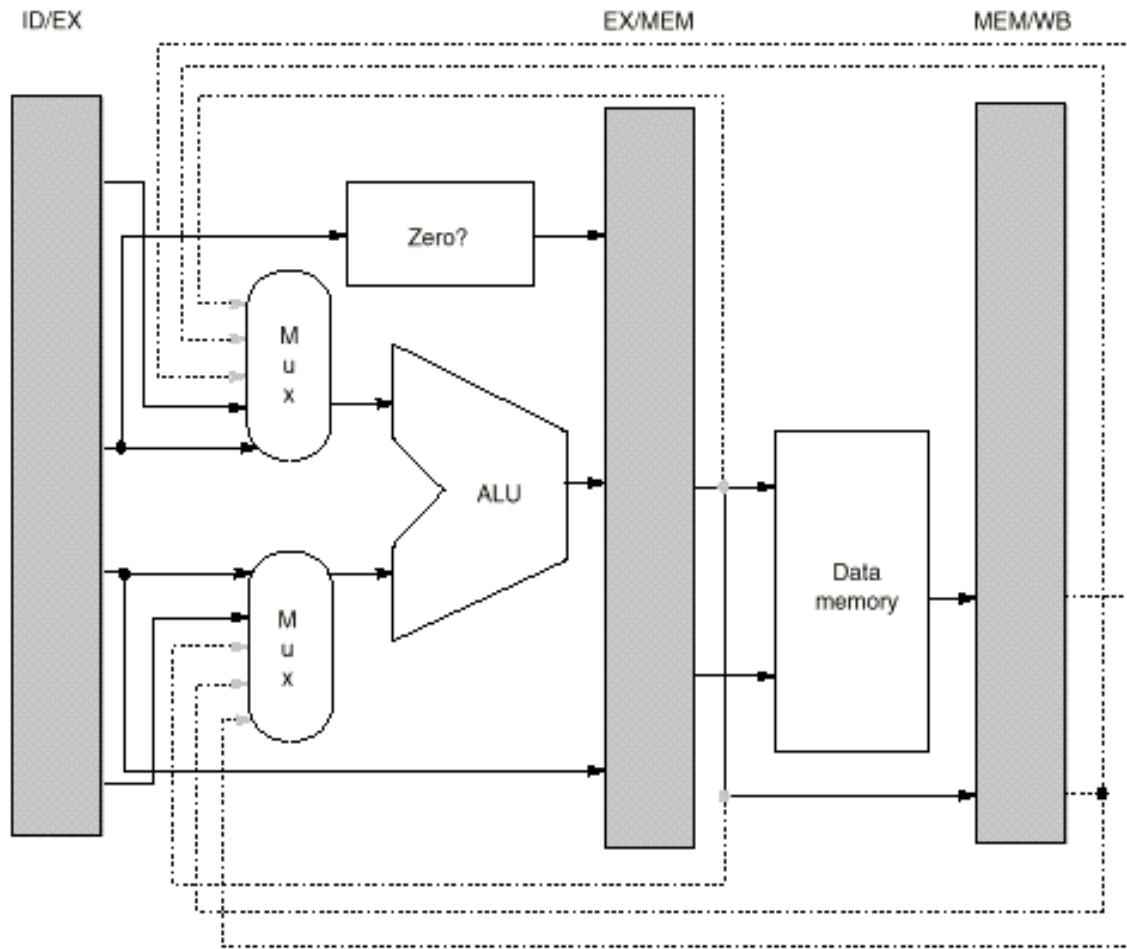
ADD	IF	ID	EXE	MEM	WB
SUB		IF	ID		

ovde se čita R1

vrednost upisana u
R1

Zaustavljanje protočnog sistema uzrokovano RAW hazardima se može eliminisati pribavljanjem unapred (bypassing, forwarding)

RAW Hazard



Prosledjivanje rezultata na ALU ulaze zahteva tri dodatna ulaza na svakom ALU MUX i tri dodatna puta za ove ulaze

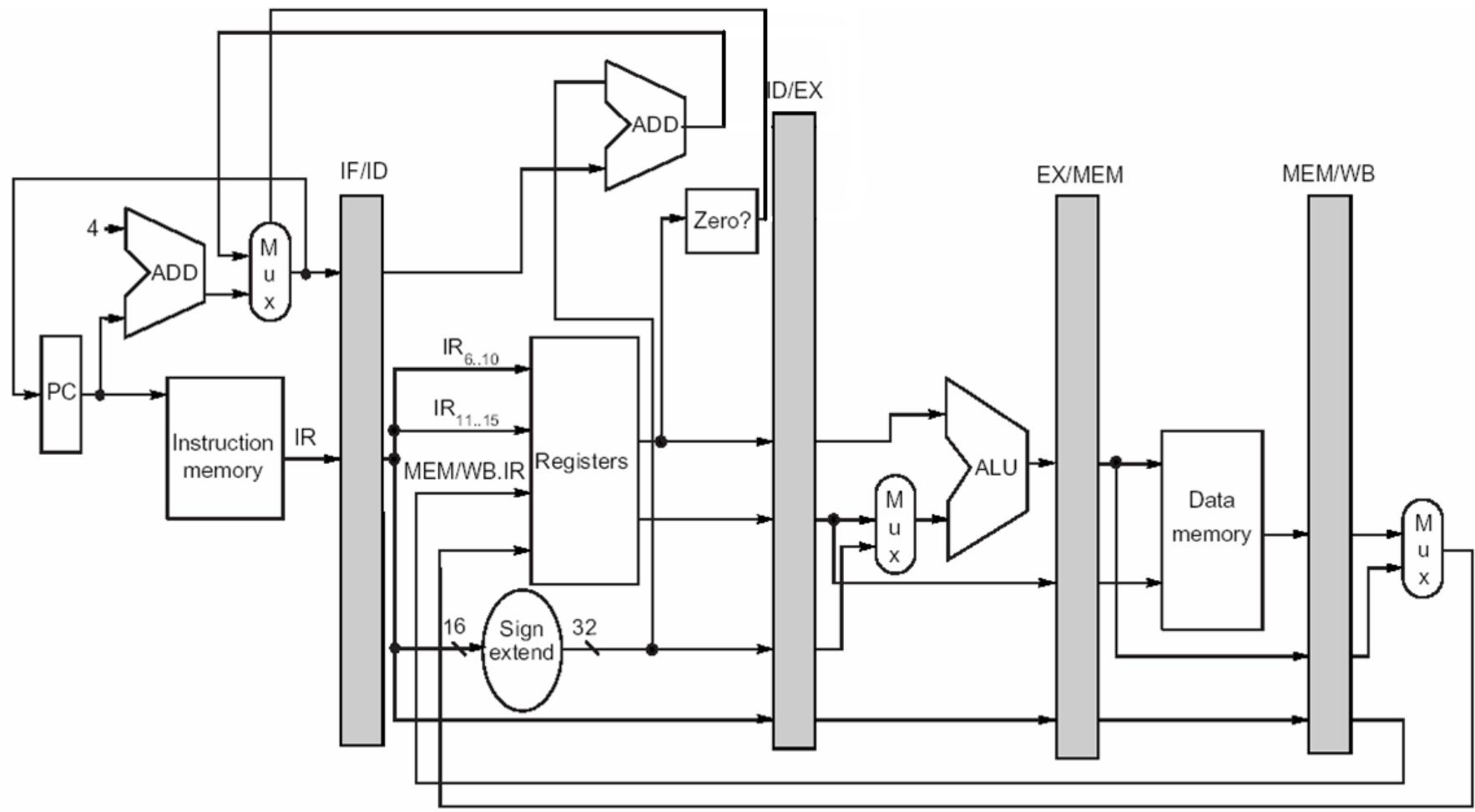
kontrolni hazardi

- * Mogu uzrokovati veći gubitak performansi nego hazardi po podacima.
- * Nastupaju zbog instrukcija koje mogu promeniti sadržaj PC (branch, jump, call, return).
- * Primer branch instrukcije: novi sadržaj PC poznat tek u MEM fazi, posle izračunavanja adrese i testiranja uslova.
- * Neophodno zaustaviti protočni sistem dok se ne dozna novi sadržaj PC.

branch	IF	ID	EX	MEM	WB
i+1		IF	--	--	IF

zaustavljanje protočnog sistema nije moguće odmah nakon pribavljanja branch jer nije završeno dekodiranje. Pribavljena instr. se briše (IF/ID registar) Nakon Mem faze vrši se novo pribavljanje

kontrolni hazardi – redukovanje gubitaka



- * Redukovanje kašnjenja zbog branch hazarda pomeranjem testiranja na 0 i izračunavanjem adrese u ID fazi.

