Přesnost a rychlost výpočtu

Jan Faigl

Katedra počítačů
Fakulta elektrotechnická
České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 12

B0B36PRP – Procedurální programování

Přehled témat

- Část 1 – Přesnost výpočtu
  - Přesnost výpočtů a numerická stability
- Část 2 – Rychlost výpočtu (programu)
  - Maticové násobení
  - Rychlost výpočtu
  - Comparing C to Machine Code
  - Paralelní výpočet
- Část 3 – Implementace domácích úkolů
  - Domácí úkol HW10B

Část I

Část 1 – Přesnost výpočtu

Přesnost výpočtu - Příklad součtu dvou čísel

```
1  #include <stdio.h>

3  int main(void)
4  {
5     double a = 1e+10;
6     double b = 1e-10;

8     printf("a  : %24.12lf\n", a);
9     printf("b  : %24.12lf\n", b);
10    printf("a+b: %24.12lf\n", a + b);

12    return 0;
13 }

15 clang sum.c && ./a.out
16 a  : 10000000000.000000000000
17 b  :           0.000000000100
18 a+b: 10000000000.000000000000
```

lec12/sum.c

Přesnost výpočtu - Příklad dělení dvou čísel

```
1  #include <stdio.h>

3  int main(void)
4  {
5     const int number = 100;
6     double dV = 0.0;
7     float fV = 0.0f;

9     for (int i = 0; i < number; ++i) {
10       dV += 1.0 / 10.0;
11       fV += 1.0 / 10.0;
12    }

14    printf("double value: %lf ", dV);
15    printf(" float value: %lf ", fV);

17    return 0;
18 }

20 clang division.c && ./a.out
21 double value: 10.000000  float value: 10.000002
```

lec12/division.c

Přesnost výpočtu - strojová přesnost

- Strojová přesnost ϵ_m - nejmenší desetinné číslo, které přičtením k 1.0 dává výsledek různý od 1, pro $|v| < \epsilon_m$, platí

$$v + 1.0 == 1.0.$$

Symbol == odpovídá porovnání dvou hodnot (test na ekvivalenci).

- Zaokrouhlovací chyba - nejméně ϵ_m.
- Přesnost výpočtu - aditivní chyba roste s počtem operací v řádu $\sqrt{N} \cdot \epsilon_m$.
  - Často se však kumuluje preferabilně v jedno směru v řádu $N \cdot \epsilon_m$.

Zdroje a typy chyby

- Chyby matematického modelu - matematická aproximace fyzikální situace.
- Chyby vstupních dat.
- Chyby numerické metody.
- Chyby zaokrouhlovací.

- Absolutní chyba aproximace
  $E(x) = \hat{x} - x$, $\hat{x}$ přesná hodnota, x aproximace.
- Relativní chyba $RE(x) = \frac{\hat{x}-x}{x}$.

Podmíněnost numerických úloh

- Podmíněnost úlohy $C_p = \frac{\text{relativní chyba výstupních údajů}}{\text{relativní chyba vstupních údajů}}$.
- Dobře podmíněná úloha $C_p \approx 1$.
- Výpočet je dobře podmíněný, je-li málo citlivý na poruchy ve vstupních datech.
- Numericky stabilní výpočet - vliv zaokrouhlovacích chyb na výsledek je malý.
- Výpočet je stabilní, je-li dobře podmíněný a numericky stabilní.

Možnosti zvýšení přesnosti

- Reprezentace racionálních čísel - podíl dvou celočíselných hodnot, např. *Homogenní souřadnice*.
- „Libovolná přesnost“ - speciální knihovny, např. `gmp` až do výše volné paměti.
  `https://gmplib.org/manual/index`
  - Souřadnice x,y - 7511164176768 346868669952 3739567104 ∼ 2008,57; 92,76.

