

# Vektorové instrukce

---

4. dubna 2018

B4B36PDV – Paralelní a distribuované výpočty

- Opakování z minulého cvičení
- Autovektorizace
- Ruční vektorizace pomocí intrinsics

Opakování z minulého cvičení

---

<http://goo.gl/a6BEMb>

## Který způsob je efektivnější?

```
bool mat[M][N];

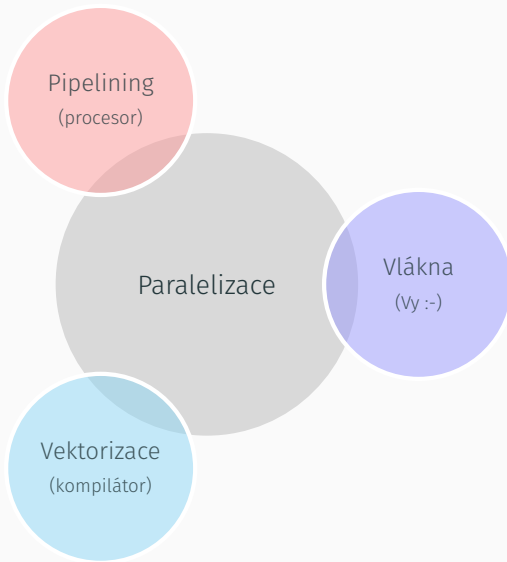
// A:
#pragma omp parallel
#pragma omp for
for(int i = 0; i < M; i++) {
    for(int j = 0; j < N; j++){
        if (mat[i][j]){ /* report solution and terminate all; */ }
    }
}

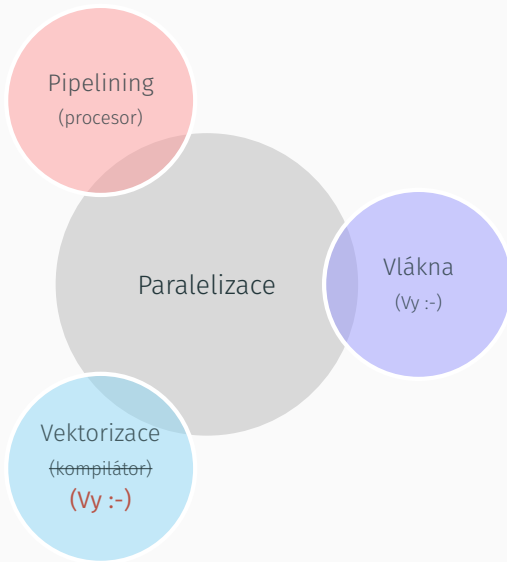
// B:
for(int i = 0; i < M; i++) {
    #pragma omp parallel
    #pragma omp for
    for(int j = 0; j < N; j++){
        if (mat[i][j]){ /* report solution and terminate all; */ }
    }
}
```

## Jakým způsobem bude následující kód proveden?

```
bool mat[M][N];
for(int i = 0; i < M; i++) {
    #pragma omp parallel
    #pragma omp for
    for(int j = 0; j < N; j++){
        #pragma omp cancellation point for
        if (mat[i][j]){
            #pragma omp cancel for
        }
    }
}
std::cout << "Finished!" << std::endl;
```

- Výpočet končí okamžitě po nalezení prvního řešení.
- Po nalezení prvního řešení výpočet skončí, až všechna vlákna narazí na 'cancellation point'.
- Ani jedna z předchozích odpovědí není správná







`float x = 0.5f`

`float y = 1.2f`

---

`(float) x + y = 1.7f`

$$\_m256 x = \begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|} \hline 0.5f & 0.2f & 0.6f & 0.0f & 1.5f & 1.3f & 2.5f & 0.3f \\ \hline \end{array}$$

$$\_m256 y = \begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|} \hline 1.2f & 1.8f & 0.2f & 0.0f & 1.2f & 0.3f & 2.4f & 0.3f \\ \hline \end{array}$$

---

$$(\_m256) \_mm256\_add\_ps(x, y) = \begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|} \hline 1.7f & 2.0f & 0.8f & 0.0f & 2.7f & 1.6f & 4.9f & 0.6f \\ \hline \end{array}$$

$$\_m256 x = \begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|} \hline 0.5f & 0.2f & 0.6f & 0.0f & 1.5f & 1.3f & 2.5f & 0.3f \\ \hline \end{array}$$

$$\_m256 y = \begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|} \hline 1.2f & 1.8f & 0.2f & 0.0f & 1.2f & 0.3f & 2.4f & 0.3f \\ \hline \end{array}$$