Zakašnjeno grananje

- * Ideja je da se iza naredbe grananja postavi instrukcija koja će se izvršiti bez obzira da li će se grananje obaviti ili ne (dok se ne odredi uslov i novi sadržaj PC).

- * Naziv potiče od činjenice da se efekat naredbe grananja odlaže.

conditional branch instruction

sequential successor₁

sequential successor₂

.....

sequential successor_n

branch target if taken



slot zakašnjjenog grananja

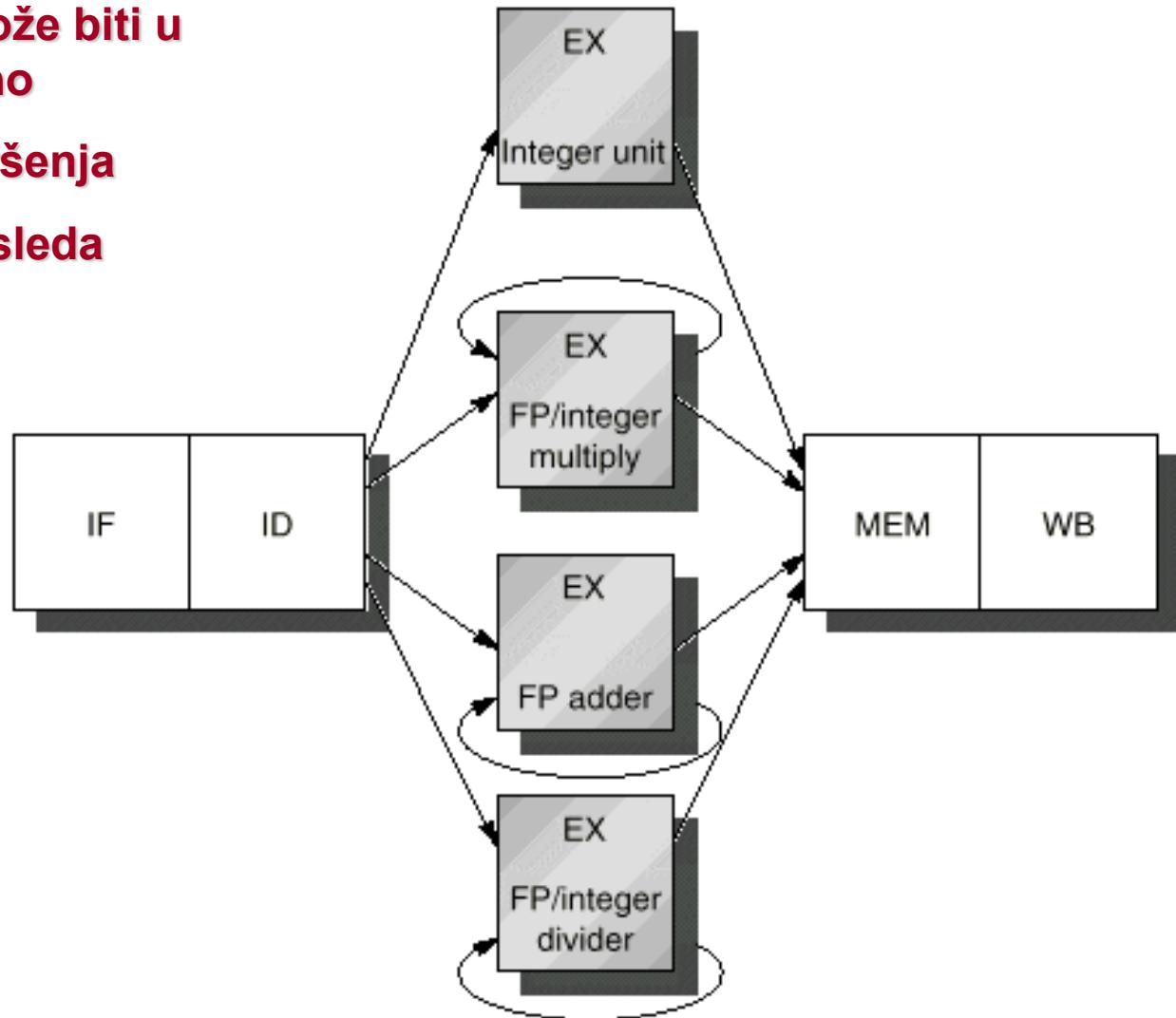
- * Za instrukcije koje slede iza naredbe grananja se kaže da se nalaze u slotu (prozoru) zakašnjjenog grananja. Ove instrukcije se izvršavaju bez obzira da li dolazi do grananja ili ne.

- * U praksi je veličina prozora najčešće 1.

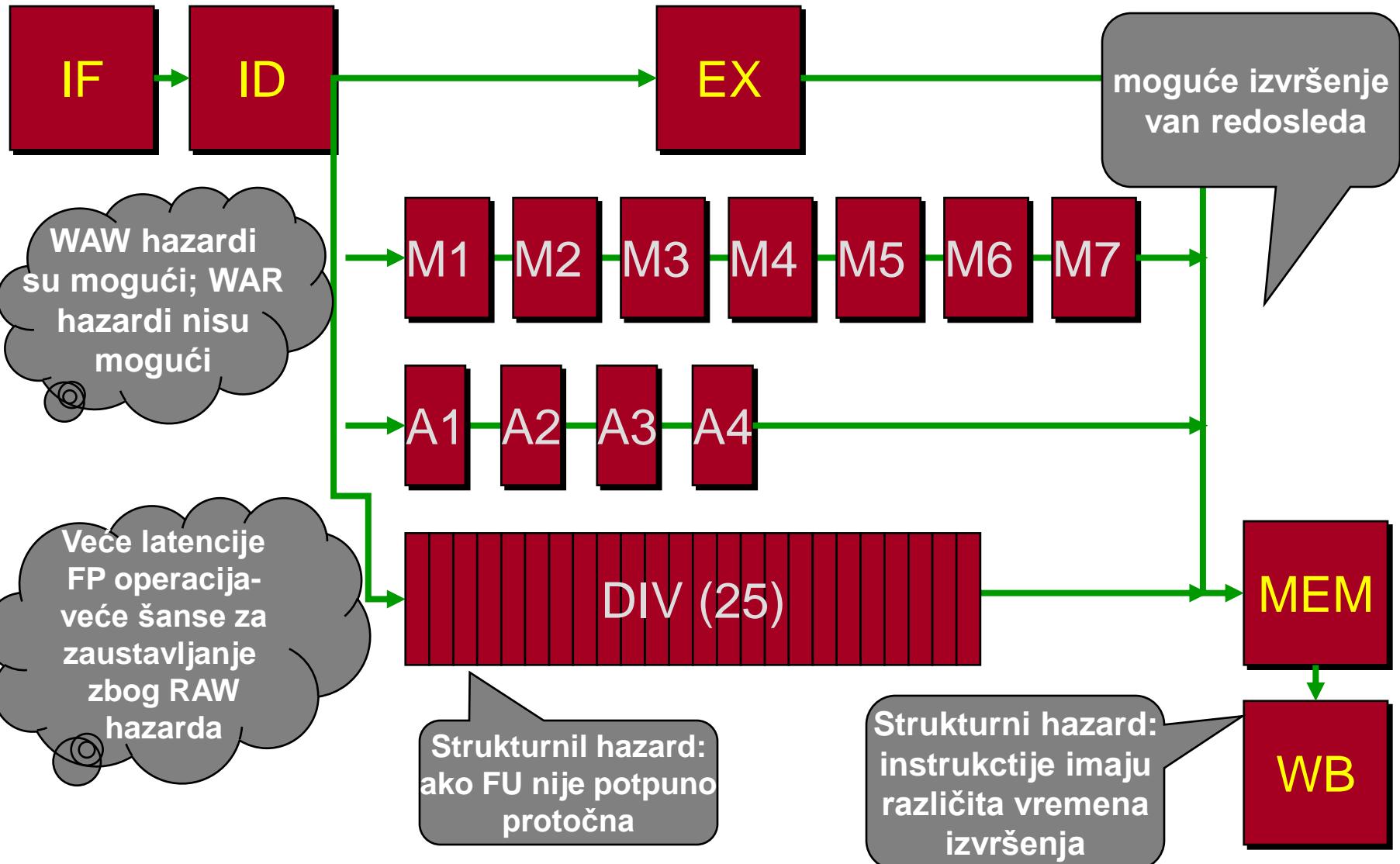
- * Zadatak kompjlera je da u ovaj prozor postavi važeće i korisne instrukcije