Součin dvou velkých čísel knihovnou gmp - 1/2

- V HW04B je uveden příklad $(995663 \cdot 995669)^8$ jako prvočíselný rozklad čísla
  9328650737199920596297735136147893882665803050839205919257403713922543170645848557850889157457 61.
  https://cw.fel.cvut.cz/wiki/courses/b0b36prp/hw/hw04
- Použijme knihovnu gmp pro mocninu a součin dvou čísel, `#include<gmp.h>`.
  https://gmplib.org/
  - Typ celých čísel `mpz_t`, pomocné funkce `mpz_init_set_str()`, `mpz_init()`, `gmp_printf()` a `mpz_clears()` a operace `mpz_pow_ui()` a `mpz_mul()`.
    Mocnina `unsigned integer` a násobení - multiplication.
- Knihovna nemusí být součástí operačního systému, proto může být nutné specifikovat cestu k hlavičkovému souboru a vlastní knihovně (`-lgmp`).
  - Můžeme zadat cestu ručně při kompilaci (nebo do `Makefile`).
  - Alternativně můžeme použít nástroj `pkg-config` (nebo `pkgconf`).
    https://www.freedesktop.org/wiki/Software/pkg-config/ http://pkgconf.org/
- Argumenty pro překlad (`CFLAGS`).
  ```
  $ pkgconf --cflags gmp
  -I/usr/local/include
  ```
- Argumenty pro linkování (`LDFLAGS`).
  ```
  $ pkgconf --libs gmp
  -L/usr/local/lib -lgmp
  ```


Součin dvou velkých čísel knihovnou gmp - 2/2

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3
4  #include <gmp.h>
5
6  const char* resultSrc =
7  "9328650737199920596297735136147893882665803050853"
8  "92059192574037139225431706458485578508891574576 1";
9
10 int main(int argc, char *argv[])
11 {
12    int ret = EXIT_SUCCESS;
13    mpz_t n1, n2, result;
14    mpz_init_set_str(n1, "995663", 10);
15    mpz_init_set_str(n2, "995669", 10);
16    mpz_init(result);
17
18    gmp_printf("n1: %Zd\n", n1);
19    gmp_printf("n2: %Zd\n", n2);
20
21    gmp_printf("%Zd^%d x %Zd^%d\n\n", n1, 8, n2, 8);
22
23    mpz_pow_ui(n1, n1, 8);
24    mpz_pow_ui(n2, n2, 8);
25
26    gmp_printf("%Zd x %Zd\n\n", n1, n2);
27
28    mpz_mul(result, n1, n2);
29    gmp_printf("%Zd\n\n", result);
30
31    printf("Result from HW04\n%s\n", resultSrc);
32
33    mpz_clears(n1, n2, result, NULL);
34    return ret;
35 }
```

```
$ ./demo-gmp-mpz
n1: 995663
n2: 995669
995663^8 x 995669^8

9658261242946078679826999262556952968634003091 21 x
    9658726868682611515370370822602315664810477758 41
9328650737199920596297735136147893882665803050853 92059
1925740371392254317064584855785088915745761

Result from HW04
9328650737199920596297735136147893882665803050853 92059
1925740371392254317064584855785088915745761
```

lec12/gmp/demo-gmp-mpz.c

Racionální čísla knihovny gmp - 1/3

- „Libovolné přesnosti“ reprezentace, např. souřadnic v rovině jako výsledek operací výpočetní geometrie, můžeme realizovat podílem dvou („libovolně velkých“) celých čísel.
  - Souřadnice x,y - 7511164176768 346868669952 3739567104 ∼ 2008,57; 92,76.
- Knihovna gmp k tomuto účelu poskytuje typ `mpq_t`, kromě typu necelého čísla `mpf_t`, který využijeme pro převod `mpq_t` na necelé číslo typu `double`.