---

$$(\_m256) \_mm256\_add\_ps(x, y) = \begin{array}{|c|c|c|c|c|c|c|c|} \hline 1.7f & 2.0f & 0.8f & 0.0f & 2.7f & 1.6f & 4.9f & 0.6f \\ \hline \end{array}$$

Není to až taková magie, jak to vypadá :-)

```
#include <immintrin.h>
```

- `__m256` - datový typ „vektor délky 256 bitů“  
(`float` má 32 bitů, a proto se do takového vektoru vejde 8x)

```
#include <immintrin.h>
```

- `__m256` - datový typ „vektor délky 256 bitů“  
(`float` má 32 bitů, a proto se do takového vektoru vejde 8x)
- `_mm256_add_ps(x,y)`
  - Nad dvěma 256-bitovými vektory `x` a `y`... (`_mm256_`)
  - ...provádím operaci sčítání... (`add`)
  - ...při čemž vektory obsahují elementy typu *packed-single* (`_ps`).

```
#include <immintrin.h>
```

- `__m256` - datový typ „vektor délky 256 bitů“  
(`float` má 32 bitů, a proto se do takového vektoru vejde 8x)
- `_mm256_add_ps(x, y)`
  - Nad dvěma 256-bitovými vektory `x` a `y`... (`_mm256_`)
  - ...provádím operaci sčítání... (`add`)
  - ...při čemž vektory obsahují elementy typu *packed-single* (`_ps`).
- *packed* – vektor „zabaluje“ více prvků stejného typu
- *single* – *single-precision number* aka `float`

Level 1: Autovektorizace GCC 

Moderní kompilátor se snaží zdetekovat `for` smyčky, které lze vektorizovat..

Například:

```
float a[1024], b[1024], c[1024];
for(int i = 0 ; i < 1024 ; i++) {
    a[i] = b[i] + c[i];
}
```

lze převést na

```
for(int i = 0 ; i < 1024 ; i += 8) {
    _mm256_storeu_ps(&a[i],
        _mm256_add_ps(
            _mm256_loadu_ps(&b[i]),
            _mm256_loadu_ps(&c[i])
        ));
}
```



## Vyzkoušejte si autovektORIZACI GCC

Zkompilujte soubor `autovec.cpp` s parametry kompilace:

1. `-std=c++11 -march=native -O2 a`
2. `-std=c++11 -march=native -O2 -ftree-vectorize`

Jak se program zrychlí, pokud použijete autovektORIZACI (`-ftree-vectorize`)?

Můžete si i vyzkoušet použití parametru `-fopt-info-vec-all` (detailní výstup o proběhlé vektorizaci).

+ Je to „zadarmo“ (kompilátor se pokusí vektorizaci provést za Vás)

- + Je to „zadarmo“ (kompilátor se pokusí vektorizaci provést za Vás)
- Ne vždy se to kompilátoru musí povést...

- + Je to „zadarmo“ (kompilátor se pokusí vektorizaci provést za Vás)
- Ne vždy se to kompilátoru musí povést...
  - Kompilátor vám nemusí „rozumět“  
(často dokáže vektorizovat jenom smyčky v určitém tvaru)

- + Je to „zadarmo“ (kompilátor se pokusí vektorizaci provést za Vás)
  
- Ne vždy se to kompilátoru musí povést...
  - Kompilátor vám nemusí „rozumět“  
(často dokáže vektorizovat jenom smyčky v určitém tvaru)
  - Kompilátor musí zajistit, že výsledek programu bude identický, jako kdyby nevektorizoval i za **těch nejhorších možných podmínek**
    - Musí uvažovat, že může dojít k datovým závislostem
    - Musí zajistit, že dojde ke stejnému zaokrouhlení při floating-point operacích

- + Je to „zadarmo“ (kompilátor se pokusí vektorizaci provést za Vás)
  - Ne vždy se to kompilátoru musí povést...
    - Kompilátor vám nemusí „rozumět“  
(často dokáže vektorizovat jenom smyčky v určitém tvaru)
    - Kompilátor musí zajistit, že výsledek programu bude identický, jako kdyby nevektorizoval i za těch **nejhorších možných podmínek**
      - Musí uvažovat, že může dojít k datovým závislostem
      - Musí zajistit, že dojde ke stejnému zaokrouhlení při floating-point operacích
- 

```
float x;  
float y1 = x * x * x * x * x * x * x * x * x * x;  
  
float y2 = x * x;  
y2 = x * x;  
y2 = x * x;  
  
assert(y1 == y2);
```

Level 2: Intel SPMD Compiler (a jiné)



Tušíte co znamená zkratka SPMD?