Protočni sistem sa FP funkcionalnim jedinicama

- više instrukcija može biti u EX fazi jednovremeno
- različito vreme izvršenja
- izvršenje van redosleda pribavljanja



FP Operacije – posledice



- Paralelizam na nivou instrukcija
- Odmotavanje petlje
- Dinamičko preuređenje instrukcija
 - Scoreboard
 - Tomasulov algoritam

Performanse protočnog sistema u prisustvu hazarda

- * Osnovni cilj uvodjenja protočnosti u izvršenju instrukcija je postizanje CPI (Clocks per Instruction) od 1instr/clk
- * Zbog postojanja hazarda, realni CPI je veći

$$\text{Pipeline CPI} = \text{Ideal Pipeline CPI} + \text{Structural Stalls} + \text{RAW Stalls} \\ + \text{WAR Stalls} + \text{WAW Stalls} + \text{Control Stalls}$$

- * Da bi se postigle bolje performanse potrebno je iskoristiti paralelizam koji postoji na nivou instrukcija (ILP – Instruction Level Parallelism)

- LW R1, 30(R2)
 - ADDI R3,R3,#1
 - ADD R4, R4, R5
- ILP=3

ADDI R3, R3, #1
ADD R4, R3, R2
MUL R5, R3, R4
ILP=1

Kako povećati ILP?

- * Količina raspoloživog ILP u okviru tvz. osnovnog bloka (pravolinijski kod koji ne sadrži naredbe grananja izuzev na početku i na kraju) je veoma mala
- * Dinamika pojavljivanja naredbi grananja u programima je oko 15%, što znači da se 6-7 instrukcija izvršava izmedju dve naredbe grananja
 - instrukcije unutar osnovnog bloka su verovatno zavisne jedna od druge, pa je ILP manji od 6.
- * Da bi se postiglo značajnije poboljšanje performansi, mora se eksplorativati ILP van osnovnog bloka.
- * Najjednostavniji način za povećanje ILP je da se iskoristi paralelizam izmedju različitih iteracija petlje
 - paralelizam koji postoji izmedju različitih iteracija petlje se zove LLP – Loop Level Parallelism
 - Primer:
 - for i:=1 to 100
 - x(i):=x(i)+y(i)

Ova petlja je potpuno paralelna.
Svaka iteracija petlje može se preklapati u izvršenju sa bilo kojom drugom iteracijom

kako povećati ILP?

- * Postoji puno tehnika za konverziju LLP u ILP. Tehnike rade tako što vrše odmotavanje petlje, staticki uz pomoć kompjlera, ili dinamički pomoću hw, čime se povećava veličina osnovnog bloka.
- * Važan alternativni metod za eksploataciju LLP je korišćenje vektorskih instrukcija.
- * Da bi se protočni sistem održao punim, moraju se pronaći instrukcije koje ne zavise jedna od druge i koje se mogu bezbedno izvršavati sa preklapanjem bez mogućnosti za nastupanje hazarda.
- * Da bi se izbeglo zaustavljanje protočnog sistema zbog nastupanja hazarda, instrukcije koje zavise jedna od druge moraju se razdvojiti drugim instrukcijama.
 - broj instrukcija kojima se moraju razdvojiti medjusobno zavisne instrukcije tako da se izbegne zaustavljanje protočnog sistema zavisi od latentnosti funkcionalne jedinice koja generiše rezultat.
 - da li će kompjler moći da izvrši preuredjenje koda tako da ne nastupi zastoj, zavisi od količine raspoloživog ILP.

Usvojene latencije funkcionalnih jedinica

* Sve funkcionalne jedinice su potpuno protočne
(period inicijacije = 1)

- latencije FP funkcionalnih jedinica:

Instrukcija koja generiše rezultат	Instrukcija koja koristi rezultat	Latentnost u Clock Cycles
FP ALU Op	druga FP ALU Op	3
FP ALU Op	Store Double	2
Load Double	FP ALU Op	1
Load Double	Store Double	0

- latentnost ALU integer operacija je 0, latentnost za LOAD i Branch 1 clk

Odmotavanje petlje – Primer

```
for (i=1000; i>0; i=i-1)  
    x[i] = x[i] + s;
```

- Petlja je potpuno paralelna, jer je svaka iteracija petlje nezavisna.
- Prvi korak u odmotavanju je prevodjenje na asembler.
 - usvajamo:
 - register R1 inicialno sadrži adresu poslednjeg elementa polja
 - Register F2 sadrži skalarnu vrednost S
 - element x[1] se nalazi na adresi 0.

Loop: LD F0 , 0 (R1) ; F0= element vektora
ADDD F4 , F0 , F2 ; saberi sa skalarom iz F2
SD 0 (R1) , F4 ; zapamti rezultat
SUBI R1 , R1 , 8 ; dekrementirati pointer za 8B (DW)
BNEZ R1 , Loop ; skok na Loop ako je R1 ≠ 0

Kako izgleda protočno izvršenje instrukcija sa usvojenim latencijama:

- 1 Loop: LD F0 , 0 (R1) ; F0=vector element
- 2 zastoj
- 3 ADDD F4 , F0 , F2 ; add scalar in F2
- 4 zastoj
- 5 zastoj
- 6 SD 0 (R1) , F4 ; store result
- 7 SUBI R1 , R1 , 8 ; decrement pointer 8B (DW)
- 8 BNEZ R1 , Loop ; branch ako je R1≠ 0
- 9 zastoj ; delayed branch slot

9 clk/iteraciji: može li se kod preuređiti da se minimiziraju zastoji?

Preuredjeni kod sa minimiziranim zastojima

```
1 Loop: LD      F0 ,0 (R1)
2           zastoj
3 ADDD   F4 ,F0 ,F2
4 SUBI   R1 ,R1 ,8
5 BNEZ   R1 ,Loop    ;delayed branch
6 SD     8 (R1) ,F4  ;instrukcija postavljena u slot zak. grananja
```

Preuredjenjem instrukcija vreme izvršenja je smanjeno sa 9 na 6 clk/iteraciji.

Napomena: Da bi primenio zakašnjeno grananje, kompjajler mora da utvrdi da može da izmeni redosled SUBI i SD tako što će promeniti adresu u koju SD pamti: adresa je bila 0(R1), a sadaje 8(R1)

- Ovo zapažanje nije trivijalno, jer bi većina kompjajlera utvrdila da SD zavisi od SUBI i ne bi odlučila da promeni redosled ovih instrukcija
- Jedna iteracija petlje se obavi za 6 clk, ali korisni posao nad elementima polja zahteva samo 3 clk ciklusa (LD, ADD i SD). Preostala 3 clk ciklusa potiču od instrukcija za obradu petlje (SUBI i BNEZ) i zastoja zbog RAW hazarda uzrokovanih LD instrukcijom (50% gubitaka)

Kako dalje smanjiti broj clk/iteraciji?