```
49 double mpq2d(const mpq_t *op)
50 {
51    double ret;
52    mpf_t v;
53    mpf_init(v);
54    mpf_set_q(v, *op);
55    ret = mpf_get_d(v);
56    mpf_clear(v);
57    return ret;
58 }
```

lec12/gmp/demo-gmp-mpq.c

Racionální čísla knihovny gmp - 2/3

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3
4  #include <gmp.h>
5
6  double mpq2d(const mpq_t *op);
7
8  int main(int argc, char *argv[])
9  {
10    int ret = EXIT_SUCCESS;
11
12    unsigned long x1 = 7511164176768;
13    unsigned long y1 = 3468686699521;
14    unsigned long den1 = 37395671041;
15    const unsigned int digits = 21;
16
17    double xd = 1. * x1;
18    double yd = 1. * y1;
19    double dend = 1. * den1;
20
21    printf("unsigned long: %lu %lu %lu\n", x1, y1, den1);
22    printf("double:        %.01f %.01f %.01f\n", xd, yd, dend);
23
24    printf("double x,y (.2): %.21f %.21f\n", xd/dend, yd/dend);
25    printf("double x,y (.46): %.461f %.461f\n\n", xd/dend, yd/dend);
26
27    mpq_t x, y;
28    mpq_inits(x, y, NULL);
29    mpq_set_ui(x, x1, den1);
30    mpq_set_ui(y, y1, den1);
31
32    mpq_canonicalize(x);
33    mpq_canonicalize(y);
34
35    mpf_t xmpf, ympf;
36    mpf_inits(xmpf, ympf, NULL);
37    mpf_set_q(xmpf, x);
38    mpf_set_q(ympf, y);
39
40    gmp_printf("mpq x,y (canonical form): %Qd %Qd\n", x, y);
41    gmp_printf("mpf x,y (to %d decimal digits):  %.*Ff %.*Ff
        \n", digits, digits, xmpf, digits, ympf);
42    gmp_printf("mpq x,y (double .46):  %.461f %.461f\n",
        mpq2d(&x), mpq2d(&y));
43
44    mpq_clears(x, y, NULL);
45    mpf_clears(xmpf, ympf, NULL);
46    return ret;
47 }
```

lec12/gmp/demo-gmp-mpq.c

Racionální čísla knihovny gmp - 3/3

- Souřadnice x,y - 7511164176768 346868669952 3739567104 ∼ 2008,57; 92,76.

```
$ make
clang -c  -I/usr/local/include  -g demo-gmp-mpq.c -o demo-gmp-mpq.o
clang demo-gmp-mpq.o -L/usr/local/lib -lgmp  -o demo-gmp-mpq
clang -c  -I/usr/local/include  -g demo-gmp-mpz.c -o demo-gmp-mpz.o
clang demo-gmp-mpz.o -L/usr/local/lib -lgmp  -o demo-gmp-mpz

$ ./demo-gmp-mpq
unsigned long: 7511164176768 346868669952 3739567104
double:        7511164176768 346868669952 3739567104
double x,y (.2): 2008.57 92.76
double x,y (.46): 2008.56515416817615005129482597112655639648437500 00
     92.75637000362274875442381016910076141357421875 00

mpq x,y (canonical form):  399190273/198744 1536231/16562
mpf x,y (to 21 decimal digits):  2008.565154168176146200000 92.756370003622750875500
mpq x,y (double .46):  2008.56515416817592267761938273906707763671875000 00
     92.75637000362274875442381016910076141357421875 00
```

lec12/gmp/demo-gmp-mpq.c

Makefile s pkg-config a gmp

```
1  CFLAGS+=$(shell pkg-config --cflags gmp)
2  LDFLAGS+=$(shell pkg-config --libs gmp)
3
4  CFLAGS+=-g
5
6  DEMO_MPQ=demo-gmp-mpq
7  DEMO_MPZ=demo-gmp-mpz
8
9  TARGETS+=$(DEMO_MPQ) $(DEMO_MPZ)
10
11 bin: $(TARGETS)
12
13 info:
14   @echo $(CFLAGS)
15   @echo $(LDFLAGS)
16
17 $(DEMO_MPQ): $(DEMO_MPQ).o
18   $(CC) $< $(LDFLAGS) -o $@
19
20 $(DEMO_MPZ): $(DEMO_MPZ).o
21   $(CC) $< $(LDFLAGS) -o $@
22
23 %.o : %.c
24   $(CC) -c $(CPPFLAGS) $(CFLAGS) $< -o $@
25
26 clean:
27   $(RM) $(DEMO_MPQ) $(DEMO_MPZ) *.o
```

