

IB109 Návrh a implementace paralelních systémů

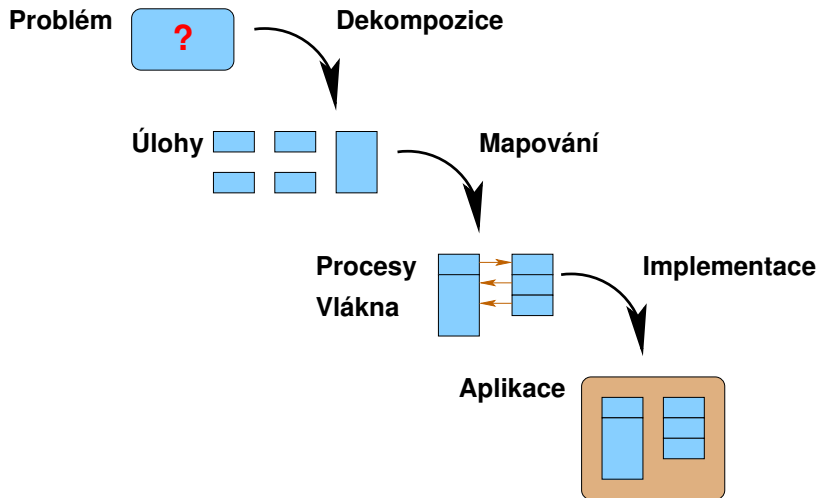
Principy návrhu paralelních algoritmů

Jiří Barnat

- Identifikovat souběžně proveditelné činnosti a jejich závislosti.
- Mapovat souběžně proveditelné části práce do procesů.
- Zajistit distribuci vstupních, vnitřních a výstupních dat.
- Spravovat souběžný přístup k datům a sdíleným prostředkům.
- Synchronizovat jednotlivé procesy v různých stádiích výpočtu tak, jak vyžaduje paralelní algoritmus.
- Mít znalost přídatných programátorských prostředků související s vývojem paralelních algoritmů.

Základy návrhu paralelních algoritmů

Návrh a realizace paralelního systému



Dekompozice

- Proces rozdělení celé výpočetní úlohy na podúlohy.
- Některé podúlohy mohou být prováděny paralelně.

(Pod)úlohy

- Jednotky výpočtu získané dekompozicí.
- Po vyčlenění se považují za dále nedělitelné.
- Mají uniformní/neuniformní velikost.
- Jsou definované v době kompilace / za běhu programu.

Příklad

- Násobení matice A ($n \times n$) vektorem B
- $C[i] = \sum_{j=1}^n A[i,j].B[j]$

Graf závislostí

- Zachycuje závislosti prováděných úloh.
- Definuje relativní pořadí provádění úloh (částečné uspořádání).

Vlastnosti a využití grafu

- Orientovaný acyklický graf.
- Graf může být nespojitý, či dokonce prázdný.
- Úloha je připravena ke spuštění, pokud úlohy, na kterých závisí, dokončili svůj výpočet (topologické uspořádání).

Příklady závislostí

- Pořadí oblékání svršků.
- Paralelní vyhodnocování výrazů
 $v \text{ AND } x \text{ AND } (y \text{ OR } z)$

Granularita

- Počet úloh, na který se problém dekomponuje.
- Mnoho malých úloh – jemnozrnná granularita (fine-grained).
- Málo větších úloh – hrubozrnná granularita (coarse-grained).
- Každý problém má vnitřní hranici granularity.

Stupeň souběžnosti

- Maximální počet úloh, které mohou být prováděny souběžně.
- Limitem je vnitřní hranice granularity.

Průměrný stupeň souběžnosti

- Závislý na grafu závislostí a granularitě.
- Mějme množství práce asociované k uzlům grafu.
- Kritická cesta – cesta, na které je součet prací maximální.
- Průměrný stupeň souběžnosti je podíl množství práce na kritické cestě vůči celkovému množství práce.
- Udává maximální zrychlení, pokud je cílová platforma schopna vykonávat souběžně maximální stupeň souběžnosti úloh.

Pozorování

- Zjemňování dekompozice může zvýšit stupeň souběžnosti.

Interakce úloh

- Nezávislé úlohy mohou vzájemně komunikovat.
- Obousměrně komunikující nezávislé úlohy, snižují stupeň souběžnosti (úlohy musí co-existovat ve stejný okamžik).
- Komunikace úloh zachycena v grafu interakcí.
- Graf interakcí pokrývá graf závislostí (ověření splnění předpokladů pro spuštění úlohy je forma interakce).