- * Potrebno je da postoji više “korisnih” instrukcija unutar petlje u odnosu na ukupan broj instrukcija.
- * Jednostavan način za povećanje broja “korisnih” instrukcija je odmotavanje petlje.
- * Odmotavanje se obavlja repliciranjem tela petlje više puta i podešavanjem dela koda za okončanje petlje
- * Da bi se izbegli zastoji, različite iteracije tela petlje koriste različite registre

Petlja odmotana četiri puta

```
1 Loop: LD      F0 , 0 (R1)
2      ADDD    F4 , F0 , F2
3      SD      0 (R1) , F4      ; uklonjene SUBI & BNEZ
4      LD      F6 , -8 (R1)
5      ADDD    F8 , F6 , F2
6      SD      -8 (R1) , F8      ; uklonjene SUBI & BNEZ
7      LD      F10 , -16 (R1)
8      ADDD   F12 , F10 , F2
9      SD      -16 (R1) , F12      ; uklonjene SUBI & BNEZ
10     LD      F14 , -24 (R1)
11     ADDD   F16 , F14 , F2
12     SD      -24 (R1) , F16
13     SUBI   R1 , R1 , #32      ; sve SUBI su objedinjene u jednu (4*8=32)
14     BNEZ   R1 , LOOP
```

prepostavka je da je R1 umnožak od 32

Protočno izvršenje odmotane petlje

1	Loop:	LD	F0 , 0 (R1)		
2		zastoj			
3		ADDD	F4 , F0 , F2	1 Loop:	LD F0 , 0 (R1)
4,5		zastoj, zastoj		2	LD F6 , -8 (R1)
6		SD	0 (R1) , F4	3	LD F10 , -16 (R1)
7		LD	F6 , -8 (R1)	4	LD F14 , -24 (R1)
8		zastoj		5	ADDD F4 , F0 , F2
9		ADDD	F8 , F6 , F2	6	ADDD F8 , F6 , F2
10,11		zastoj, zastoj		7	ADDD F12 , F10 , F2
12		SD	-8 (R1) , F8	8	ADDD F16 , F14 , F2
13		LD	F10 , -16 (R1)	9	SD 0 (R1) , F4
14		zastoj		10	SD -8 (R1) , F8
15		ADDD	F12 , F10 , F2	11	SD -16 (R1) , F12
16,17		zastoj, zastoj		12	SUBI R1 , R1 , #32
18		SD	-16 (R1) , F12	13	BNEZ R1 , LOOP
19		LD	F14 , -24 (R1)	14	SD 8 (R1) , F16 ; 8-32 = -24
20		zastoj			
21		ADDD	F16 , F14 , F2		14 clk ciklusa, ili 3.5 clk po iteraciji
22,23		zastoj, zastoj			
24		SD	-24 (R1) , F16		
25		SUBI	R1 , R1 , #32		
26		BNEZ	R1 , LOOP		
27		zastoj			

$$27/4 = 6.8 \text{ clk/iteraci} \ddot{\text{j}} \text{i}$$

Rezime-odmotavanja petlje

* U prethodnom primeru ključna su sledeća zapažanja:

- Otkriti da je legalno premestiti SD posle SUBI i BNEZ; pronaći offset za SD.
- Utvrditi da su iteracije petlje nezavisne i da će odmotavanje dovesti do poboljšanja.
- Korišćenje različitih registara za različite iteracije da bi se izbegli WAR i WAW hazardi.
- Eliminisanje ekstra testiranja i grananja i podešavanjem koda za okončanje petlje.
- Load i store iz različitih iteracija mogu zameniti mesta
- Preuredjenje koda tako da se sačuvaju sve zavisnosti koje obezbeđuju korektno izvršenje programa.

Zavisnosti izmedju instrukcija

- * Ključni momenat kod svih transformacija je razumevanje zavisnosti izmedju instrukcija i kako se instrukcije mogu preuređiti kada postoje takve zavisnosti
- * Ako su dve instrukcije nezavisne, one se mogu izvršavati simultano u protočnom sistemu bez izazivanja zastoja (pod pretpostavkom da ima dovoljno resursa, tj. nema struktturnih hazarda.)
- * Instrukcije koje su zavisne jedna od druge se ne mogu preuređiti.
- * postoje tri tipa zavisnosti izmedju instrukcija :
 - **Prave zavisnosti** (odgovaraju RAW)
 - **Zavisnosti imenovanja**
 - **kontrolne zavisnosti**

Prave zavisnosti

* Prava zavisnosti izmedju instrukcije i i instrukcije j postoji ako važi jedno od sledećeg:

- instrukcija i proizvodi rezultat koji koristi j
- instrukcija j zavisi od instrukcije k , a instrukcija k od instrukcije i , što ukazuje na postojanje lanca zavisnosti izmedju instrukcija

Primer: Strelice ukazuju na zavisnost koje postoje. Ove zavisnosti ukazuju na redosled izvršenja instrukcija koji mora biti ispoštovan da bi izvršenje programa bilo korektno.

Loop: LD F0, 0(R1) ; F0=array element
 ADDD F4, F0, F2 ; add scalar in F2
 SD 0(R1), F4 ; store result

i

SUBI R1,R1, 8
BNEZ R1, Loop

Zavisnosti izmedju instr. –nast.

- * Zavisnosti su svojstvo programa. Da li data zavisnost dovodi do hazarda koji se detektuje i da li taj hazard uzrokuje zaustavljanje su osobine protočnog sistema.
- * prisustvo zavisnosti ukazije na potencijalni hazard, ali stvarni hazard i dužina zastoja zavise od konkretnog protočnog sistema
 - u prethodnom primeru postoji zavisnost izmedju SUBI i BNEZ, ali ova zavisnost ne dovodi do zastoja u našem protočnom sistemu, jer se pribavljanjem unapred eliminiše
 - zavisnost ADDD od LD dovodi do hazarda i zastoja u protočnom sistemu

Zavisnosti imenovanja

- * Zavisnosti imenovanja nastupaju kada dve instrukcije koriste isti registar.
- * Izmedju instrukcija ne postoji nikakva razmena podataka.
- * Ako instrukcija i prethodi instrukciji j , tada dva tipa zavisnosti imenovanja mogu da nastupe:
 - **Antizavisnost nastupa kada j upisuje u registar, a i čita isti registar i i se prva izvršava (WAR hazard)**
 - **Izlazna zavisnost nastupa kada instrukcije i i j vrše upis u isti registar, dovodeći do WAW hazarda koji zahteva da redosled izvršenja instrukcija mora da se ispoštuje.**

Primer zavisnosti imenovanja

Odmotana petlja koja koristi iste registre za različite iteracije

1	Loop:	LD	F0, 0 (R1)	→ antizavisnosti
2		ADDD	F4, F0, F2	→ izlazne zavisnosti
3		SD	0 (R1), F4	; uklonjeno SUBI & BNEZ
4		LD	F0, -8 (R1)	
2		ADDD	F4, F0, F2	
3		SD	-8 (R1), F4	; uklonjeno SUBI & BNEZ
7		LD	F0, -16 (R1)	
8		ADDD	F4, F0, F2	
9		SD	-16 (R1), F4	; uklonjeno SUBI & BNEZ
10		LD	F0, -24 (R1)	
11		ADDD	F4, F0, F2	
12		SD	-24 (R1), F4	
13		SUBI	R1, R1, #32	; promenjeno na 4*8
14		BNEZ	R1, LOOP	
15		NOP		

zavisnosti se mogu otkloniti preimenovanjem registara!