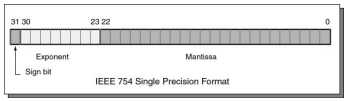
lec12/gmp/Makefile

```
$ make info
-I/usr/local/include -g
-L/usr/local/lib -lgmp
```

```
$ gmake
clang -c  -I/usr/local/include -g demo-gmp-mpq.c -o demo-gmp-mpq.o
clang demo-gmp-mpq.o -L/usr/local/lib -lgmp -o demo-gmp-mpq
clang -c  -I/usr/local/include -g demo-gmp-mpz.c -o demo-gmp-mpz.o
clang demo-gmp-mpz.o -L/usr/local/lib -lgmp -o demo-gmp-mpz
```

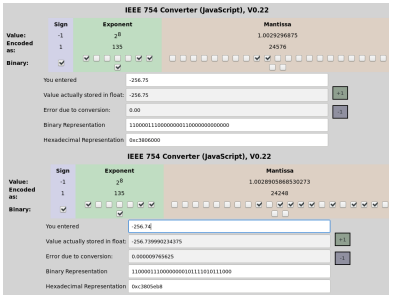

Reprezentace necelých čísel – IEEE 754

- Reálné číslo x se zobrazuje ve tvaru Základ 2.
  $$x = (-1)^{s}\textbf{mantisa} \cdot 2^{\textbf{exponent}-\textbf{bias}}.$$
  IEEE 754, ISO/IEC/IEEE 60559:2011
- Mantisa je **normalizována** na první jedničku vlevo (v soustavě o dvojkovém základu).
- **float** – 32 bitů (4 bajty): s – 1 bit znaménko (+ nebo −), **exponent** – 8 bitů, tj. 256 možností. **mantisa** – 23 bitů ≈ 16,7 milionu možností.



- **double** – 64 bitů (8 bajtů).
  - s – 1 bit znaménko (+ nebo −).
  - **exponent** – 11 bitů, tj. 2048 možností.
  - **mantisa** – 52 bitů ≈ 4,5 biliardy možností (4 503 599 627 370 495).
- **bias** umožňuje reprezentovat exponent vždy jako kladné číslo.
  Lze zvolit, např. bias $= 2^{eb-1} - 1$, *kde eb je počet bitů exponentu.*
  http://www.root.cz/clanky/norma-ieee-754-a-pribuzni-formaty-plovouci-radove-tecky

Příklad reprezentace **float** hodnot dle IEEE 754



- Chyba reprezentace -256.75 vs -256.74.
- `Infinity` (0x7f800000), `-Infinity` (0xff800000), a `NaN` (0x7fffffff).
  https://www.h-schmidt.net/FloatConverter/IEEE754.html

Příklady reprezentace hodnot typu `float`

Reprezentace čísla 85,125 (`float`)

- 85 odpovídá $1010101_{(2)}$.
- 0,125 odpovídá 001
  - $0,125/2^{-1} = 0,25$ | 0
  - $0,125/2^{-2} = 0,50$ | 0
  - $0.125/2^{-3} = 1.00$ | 1
- 85, 125 odpovídá $1010101,001_{(2)} = 1,010101001_{(2)} \times 2^{6}$,
- Bias pro `float` je 127.
- Exponet je $127 + 6 = 133$
- 133 odpovídá $10000101_{(2)}$.
- Normalizovaná mantisa je $010101001_{(2)}$, kterou doplníme nulami na 23 bitů (zprava, je to desetinné číslo).
- **0 - 1000 0101 - 0101 0100 1000 0000 0000 000**.
- **01000010 10101010 01000000 00000000**.
- V šestnáctkové soustavě **0x42 0xaa 0x40 0x00**, tedy **0x42aa4000**.

