ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ: ΠΑΡΑΛΛΗΛΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

**Χειμερινό Εξάμηνο**

****

**Εργασία 2016-17: Conway’s Game of Life**

1115201300065 Κατηφόρης Ελευθέριος 1115201300177 Τουμάσης Άγγελος

**Περιεχόμενα**

* **Εισαγωγή**
* **Σχεδιασμός Διαμοιρασμού Δεδομένων**
* **Σχεδιασμός και υλοποίηση MPI κώδικα**
* **Παρουσίαση αποτελεσμάτων**
  + *μπλαλαλαλαλαλαλαλα*
  + *Ιδιαιτερότητες μπλαλαλαλαλαλαλαλα*
* **Openmp**
  + *μπλαλαλαλαλαλαλαλα Ιστορικό της Επιχείρησης*
  + *μπλαλαλαλαλαλαλαλα Δοµή του Συστήµατος Διασφάλισης Ποιότητας*
* **Cuda**
  + *μπλαλαλαλαλαλαλαλα*
* **Συμπεράσματα**
* **Βιβλιογραφία**

**Εισαγωγή**

Η εργασία καλύπτει όλες τις απαιτήσεις της εκφώνησης και διαθέτει σε καίρια σημεία τον απαραίτητο σχολιασμό.

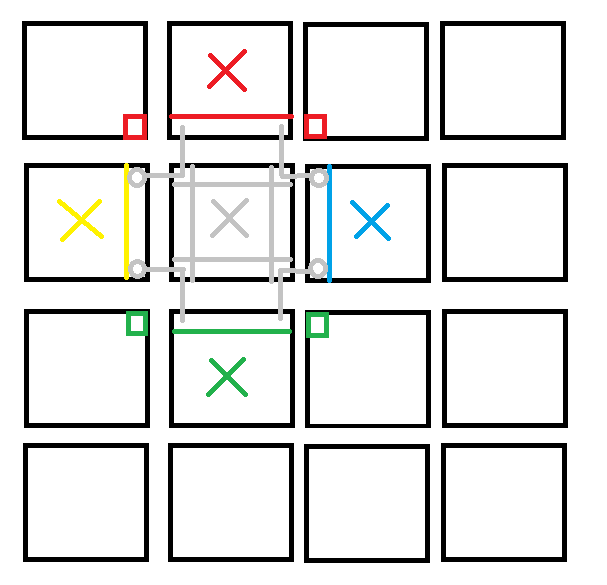
Αποτελείται από τα παρακάτω αρχεία :

main.c , master.c , worker.c , functions.c, header.h και το ενδεικτικό checker.cpp, με σειριακή υλοποίηση του προβλήματος που χρησιμοποιήθηκε για τη σύγκριση των αποτελεσμάτων του παράλληλου προβλήματος ώστε να ελεγχθούν ότι είναι σωστά τα παραγόμενα αποτελέσματα.

Παρέχεται επιπλέον makefile με τις εντολές για μεταγλώττιση αλλά και τη διαγραφή των αρχείων initial.dat και final.dat που περιέχουν αντίστοιχα το πρόβλημα και τη λύση του, όπως και αρχεία μετρήσεων μετά από κάθε τρέξιμο, για την αποφυγή περιττών στοιχείων.

**Σχεδιασμός Διαμοιρασμού Δεδομένων**

Δημιουργούνται όσες διεργασίες όσες επιλεχθούν από τον χρήστη, εκ των οποίων η πρώτη αναλαμβάνει το ρόλο του MASTER . Ο ΜASTER διαμοιράζει και αποστέλλει τις πληροφορίες στις υπόλοιπες διεργασίες που έχουν το ρόλο του WORKER. Πραγματοποιείται διαμοιρασμός σε Βlock και χρήση της καρτεσιανής τοπολογίας (με περιοδικότητα).



Προκειμένου να επιλυθεί το πρόβλημα είναι αναγκαίος ο υπολογισμός των εσωτερικών στοιχείων ενός Block (Independent\_Update) , των περιμετρικών (Dependent\_Update) και φυσικά των σωστών διαγώνιων (UpdateDiag).

Στο σχήμα παραπάνω φαίνεται ο τρόπος επικοινωνίας μεταξύ των Block στα οποία έχουμε διαμοιράσει το πρόβλημα.

Στέλνονται εκτός από τις 4 πλευρές (περιμετρικά) κάθε Block και οι 2 πάνω και οι 2 κάτω διαγώνιοι. Το γκρι Block στο παράδειγμα λαμβάνει τα κυκλωμένα στοιχεία από το κίτρινο και το μπλε και τα προωθεί (Send) αντίστοιχα. Στη συνέχεια μέσα από το πράσινο και το κόκκινο θα μπορέσει να γίνει και η σωστή ενημέρωση των διαγώνιων όπως απαιτείται από το πρόβλημα (8 γείτονες).

**Σχεδιασμός και υλοποίηση MPI κώδικα**

Ο MASTER λειτουργεί όπως αναφέρθηκε παραπάνω, ενώ οι WORKERS εκτελούν επαναλήψεις όσες το πλήθος των GENERATIONS και επικοινωνούν ασύγχρονα με τις γειτνιάζουσες διεργασίες για τον υπολογισμό του σωστού αποτελέσματος. Ακόμα γίνεται η χρήση datatypes για την αποφυγή πολλαπλών αντιγραφών που θα επέφερε ιδιαίτερα σημαντικό κόστος στην αποστολή των στηλών των υποπινάκων (subarrays). Η λήψη της πληροφορίας στους WORKERS από τον MASTER γίνεται μέσω της MPI\_Irecv, την οποία περιμένουμε να ολοκληρωθεί πριν αρχίσουμε τις πράξεις για κάθε γενιά, καλύπτοντας το συγκεκριμένο χρονικό διάστημα με αρχικοποιήσεις των πινάκων και των request που θα χρησιμοποιήσουμε. Κατά τα GENERATIONS λαμβάνουμε την αριστερή και δεξιά στήλη όσο γίνεται ο υπολογισμός των εσωτερικών στοιχείων (Independent\_Update) και στη συνέχεια ετοιμάζουμε ανάλογα τις προωθήσεις των διαγώνιων και συνεχίζουμε με την αποστολή τους. Κάνουμε τον υπολογισμό των περιμετρικών στοιχείων (Dependent\_Update) και τέλος αφού λάβουμε τις σωστές διαγώνιες με την ενημέρωση τους (UpdateDiag).

**Παρουσίαση αποτελεσμάτων**

**Openmp**

Συμπεριλήφθηκαν στο πρόγραμμα του MPI, στο αρχείο functions.c τα #pragma omp για να επιτύχουμε τη ζητούμενη παραλληλία. Έτσι διαθέτουμε τα δεδομένα του grid μας που διαχειρίζονται τα thread.

**Cuda**

**Συμπεράσματα**

**Βιβλιογραφία**