Zašto je važno poznavati zavisnosti?

- * ukazuju na mogućnost hazarda
- * Odredjuju redosled po kome se rezultati moraju izračunavati
- * Uspostavljaju gornju granicu potencijalnog ILP koji se može eksplorativati
- * Pošto zavisnosti izmedju instrukcija mogu ograničiti količinu ILP, cilj je ukloniti ovo ograničenje. To se može postići na dva načina:
 - Održavanjem zavisnosti, ali izbegavanjem hazarda (preuredjenjem instrukcija u fazi prevodjenja, ili dinamički pomoću hw)
 - Eliminisanjem zavisnosti transformacijom koda (preimenovanjem registara)

Dinamičko planiranje izvršenja instrukcija

- * U dosadašnjoj analizi smo pretpostavljali da protočni sistem pribavlja i izdaje instrukcije sve dok ne detektuje zavisnost po podacima koja ne može biti prevazidjena pribavljanjem unapred.
 - Logika za pribavljanje u napred redukije zastoje tako što izvesne zavisnosti ne dovode do hazarda.
 - Ako postoji zavisnost koja ne može biti prevazidjena, tada hw za detekciju zavisnosti zaustavlja protočni sistem, počev od instrukcije koja koristi rezultat.
 - Nove instrukcije se ne pribavljaju i ne izdaju dok se hazard ne obriše.
- * Kompajlerskim tehnikama (zakašnjeni load i zakašnjeno grananje) su se razdvajale instrukcije koje su medjusobno zavisne i na taj način se minimizirao broj hazarda i zastoji koji iz toga proističu.
- * Dinamičkim planiranjem izvršenja instrukcija se ne mogu ukloniti zavisnosti izmedju instrukcija, ali se mogu izbjeći zastoji kada su zavisnosti prisutne

Dinamičko planiranje – ideja

* Osnovno ograničenje u protočnom sistemu koji smo do sada analizirali, je da se zahteva izdavanje instrukcija po redosledu pribavljanja:

- ako je neka instrukcija zaustavljena u protočnom sistemu, ni jedna koja je pribavljena iza nje ne može da produži sa izvršenjem.
- ako postoji zavisnost izmedju dve prostorno bliske instrukcije, doći će do zaustavljanja protočnog sistema.
- Ako postoji više funkcionalnih jedinica, ostaće neupošljene.
- primer:

- DIVD F0, F2, F4
- ADDD F10, F0, F8
- SUBD F12, F8, F14

- instrukcija SUBD se ne može izvršiti zato što zavisnost ADDD od DIVD uzrokuje zaustavljanje protočnog sistema.
- SUBD ne zavisi ni od jedne druge instrukcije.
- Zaustavljanje protočnog sistema se može eliminisati tako što se neće zahtevati da se instrukcije izvršavaju po redosledu pribavljanja

Dinamičko planiranje – ideja

- * U protočnom sistemu se svi hazardi (strukturalni, po podacima, kontrolni) proveravaju u ID fazi (u toku dekodiranja)
- * Ako instrukcija može da se izvrši korektno (bez izazivanja hazarda), ona prelazi iz ID u EX fazu (izdaje se)
- * Da bi omogućili da izvršenje SUBD otpočne što ranije (jer ne zavisi od DIVD i ADDD) potrebno je ID fazu podeliti na dva dela:
 - proveru strukturalnih hazarda
 - proveru hazarda po podacima
 - Ako nema strukturalnih hazarda, cilj je da izvršenje instrukcije otpočne čim su dostupni njeni operandi.
 - na taj način može doći do izvršenje instrukcija van redosleda, što će dovesti do završetka-van-redosleda.

Dinamičko planiranje – ideja

* ID faza se deli na dva dela:

- ISSUE(odluka, izdavanje) – dekodiranje instrukcije i provera struktturnih hazarda
- Read operands (čitanje operanada)- čekanje na brisanje data hazarda, zatim čitanje operanada
 - Sve instrukcije prolaze kroz Issue stepen u redosledu pribavljanja, ali u read operands stepenu mogu biti zaustavljene ili propuštene u izvršenje-van-redosleda

* Pribavljanje instrukcije (IF) prethodi Issue stepenu. Instrukcije se pribavljaju u instrukcioni bafer veličine ≥ 1 .

* EX stepen sledi iza stepena u kome se čitaju operandi.

* Kao i kod standardnog protočnog sistema izvršenje FP operacije može trajati više klok ciklusa i više instrukcija može biti u EX fazi jednovremeno.

* dve hardverske tehnike za dinamičko planiranje izvršenja instrukcija postoje:

- Dinamičko planiranje sa Scoreboard tehnikom (CDC6600)
- Tomasulov algoritam (IBM 360/91)

Scoreboard tehnika

- * Prvi put primenjena kod CDC6600. (1963)
- * Scoreboard tehnika omogućava izvršenje instrukcija van redosleda kada ima dovoljno resursa i nema zavisnosti po podacima.
- * Cilj tehnike je obezbediti brzinu izvršenja od 1 clk po instrukciji, tako što će se instrukcije izvršavati što je ranije moguće
- * Ako se dozvoli izvršenje instrukcija van redosleda može doći i do WAR i WAW hazarda

- Primer:

- DIVD F0, F2, F4
- ADDD F10, F0, F8
- SUBD F8, F8, F14

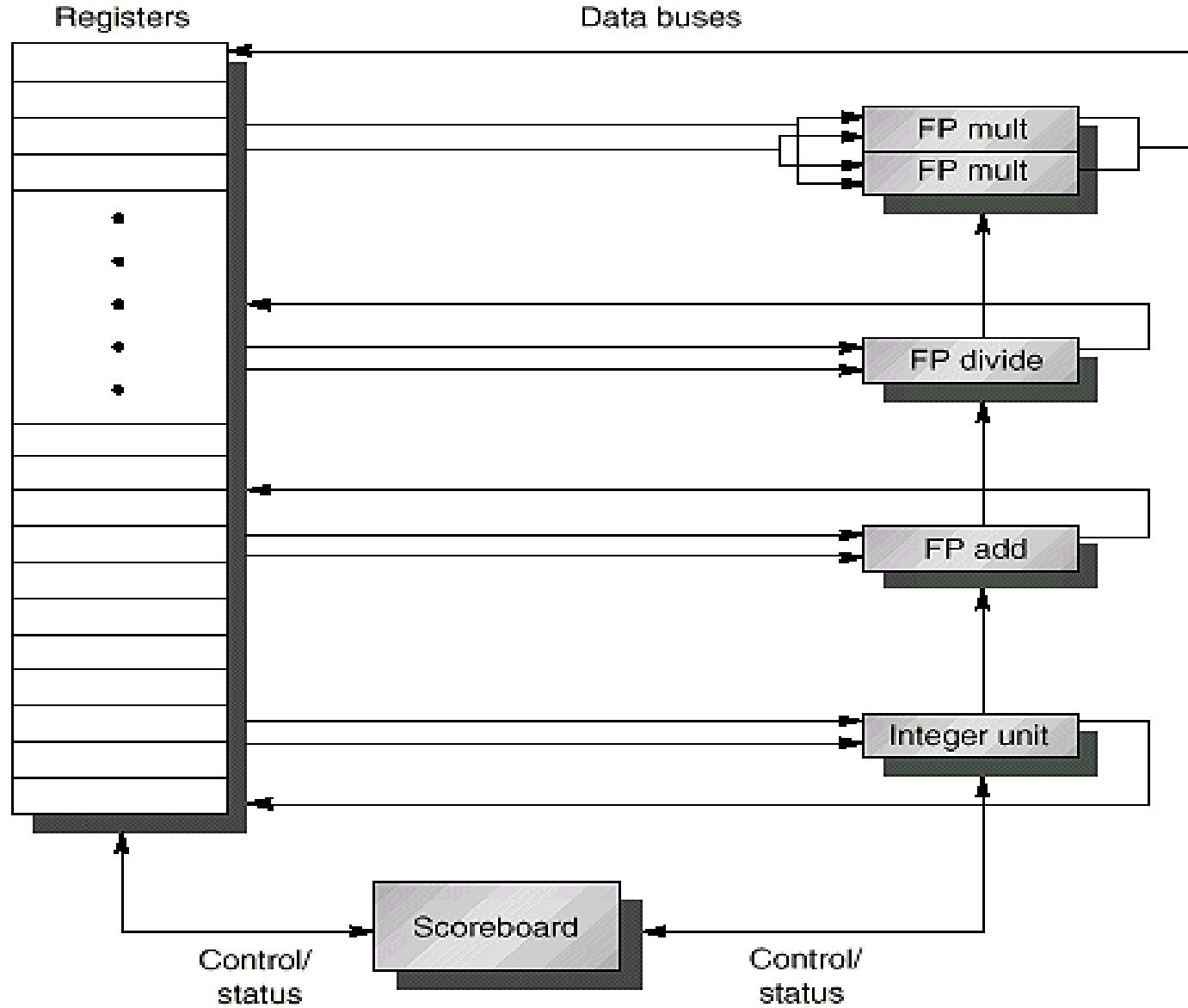
Postoji antizavisnost izmedju ADDD i SUBD. Ako se SUBD izvrši pre ADDD, narušiće se antizavisnost i izvršenje će biti nekorektno