Reprezentace čísla 0,1 (`float`)

- 0,1 má periodický rozvoj
  1. $0,1 * 2 = 0,2$ | 0
  2. $0,2 * 2 = 0,4$ | 0
  3. $0,4 * 2 = 0,8$ | 0
  4. $0,8 * 2 = 1,6$ | 1
  5. $0,6 * 2 = 1,2$ | 1
  6. $0,2 * 2 = 0,4$ | 0
- Opakuje se 0011, 23-bitů tak reprezentuje menší hodnotu.
- $0,1_{(10)} \sim 0,0001\,1001\,1001\,1001\,1001\,100_{(2)} = 1,1001\,1001\,1001\,1001\,1001\,100_{(2)} \times 2^{-4}$.
- Exponet je $127 - 4 = 123$ odpovídá $0111\,1011_{(2)}$.
- Normalizovaná mantisa ~~1~~,100 1100 1100 1100 1100 1100.
- **0 - 0111 1011 - 100 1100 1100 1100 1100 1100**.
- **00111101 11001100 11001100 11001100**.
- V šestnáctkové soustavě to je **0x3d 0xcc 0xcc 0xcc**, tedy **0x3dcccccc**.
- Prakticky je 0,1 převedeno na o něco větší číslo **0x3dcccccd**, protože absolutní chyba je menší.
  lec12/floats.c

Sčítání mnoha malých necelých čísel - 1/2

- Na příkladu součtu dvou velmi odlišných čísel (např. $1 \times 10^{10} + 1 \times 10^{-10}$) dochází z důvodu omezené reprezentace mantisy k zaokrouhlovací chybě.
- V případě naivní implementace součtu velkého počtu (např. 2^{30}) velmi malých hodnot (např. 1×10^{-20}) může dojít vlivem zaokrouhlování k významné chybě.

lec12/addition.c

```
// small value to be sum
float v = 1e-20f; //float literal

// 1073741824 is 2^30 values (1e9)
const size_t power = 30;
size_t n = 1l<<power ;

// multiplication factor for print
const double k = 1e11;

float *values = init_values(n, v);
```

```
float sum_naive(size_t n, float *v)
{
   float r = 0;
   for (size_t i = 0; i < n; ++i) {
      r += v[i];
   }
   return r;
}
```

```
float sum_alter(size_t n, float *v, size_t power)
{
   float r = 0;
   const size_t order = power - 1;
   size_t k = 2;
   for (size_t l = 1; l < order; ++l, k *= 2) {
      for (size_t i = 0; i < n; i += k) {
         v[i] = v[i] + v[i+k/2];
      }
   }
   k /= 2;
   for (size_t i = 0; i < n; i += k) {
      r += v[i];
   }
   return r;
}
```

```
double sum1 = v*n * k;
```

```
double sum2 = sum_naive(n, values) * k;
```

```
float sum3 = sum_alter(n, values, power) * k;
```

Přímé násobení - výsledek
1.073 741 789 925 364 287 228 1.

Naivní součet - výsledek
0.022 737 367 544 323 205 947 9.

Sčítání po dvojicích - výsledek
1.073 741 793 632 507 324 218 8.

Sčítání mnoha malých necelých čísel - 2/2

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

float* init_values(size_t n, float v);
float sum_naive(size_t n, float *v);
float sum_alter(size_t n, float *v, size_t power);

int main(void)
{
   float v = 1e-20f; // small value to be sum
   const size_t power = 30; // try 3 vs.  30
   size_t n = 1l<<power ; // 1073741824 is 2^30 values
   const double k = 1e11;

   float *values = init_values(n, v);

   double sum1 = v * n  * k;
   double sum2 = sum_naive(n, values)  * k;
   float sum3 = sum_alter(n, values, power)  * k;

   printf("Sum of %lu numbers of the value %.22lf\n", n, v);
   printf("Sum1 (multiplication): %.22lf\n", sum1);
   printf("Sum2 (naive)         : %.22lf\n", sum2);
   printf("Sum3 (alter)         : %.22lf\n", sum3);
   free(values);
   return EXIT_SUCCESS;
}
```

```
float* init_values(size_t n, float v)
{
   float *r = malloc(n * sizeof(v));
   if (!r) {
      fprintf(stderr, "ERROR: MEM_ALLOC\n");
      exit(-1);
   }
   for (size_t i = 0; i < n; ++i) {
      r[i] = v;
   }
   return r;
}
```