---

SPMD = *single-program multiple-data*

Napíšete jeden program, který ale pomocí vektorizace poběží na více daty současně. Kompilátor za vás rozhodne, jak má vektorizace proběhnout.



## Intel SPMD Compiler (ISPC)

- Nadstavba jazyka C
- Od základu uvažuje o programu jako o paralelním!

## Intel SPMD Compiler (ISPC)

- Nadstavba jazyka C
- Od základu uvažuje o programu jako o paralelním!

Bohužel nemáme čas se ISPC na PDV věnovat :-)

Level 3: Intrinsic



**Intrinsics** – Funkce a datové typy, které zpřístupňují nativní instrukce procesoru **bez nutnosti programovat v assembleru**

**Instrukční sada: AVX / AVX2**

**Intrinsics** – Funkce a datové typy, které zpřístupňují nativní instrukce procesoru **bez nutnosti programovat v assembleru**

**Instrukční sada: AVX / AVX2**

<https://intel.ly/2G0Hp7r> (Intel Intrinsics Guide)

Výborná reference! Využívejte, když si nebudete jistí!

```
#include <immintrin.h>
```

⚠ Všechny kódy kompilujte s `-march=native` !

Datový typ vektor: `__m256...`

- `__m256` – vektor obsahující 8 x 32bit `float`
- `__m256d` – vektor obsahující 4 x 64bit `double`
- `__m256i` – vektor obsahující celočíselné typy

Načtení a zápis 256 bitů (8 x 32bit `float`) z/do adresy `float * x`:

```
__m256 data = _mm256_loadu_ps(x);  
_mm256_storeu_ps(x, data);
```

Datový typ vektor: `__m256...`

- `__m256` – vektor obsahující 8 x 32bit `float`
- `__m256d` – vektor obsahující 4 x 64bit `double`
- `__m256i` – vektor obsahující celočíselné typy

Načtení a zápis 256 bitů (8 x 32bit `float`) z/do adresy `float * x`:

```
__m256 data = _mm256_loadu_ps(x);  
_mm256_storeu_ps(x, data);
```

Doimplementujte načtení a zápis dat do metody `normaldist_vec(...)`

Do těla `for` smyčky v metodě `normaldist_vec(...)` v souboru `prob.cpp` doimplementujte načtení a zpětný zápis `__m256` vektoru z adresy `&data[i]`.



Načítat a ukládat stejná data je nuda...

## Doimplementujte výpočet hustoty normálního rozdělení

Pro každý prvek načteného vektoru spočtete hodnotu funkce

$$f(x) = \frac{1}{\sqrt{2\pi\sigma^2}} \exp\left(-\frac{(x-\mu)^2}{2\sigma^2}\right)$$

`__m256 _mm256_set1_ps(x)`

Nastaví všechny prvky vektoru na  $x$

`__m256 _mm256_add_ps(x, y)`, `__m256 _mm256_sub_ps(x, y)`

`__m256 _mm256_mul_ps(x, y)`, `__m256 _mm256_div_ps(x, y)`

Vypočte součet, rozdíl, součin a podíl vektorů  $x$  a  $y$

---

Pro aproximaci  $\exp(x)$  (vektorově) použijte `__m256 exp_vec(x)`

$$\exp(x) \approx \frac{(x+3)^2 + 3}{(x-3)^2 + 3} \quad (2,2)\text{-Padé aproximátor}$$

Občas chceme zpracovat různé prvky různým způsobem...

```
size_t half = N / 2;
for(unsigned int i = 0 ; i < half ; i++) {
    if(data[i] > data[i+half])
        std::swap(data[i], data[i+half]);
}
```

Občas chceme zpracovat různé prvky různým způsobem...

```
size_t half = N / 2;
for(unsigned int i = 0 ; i < half ; i++) {
    if(data[i] > data[i+half])
        std::swap(data[i], data[i+half]);
}
```