Scoreboard (nast.)

- * Svaka instrukcija prolazi kroz Scoreboard gde se beleži zapis o zavisnostima po podacima.
- * Scoreboard sistem ima više funkcionalnih jedinica. Status svake funkcionalne jedinice se beleži u Scoreboard.
- * Ako scoreboard utvrdi da se instrukcija ne može odma izvršiti, on izvršava sledeću instrukciju koja čeka na izvršenje i nastavlja da nadgleda status funkcionalne jedinice da bi utvrdio kada instrukcija može da krene u izvršenje.
- * Scoreboard odlučuje kada instrukcija može izvršiti upis u registarski fajl (detekcija i razrešenje hazarda je centralizovano u scoreboard).

- * Prepostavke za analizu:
 - Sistem ima 2 FP množača
 - jedan FP sabirač,
 - jednu jedinicu za FP deljenje
 - jednu integer jedinicu za obraćanje memoriji, grananje i ALU operacije

Primer sistema sa Scoreboard



Faze izvršenja instrukcija kod Scoreboard

* Četiri koraka koji zamenjuju ID, Ex i WB su (ne razmatramo stepen za obraćanje memoriji):

- Issue – ako je funkcionalna jedinica slobodna i ni jedna druga aktivna instrukcija nema isti odredišni registar, Sc. propušta instrukciju u funkcionalnu jedinicu i ažurira internu strukturu podataka. Ovde se detektuju **strukurni** i **WAW** hazardi. Ako strukturni ili WAW hazard postoji, onda se izdavanje svih instrukcija zaustavlja dok se hazard ne obriše.
 - Kada se Issue stepen zaustavi, bafer izmedju IF i Issue stepena će se napuniti i prestaće da se pribavljaju nove instrukcije.
 - Ključno je uočiti da instrukcije kroz Issue stepen prolaze po redosledu pribavljanja
- Read operands – Sc. nadgleda raspoloživost izvornih operanada. Izvorni operand je raspoloživ ako ni jedna druga aktivna instrukcija koja je prethodno izdata neće da ga generiše (upiše rezultat).
 - kada su operandi dostupni, Sc. kaže funkcionalnoj jedinici da pročita operande iz RF i otpočne izvršenje.
 - Sc. rešava **RAW** hazarde dinamički u ovom koraku i instrukcija može biti poslata u izvršenje van redosleda.

Faze izvršenja instrukcija kod Scoreboard- nast.

- **Execution (izvršenje)** – Funkcionalna jedinica (FU) otpočinje izvršenje nakon pribavljanja operanada. Kada je rezultat spreman FU obaveštava Sc.
- **Write results (upis rezultata)**- kada je Sc. obavešten da je FU okončala sa izvršenjem, proverava **WAR** hazarde i zaustavlja instrukciju ako je potrebno.

➤ ako WAR ne postoji, ili se briše, SC. kaže FU da upiše rezultat u odredišni registar.

* Pošto se operandi instrukcije čitaju tek kada su oba dostupna Sc. ne koristi prednosti pribavljanja unapred.

- Regisri se čitaju tek kada su oba operanda dostupna.

* Na osnovu evidencije koju vodi, Sc kontroliše napredovanje instrukcije kroz protočni sistem.

Kako Sc. vodi evidenciju

- * Postoje tri tabele preko koji Sc. vodi evidenciju o statusu instrukcije, statusu FU, raspoloživosti operanada:
 - **Status instrukcije (instruction status)**- govori u kojoj od 4 faze izvršenja se instrukcija nalazi.
 - **Status funkcionalne jedinice** –ukazuje na stanje FU. Za svaku FU postoji 9 polja u tabeli statusa
 - **Busy** govori da li je FU slobodna ili ne
 - **Op** Operacija koju obavlja FU (npr., + ili -)
 - **Fi** Odredišni registar
 - **Fj, Fk** Brojevi izvornih registara
 - **Qj, Qk** FU koja proizvodi podatke za izvorne registre Fj, Fk
 - **Rj, Rk** Flagovi koji ukazuju kada su Fj, Fk spremni
(postavljaju se na Yes kada su operandi dostupni, brišu se – postavljaju na No kada se pročitaju operandi)

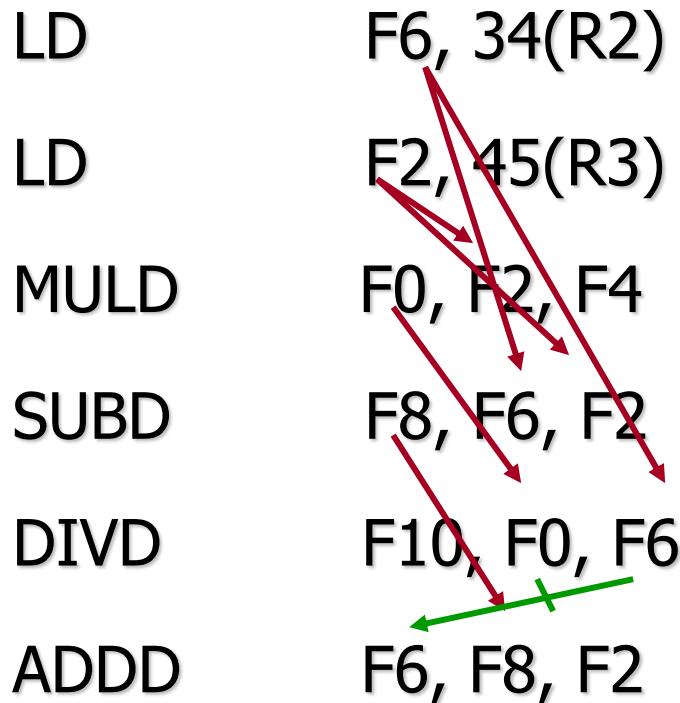
Kako Sc. vodi evidenciju- nast.

- **Tabela statusa registra rezultata (Register result status)**- ukazuje koja će FU izvršiti upis u koji regstar, ako aktivna instrukcija ima registar kao odredište.
 - Ako ne postoji FU koja vrši upis u dati registar, odgovarajuće polje je prazno.