```
$ clang addition.c  -o addition && ./addition
Sum of 1073741824 numbers of the value
     0.00000000000000000100
Sum1 (multiplication): 1.07374178992536428722 81
Sum2 (naive)         : 0.02273736754432320594 79
Sum3 (alter)         : 1.07374179363250732421 88

$ calc "1e-20 * 2^30 * 1e11"
  1.073741824
```

lec12/addition.c

- Implementujte s využitím knihovny gmp.

Část II

Část 2 – Rychlost výpočtu (programu)

Maticové násobení - Naivně

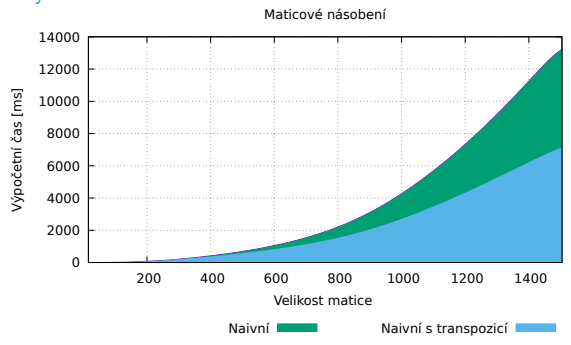
```
1  void simple_multiply(const int n, const double *a, const double *b, double *c)
2  {
3     for (int i = 0; i < n; ++i) {
4        for (int j = 0; j < n; ++j) {
5           double prod = 0;
6           for (int k = 0; k < n; ++k) {
7              prod += a[i * n + k] * b[k * n + j];
8           }
9           c[i * n + j] = prod;
10       }
11    }
12 }
```

- Pro přehlednost předpokládáme kompatibilní rozměry matic a správně alokované.

Maticové násobení - Naivně s transpozicí