---

`__m256 _mm256_blendv_ps(x, y, mask):`

`__m256 x =`

0.5f	0.2f	0.6f	0.0f	1.5f	1.3f	2.5f	0.3f
------	------	------	------	------	------	------	------

`__m256 y =`

1.2f	1.8f	0.2f	0.0f	1.2f	0.3f	2.4f	0.3f
------	------	------	------	------	------	------	------

`__m256 mask =`

1	0	0	1	1	1	0	0
---	---	---	---	---	---	---	---

---

`_mm256_blendv_ps(x, y, mask) =`

1.2f	0.2f	0.6f	0.0f	1.2f	0.3f	2.5f	0.3f
------	------	------	------	------	------	------	------

Doimplementujte tělo metody `condswap_vec(...)`

Doimplementujte tělo metody `condswap_vec(...)` v souboru `cond.cpp`, která bude vektorově vykonávat následující kód

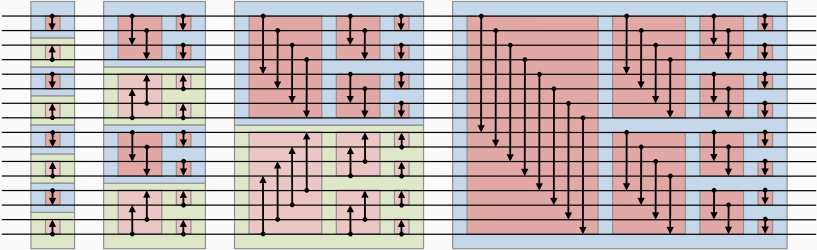
```
size_t half = N / 2;
for(unsigned int i = 0 ; i < half ; i++) {
    if(data[i] > data[i+half])
        std::swap(data[i], data[i+half]);
}
```

Pro implementaci podmínky využijte `_mm256_blendv_ps(x,y,mask)`.

Vektorová instrukce pro porovnání vektorů  $x < y$  typu *packed-single*:

```
__m256 _mm256_cmp_ps(x, y, _CMP_LT_OQ)
```

# Bitonic sort



S primitivními vektorovými instrukcemi jste se setkali už dříve!

například  $x \& y$  nebo  $x \wedge y$

S primitivními vektorovými instrukcemi jste se setkali už dříve!

například  $x \& y$  nebo  $x \wedge y$

My se podíváme na něco zajímavějšího...

```
_lzcnt_u64(uint64_t x)
```

```
_tzcnt_u64(uint64_t x)
```

Počet *leading*, resp. *trailing zeros* v čísle *x*

Například:

```
_lzcnt_u64(0b00001000 ... 00011100) = 4
```

```
_tzcnt_u64(0b00001000 ... 00011100) = 2
```



```
_lzcnt_u64(uint64_t x)
```

```
_tzcnt_u64(uint64_t x)
```

Počet *leading*, resp. *trailing zeros* v čísle *x*

Například:

```
_lzcnt_u64(0b00001000 ... 00011100) = 4
```

```
_tzcnt_u64(0b00001000 ... 00011100) = 2
```

Doimplementujte tělo metody `log2_lzcnt(...)`

Doimplementujte tělo metody `log2_lzcnt(...)` v souboru `lzcnt.cpp`.  
Pro  $x > 0$  má tato metoda provést výpočet ekvivalentní  $(int)\log_2(x)$ .

Tip: Jaký vztah má pozice nejvyššího jedničkového bitu k hodnotě logaritmu o základu 2?

```
_mm_popcnt_u64(uint64_t x)
```

Počet jedničkových bitů v čísle x

Doimplementujte tělo metody `popcnt_intrinsic(...)`

Doimplementujte tělo metody `popcnt_intrinsic(...)` v souboru `popcnt.cpp`. Metoda spočte počet jedničkových bitů v čísle x.

## Semestrální úloha

---

## Prohledávání stavového prostoru

Budeme po vás chtít nejkratší  
(resp. nejlevnější) cestu v grafu...

## Prohledávání stavového prostoru

Budeme po vás chtít nejkratší  
(resp. nejlevnější) cestu v grafu...

---

Zadání semestrální práce zveřejníme do konce týdne

Díky za pozornost!

Budeme rádi za Vaši  
zpětnou vazbu! →



[https://goo.gl/forms/  
zqUTC1h9yF5gL60G2](https://goo.gl/forms/zqUTC1h9yF5gL60G2)