Primer

Functional Unit (FU)	broj FUs	latentnost EX
Integer	1	0
Floating Point Multiply	2	10
Floating Point add	1	2
Floating point Divide	1	40

Fu nisu protočne



Real Data Dependence (RAW)	→
Anti-dependence (WAR)	→
Output Dependence (WAW)	○→

Scoreboard Example Cycle 0

Instruction Status		Read	Execution	Write	
Instruction		Issue	Operand	Complete	Result
LD	F6	34+	R2		
LD	F2	45+	R3		
MULD	F0	F2	F4		
SUBD	F8	F6	F2		
DIVD	F10	F0	F6		
ADDD	F6	F8	F2		

Functional Unit Status

Register Result Status

Scoreboard Example Cycle 1

Instruction	Instruction Status		Issue	Read	Execution	Write
	j	k		Operand	Complete	Result
LD	F6	34+	R2			
LD	F2	45+	R3			
MULD	F0	F2	F4			
SUBD	F8	F6	F2			
DIVD	F10	F0	F6			
ADDD	F6	F8	F2			

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	Yes	Load	F6		R2				Yes
Mult1	No								
Mult2	No								
Add	No								
Divide	No								

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
1	FU				Int				

Prva LD izdata (issue)

Scoreboard Example Cycle 2

Instruction	j	k	Read		Execution		Write	
			Issue	Operand	Complete	Result		
LD	F6	34+	R2		1	2		
LD	F2	45+	R3					
MULT	F0	F2	F4					
SUBD	F8	F6	F2					
DIVD	F10	F0	F6					
ADDD	F6	F8	F2					

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	Yes	Load	F6		R2				No
Mult1	No								
Mult2	No								
Add	No								
Divide	No								

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
2	FU				Int				

Strukturni hazard po Integer jedinici; druga LD zaustavljena u IF stepenu

Scoreboard Example Cycle 3

Instruction Status			Read	Execution	Write	
Instruction	j	k	Issue	Operand	Complete	Result
LD	F6	34+	R2	1	2	3
LD	F2	45+	R3			
MULT	F0	F2	F4			
SUBD	F8	F6	F2			
DIVD	F10	F0	F6			
ADDD	F6	F8	F2			

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	Yes	Load	F6		R2				No
Mult1	No								
Mult2	No								
Add	No								
Divide	No								

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
3	FU				Int				

Druga LD još uvek zaustavljena

Scoreboard Example Cycle 4

Instruction	j	k	Read		Execution	Write
			Issue	Operand	Complete	Result
LD	F6	34+	R2	1	2	3
LD	F2	45+	R3			4
MULT	F0	F2	F4			
SUBD	F8	F6	F2			
DIVD	F10	F0	F6			
ADDD	F6	F8	F2			

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	Yes	Load	F6		R2				No
Mult1	No								
Mult2	No								
Add	No								
Divide	No								

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
4	FU								

Druga LD još zaustavljena; prva LD okončana

Scoreboard Example Cycle 5

Instruction	j	k	Read		Execution	Write
			Issue	Operand	Complete	Result
LD	F6	34+	R2	1	2	3
LD	F2	45+	R3	5		
MULT	F0	F2	F4			
SUBD	F8	F6	F2			
DIVD	F10	F0	F6			
ADDD	F6	F8	F2			

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	Yes	Load	F2		R3				Yes
Mult1	No								
Mult2	No								
Add	No								
Divide	No								

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
5	FU		Int						

Druga LD se izdaje jer se strukturni hazard po Integer jedinici obrisao

Scoreboard Example Cycle 6

Instruction	j	k	Read		Execution	Write
			Issue	Operand	Complete	Result
LD	F6	34+	R2	1	2	3
LD	F2	45+	R3	5	6	
MULT	F0	F2	F4	6		
SUBD	F8	F6	F2			
DIVD	F10	F0	F6			
ADDD	F6	F8	F2			

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	Yes	Load	F2		R3				No
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4	Integer		No	Yes
Mult2	No								
Add	No								
Divide	No								

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
6	FU	Mull	Int						

MULT se izdaje

Scoreboard Example Cycle 7

Instruction	j	k	Read		Execution	Write
			Issue	Operand	Complete	Result
LD	F6	34+	R2	1	2	3
LD	F2	45+	R3	5	6	7
MULT	F0	F2	F4	6		
SUBD	F8	F6	F2	7		
DIVD	F10	F0	F6			
ADDD	F6	F8	F2			

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	Yes	Load	F2		R3				No
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4	Integer		No	Yes
Mult2	No								
Add	Yes	Sub	F8	F6	F2		Int	Yes	No
Divide	No								

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
7	FU	Mull	Int		Add				

SUBD se izdaje; MULT zaustavljena zbog zavisnosti po LD

Scoreboard Example Cycle 8a

Instruction	j	k	Read		Execution		Write	
			Issue	Operand	Complete	Result		
LD	F6	34+	R2		1	2	3	4
LD	F2	45+	R3		5	6	7	
MULT	F0	F2	F4		6			
SUBD	F8	F6	F2		7			
DIVD	F10	F0	F6		8			
ADDD	F6	F8	F2					

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	Yes	Load	F2		R3				No
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4	Integer		No	Yes
Mult2	No								
Add	Yes	Sub	F8	F6	F2		Int	Yes	No
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		No	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
8	FU	Mull	Int			Add	Div		

DIVD se je izdaje; SUBD zaustavljena zbog LD

Scoreboard Example Cycle 8b

Instruction	j	k	Read		Execution	Write	
			Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6			
SUBD	F8	F6	F2	7			
DIVD	F10	F0	F6	8			
ADDD	F6	F8	F2				

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4			Yes	Yes
Mult2	No								
Add	Yes	Sub	F8	F6	F2			Yes	Yes
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		No	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
8	FU	Mull			Add		Div		

LD upisuje F2; MULT i SUBD mogu da nastave

Scoreboard Example Cycle 9

Instruction	j	k	Read		Execution	Write	
			Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9		
SUBD	F8	F6	F2	7	9		
DIVD	F10	F0	F6	8			
ADDD	F6	F8	F2				

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4			No	No
Mult2	No								
Add	Yes	Sub	F8	F6	F2			No	No
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		No	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
9	FU	Mull			Add	Div			

MULT i SUBD čitaju operative i ulaze u izvršenje

Scoreboard Example Cycle 10

Instruction	j	k	Read		Execution	Write	
			Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9		
SUBD	F8	F6	F2	7	9		
DIVD	F10	F0	F6	8			
ADDD	F6	F8	F2				

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4			No	No
Mult2	No								
Add	Yes	Sub	F8	F6	F2			No	No
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		No	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
9	FU	Mull			Add	Div			

Strukturni hazard po Add jedinici zaustavlja poslednju ADDD

Scoreboard Example Cycle 11

Instruction	j	k	Read		Execution	Write	
			Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9		
SUBD	F8	F6	F2	7	9	11	
DIVD	F10	F0	F6	8			
ADDD	F6	F8	F2				

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4			No	No
Mult2	No								
Add	Yes	Sub	F8	F6	F2			No	No
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		No	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
11	FU	Mull			Add	Div			

SUBD i MULT se još izvršavaju

Scoreboard Example Cycle 12

Instruction Status			Read	Execution	Write		
Instruction	j	k	Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9		
SUBD	F8	F6	F2	7	9	11	12
DIVD	F10	F0	F6	8			
ADDD	F6	F8	F2				

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4			No	No
Mult2	No								
Add	No								
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		No	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
12	FU	Mull					Div		

SUBD upisuje rezultat; Add jedinica slobodna; strukturni hazard otklonjen

Scoreboard Example Cycle 13

Instruction Status			Read	Execution	Write		
Instruction	j	k	Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9		
SUBD	F8	F6	F2	7	9	11	12
DIVD	F10	F0	F6	8			
ADDD	F6	F8	F2	13			

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4			No	No
Mult2	No								
Add	Yes	Add	F6	F8	F2			Yes	Yes
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		No	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
13	FU	Mull		Add			Div		

postoji WAR hazard izmedju DIVD i ADDD

Scoreboard Example Cycle 14

Instruction	j	k	Read		Execution	Write	
			Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9		
SUBD	F8	F6	F2	7	9	11	12
DIVD	F10	F0	F6	8			
ADDD	F6	F8	F2	13	14		