```
1  void simple_multiply_trans(const int n, const double *a, const double *b, double *c)
2  {
3     double * bT = create_matrix(n); // allocate memory for transposed matrix
4     for (int i = 0; i < n; ++i) {
5        bT[i*n + i] = b[i*n + i];
6        for (int j = i + 1; j < n; ++j) {
7           bT[i*n + j] = b[j*n + i];
8           bT[j*n + i] = b[i*n + j];
9        }
10    }
11    for (int i = 0; i < n; ++i) {
12       for (int j = 0; j < n; ++j) {
13          double tmp = 0;
14          for (int k = 0; k < n; ++k) {
15             tmp += a[i*n + k] * bT[j*n + k];
16          }
17          c[i*n + j] = tmp;
18       }
19    }
20    free(bT);
21 }
```


Porovnání rychlosti násobení matic



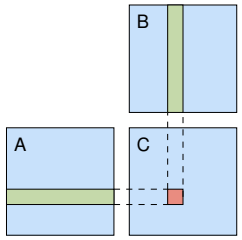
Architektura procesoru a způsob výpočtu

- Příklad násobení matic a násobení transponované matice ukazuje, že kromě instrukcí má zásadní vliv **organizace dat a přístup do paměti**.
- V moderních procesorech hraje **cache** zásadní roli společně s řetězením instrukcí, tzv. **pipelining**, a využitím specifických instrukcí.

SIMD - Single Instruction Multiple Data

- Proniknutí do detailů fungování cache a řetězení instrukcí je náplní předmětu Architektura počítačů (B0B35APO), kde máte možnost se seznámit s přicházející architekturou RISC V.

https://cw.felk.cvut.cz/wiki/courses/b35apo/



Optimalizace kódu

- Kromě optimalizace výsledného spustitelného kódu při překladů, je možné optimalizovat kódu za běhu nebo již existujících binární (přeložené) soubory.
  - **BOLT** - Binary Optimization and Layout Tool, zrychlení o až 20 %–50 %.

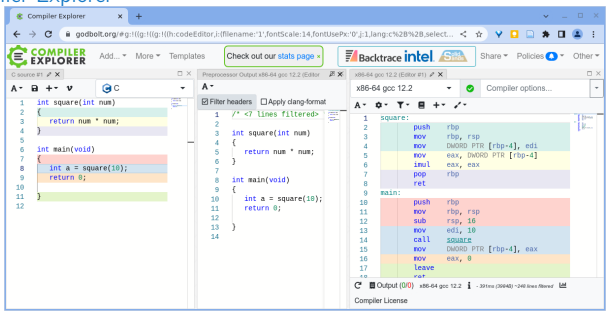
https://arxiv.org/abs/1807.06735
https://dl.acm.org/doi/10.5555/3314872.3314876

- Využití speciálních instrukcí v základních funkcí může výpočty (programy) výrazně urychlit, zejména pokud se funkce používají masivně.
  - AVX2 a EVEX instrukce (ze sady SSE4.2) ve funkcích porovnání řetězců `str{n}casecmp()` – až o 38 % méně potřebného času.

03/2022 - https://www.phoronix.com/news/Glibc-strcasecmp-AVX2-EVEX

- *V obou případech (a obecně) je vhodné rozumět principu a využít instrukce Assembleru.*

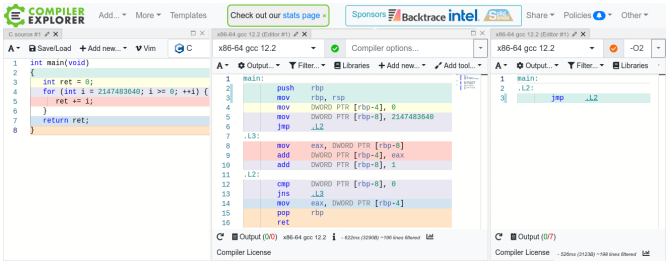
Compiler Explorer



https://godbolt.org/z/K9r1eWqcd

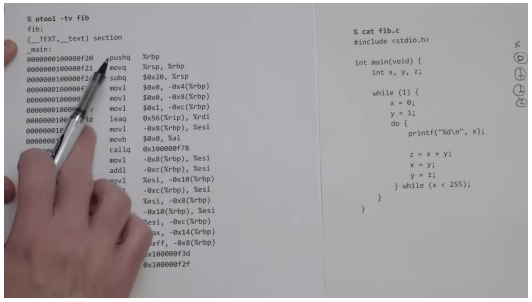
Compiler Explorer – Analýza optimalizovaného kódu

- Vliv optimalizace `-O2` na výsledný kód, který obsahuje nedefinované chování, přetečení celého čísla.
  Příloha 3. přednášky.



https://godbolt.org/z/G3GEz4vbv

Comparing C to Machine Code



https://www.youtube.com/watch?v=yOyaJXpAYZQ

Příklad použití OpenMP - Maticové násobení 1/2

- Open Multi-Processing (OpenMP) - aplikační programové rozhraní (API) multiplatformních výpočtů se sdílenou pamětí. http://www.openmp.org
- Direktivou preprocesoru můžeme instruovat kompilátor k vytvoření kódu paralelního výpočtu, např. paralelizace přes vnější proměnnou `i`.

```
1  void multiply(int n, int a[n][n], int b[n][n], int c[n][n])
2  {
3     int i;
4  #pragma omp parallel private(i)
5  #pragma omp for schedule (dynamic, 1)
6     for (i = 0; i < n; ++i) {
7        for (int j = 0; j < n; ++j) {
8           c[i][j] = 0;
9           for (int k = 0; k < n; ++k) {
10             c[i][j] += a[i][k] * b[k][j];
11          }
12       }
13    }
14 }
```

lec12/demo-omp-matrix.c

Pro přehlednost uvažujeme čtvercové matice stejných rozměrů.

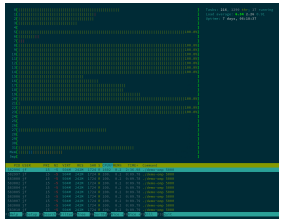
Příklad použití OpenMP - Maticové násobení 2/2

- Příklad násobení matic 1000 × 1000 s využitím OpenMP na iCore5 (2 jádra s HT ∼ 4× výpočetní jednotky).

```
1  gcc -std=c99 -O2 -o demo-omp demo-omp-matrix.c -fopenmp
2  ./demo-omp 1000
3  Size of matrices 1000 x 1000 naive
4           multiplication with O(n^3)
5  c1 == c2: 1
6  Multiplication single core 9.33 sec
7  Multiplication  multi-core 4.73 sec
8
9  OMP_NUM_THREADS=2 ./demo-omp 1000
10 Size of matrices 1000 x 1000 naive
11          multiplication with O(n^3)
12 c1 == c2: 1
13 Multiplication single core 9.48 sec
14 Multiplication  multi-core 6.23 sec
```

- i7-6700K:
  - 1× vlákno 0.80 s;
  - 2× vlákna 0.39 s;
  - 4× vlákna 0.24 s.

- Násobení matic 5000 × 5000 (Ryzen 9 5950X).



```
1  OMP_NUM_THREADS=16 ./demo-omp 5000
2  Size of matrices 5000 x 5000 naive
3           multiplication with O(n^3)
4  Multiplication single core 256.00 sec
5  Multiplication  multi-core  18.05 sec
```

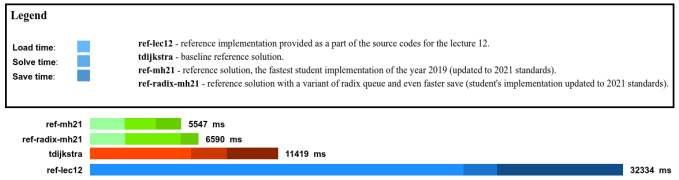
lec12/demo-omp-matrix.c

Část III

Část 3 – Implementance domacích úkolů (HW10B)

Zrychlení domácího úkolu HW10B

- V případě správného použití prioritní fronty haldou, je nejvíce času programu stráveno
  - načítáním grafu z textového soubor a
  - ukládáním výsledku do textového souboru.
- V obou případech se jedná tří celá čísla (v rozsahu `int`) na řádek.
  - Převádíme znaky na celá čísla a zpět.
  - Referenční řešení (`ref-lec12`) využívá funkce `fscanf()` a `fprintf()`, které jsou relativně komplexní a pomalé.



Zrychlení domácího úkolu HW10B - Načítání

- Při načítání grafu můžeme využít faktu, že vstupní soubor obsahuje pouze kladná čísla oddělená mezerami v rozsahu `int`.
- Načítání můžeme urychlit přímou konverzí načteného znaku na celé číslo.
- Princip načtení celého čísla z řetězce může být následující. *Vstup je posloupnost znaků.*

```
1  int parse_int(const char *str, int len)
2  {
3     int num = 0;
4     int i = 0;
5     while (i < len && str[i] >= '0' && str[i] <= '9') {
6        num = num * 10 + (str[i++] - '0');
7     }
8     return str[i] == ' ' || str[i] == '\n' ? num : -1;
9  }
```

lec12/int_string.c

Vyžadujeme oddělení číselných hodnot mezerou nebo znakem nového řádku a předpokládáme `str[len] == '\0'`.

Zrychlení domácího úkolu HW10B - Ukládání

- Můžeme využít maximálního počtu znaků v rozsahu typu `int` a výstupní posloupnost znaků reprezentující celé číslo vytvářet od nejnižšího řádu postupným dělením.
- Princip konverze kladného celého čísla může být následující. *Výstup je posloupnost znaků.*

```
1  char* int_to_string(int v, char *buf, size_t capacity)
2  {
3     char *cur = buf + capacity - 1; //last char of the buffer buf
4     *cur = '\0';
5     do {
6        int least = v % 10;
7        v /= 10;
8        *(--cur) = least + '0';
9     } while (v != 0);
10    return cur;
11 }
```

lec12/int_string.c

Shrnutí přednášky

Diskutovaná témata

- Numerická přesnost.
- Knihovna `gmp`.
- Maticové násobení a organizace paměti.
- Rychlost výpočtu a architektura procesoru.
- Paralení výpočty `OpenMP`.
- Domácí úkol HW10B.