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4			No	No
Mult2	No								
Add	Yes	Add	F6	F8	F2			No	No
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		No	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
14	FU	Mull		Add		Div			

MULT se još izvršava; DIVD zaustavljena zbog F0 (RAW hazard)

Scoreboard Example Cycle 15

Instruction	j	k	Read		Execution	Write	
			Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9		
SUBD	F8	F6	F2	7	9	11	12
DIVD	F10	F0	F6	8			
ADDD	F6	F8	F2	13	14		

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4			No	No
Mult2	No								
Add	Yes	Add	F6	F8	F2			No	No
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		No	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
15	FU	Mull		Add		Div			

MULT se još uvek izvršava

Scoreboard Example Cycle 16

Instruction	j	k	Read		Execution	Write	
			Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9		
SUBD	F8	F6	F2	7	9	11	12
DIVD	F10	F0	F6	8			
ADDD	F6	F8	F2	13	14	16	

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4			No	No
Mult2	No								
Add	Yes	Add	F6	F8	F2			No	No
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		No	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
16	FU	Mull		Add		Div			

ADDD okončava izvršenje, spremna da upiše rezultat u F6

Scoreboard Example Cycle 17

Instruction	j	k	Read		Execution	Write	
			Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9		
SUBD	F8	F6	F2	7	9	11	12
DIVD	F10	F0	F6	8			
ADDD	F6	F8	F2	13	14	16	

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4			No	No
Mult2	No								
Add	Yes	Add	F6	F8	F2			No	No
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		No	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
17	FU	Mull		Add		Div			

WAR hazard : ADDD zaustavljena u Write Result stepenu

Scoreboard Example Cycle 18

Instruction	j	k	Read		Execution	Write	
			Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9		
SUBD	F8	F6	F2	7	9	11	12
DIVD	F10	F0	F6	8			
ADDD	F6	F8	F2	13	14	16	

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4			No	No
Mult2	No								
Add	Yes	Add	F6	F8	F2			No	No
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		No	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
18	FU	Mull		Add		Div			

DIVD zaustavljen (RAW hazard po F0), ADDD zaustavljen (WAR hazard po F6)

Scoreboard Example Cycle 19

Instruction Status			Read	Execution	Write		
Instruction	j	k	Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9	19	
SUBD	F8	F6	F2	7	9	11	12
DIVD	F10	F0	F6	8			
ADDD	F6	F8	F2	13	14	16	

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	Yes	Mult	F0	F2	F4			No	No
Mult2	No								
Add	Yes	Add	F6	F8	F2			No	No
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		No	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
19	FU	Mull		Add		Div			

MULT okončava izvršenje

Scoreboard Example Cycle 20

Instruction	j	k	Read		Execution	Write	
			Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9	19	20
SUBD	F8	F6	F2	7	9	11	12
DIVD	F10	F0	F6	8			
ADDD	F6	F8	F2	13	14	16	

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	No								
Mult2	No								
Add	Yes	Add	F6	F8	F2			No	No
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6	Mult1		Yes	Yes

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
20	FU			Add		Div			

MULT upisuje rezultat; DIVD može da produži i pročita operandne u sledećem ciklusu

Scoreboard Example Cycle 21

Instruction Status			Read	Execution	Write		
Instruction	j	k	Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9	19	20
SUBD	F8	F6	F2	7	9	11	12
DIVD	F10	F0	F6	8	21		
ADDD	F6	F8	F2	13	14	16	

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	No								
Mult2	No								
Add	Yes	Add	F6	F8	F2			No	No
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6			No	No

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
21	FU			Add			Div		

DIVD čita operande; WAR hazard po F6 je razrešen

Scoreboard Example Cycle 22

Instruction Status			Read	Execution	Write		
Instruction	j	k	Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9	19	20
SUBD	F8	F6	F2	7	9	11	12
DIVD	F10	F0	F6	8	21		
ADDD	F6	F8	F2	13	14	16	22

40 cycle
Divide!

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	No								
Mult2	No								
Add	No								
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6			No	No

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
22	FU						Div		

ADDD okončava upis rezultata

Scoreboard Example Cycle 61

Instruction Status			Read	Execution	Write		
Instruction	j	k	Issue	Operand	Complete	Result	
LD	F6	34+	R2	1	2	3	4
LD	F2	45+	R3	5	6	7	8
MULT	F0	F2	F4	6	9	19	20
SUBD	F8	F6	F2	7	9	11	12
DIVD	F10	F0	F6	8	21	61	
ADDD	F6	F8	F2	13	14	16	22

Functional Unit Status

Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	No								
Mult1	No								
Mult2	No								
Add	No								
Divide	Yes	Div	F10	F0	F6			No	No

Register Result Status

CLOCK	F0	F2	F4	F6	F8	F10	F12	...	F31
61	FU						Div		

DIVD okončava izvršenje; spremna da upiše rezultat

Scoreboard Example: Cycle 62

Blok instrukcija izvršen

Instruction status		Issue	Read operands	Execution complete	Write result						
Instruction	j	k									
L.D	F6	34+	R2								
L.D	F2	45+	R3								
MUL.D	F0	F2	F4								
SUB.D	F8	F6	F2								
DIV.D	F10	F0	F6								
ADD.D	F6	F8	F2								
Functional unit status											
Time	Name	Busy	Op	dest F_i	S_1 F_j	S_2 F_k	FU for j Q_j	FU for k Q_k	$F_j?$ R_j	$F_k?$ R_k	
	Integer	No									
	Mult1	No									
	Mult2	No									
	Add	No									
0	Divide	No									
Register result status											
Clock			F_0	F_2	F_4	F_6	F_8	F_{10}	F_{12}	...	F_{30}
62		FU									

- Imamo:
 - In-order issue,
 - Out-of-order execute and commit

Scoreboard - zaključak

*Projektanti CDC su zabeležili poboljšanje performansi od 1.7 puta za FORTRAN code, i 2.5 za programe pisane na asembleru

*Ograničenja 6600 scoreboard

- Ne koristi prednosti pribavljanja u napred
- Ograničen na instrukcije u osnovnom bloku (mali issue prozor)
- Broj funkcionalnih jedinica (struktturni hazardi)
- Čekanje zbog WAR hazarda
- Sprečavanje WAW hazarda

Scoreboard upravljanje

Instruction status	Wait until	Bookkeeping
Issue	Not busy (FU) and not result(D)	$\text{Busy(FU)} \leftarrow \text{yes}; \text{Op(FU)} \leftarrow \text{op};$ $\text{Fi(FU)} \leftarrow 'D'; \text{Fj(FU)} \leftarrow 'S1';$ $\text{Fk(FU)} \leftarrow 'S2'; \text{Qj} \leftarrow \text{Result('S1')};$ $\text{Qk} \leftarrow \text{Result('S2')}; \text{Rj} \leftarrow \text{not Qj};$ $\text{Rk} \leftarrow \text{not Qk}; \text{Result('D')} \leftarrow \text{FU};$
Read operands	Rj and Rk	$\text{Rj} \leftarrow \text{No}; \text{Rk} \leftarrow \text{No}$
Execution complete	Functional unit done	
Write result	$\forall f ((\text{Fj}(f) \neq \text{Fi(FU)}) \text{ or } (\text{Rj}(f) = \text{No}) \text{ and } (\text{Fk}(f) \neq \text{Fi(FU)}) \text{ or } (\text{Rk}(f) = \text{No}))$	$\forall f (\text{if } \text{Qj}(f) = \text{FU} \text{ then } \text{Rj}(f) \leftarrow \text{Yes});$ $\forall f (\text{if } \text{Qk}(f) = \text{FU} \text{ then } \text{Rj}(f) \leftarrow \text{Yes});$ $\text{Result}(\text{Fi(FU)}) \leftarrow 0; \text{Busy(FU)} \leftarrow \text{No}$

DAP Spr.'98 ©UCB 30