Příklad jednosměrné komunikace

- Násobení matic vektorem ($y = Ab$)
- Dekompozice na úlohy dle řádků matice A .
- Prvky vektoru b jsou potřeba ve všech úlohách.

Techniky dekompozice

Dekompozice

- Fundamentální technika v návrhu paralelních algoritmů.

Obecné dekompozice

- Rekurzivní
- Datová

Specializované dekompozice

- Průzkumová
- Spekulativní
- Hybridní

Vhodné pro problémy typu rozděl a panuj.

Princip

- Problém se dekomponuje na podúlohy tak, aby jednotlivé úlohy mohly být dekomponovány stejným způsobem jako rodičovská úloha.
- Někdy je třeba restrukturalizovat úlohu.

Příklad

- Quicksort
 - Provede se volba pivota.
 - Rozdělení pole na prvky menší než a větší rovno než.
 - Rekurzivně se opakuje dokud je množina prvků neprázdná.
- Hledání minima v lineárním poli.
 - Princip půlení prohledávaného pole.
 - Typický příklad restrukturalizace výpočtu.

Základní princip

- Data se rozdělí na části (data partitioning).
- Úlohy se provádí souběžně nad jednotlivými částmi dat.

Datová dekompozice podle místa

- Vstupní data
- Výstupní data
- Vnitřní data
- Kombinace

Mapování dat na úlohy

- Funkce identifikující vlákno odpovědné za zpracování dat.

Úlohy typu “Embarrassingly parallel”

- Triviální datová dekompozice na dostatečný počet zcela nezávislých, vzájemně nekomunikujících úloh.

Princip

- Specializovaná technika paralelizace.
- Vhodná pro prohledávací úlohy.
- Prohledávaný prostor se rozdělí podle směru hledání.

Vlastnosti

- Při znalosti prohledávaného stavového prostoru lze dosáhnout optimálního vyvážení a zatížení procesorů.
- Na rozdíl od datové dekompozice, úloha končí jakmile je nalezeno požadované.
- **Množství provedené práce se liší od sekvenční verze.**
- V případě, že graf není strom, je třeba řešit problém opakujících se konfigurací (riziko nekonečného výpočtu).

Příklad

- Řešení hlavolamu “patnáct”

Princip

- Specializovaná technika paralelizace.
- Vhodná pro úlohy se sekvencí datově závislých podúloh.
- Úloha, která čeká na výstup předchozí úlohy, se spustí nad všemi možnými vstupy (výstupy předchozí úlohy).

Vlastnosti

- Provádí se zbytečná práce.
- Nemusí být ve výsledku rychlejší jak serializovaná verze.
- Vhodné pro úlohy, kde jistá hodnota mezivýsledku má velkou pravděpodobnost.
- Vzniká potenciální problém při přístupu ke zdrojům (některé zdroje nemusí být sdílené v případě sekvenčního vykonávání úloh).

Příklady

- Spekulativní provádění kódu (větvení).

Kombinace různých způsobů dekompozice

Příklad

- Hledání minima v poli.
- Sekvenční verze najde minimum v $O(n)$.
- Při použití datové a rekurzivní dekompozice lze trvání této úlohy zkrátit na $O(n/p + \log(p))$.
- Vstupní pole se datově dekomponuje na p stejných částí.
- Najdou se minima v jednotlivých částech v čase $O(n/p)$.
- Výsledky z jednotlivých třídění se zkombinují v čase $O(\log(p))$.
- Teoreticky lze při dostatečném počtu procesorů nalézt minimum v čase $O(\log(n))$.

Techniky mapování a vyrovnávání zátěže

Mapování

- Přiřazování úloh jednotlivým vláknům/procesům.
- Optimální mapování bere v potaz grafy závislostí a interakce.
- Ovlivňuje výkon aplikace.
- Naivní mapování (úloha=proces/vlákn)

Cíle mapování

- Minimalizovat celkový čas řešení celé úlohy.
 - Redukovat prodlevy způsobené čekáním (idling)
 - Redukovat zátěž způsobenou interakcí
 - Redukovat režii spouštění, ukončování a přepínání
 - Vyrovnat zátěž na jednotlivé procesory
- Maximalizovat souběžnost.
- Minimalizovat zatížení systému (zatížení datových cest).
- Využít dostupnost zdrojů použitých předchozí úlohou.

Způsob zadání úlohy

- Staticky zadané úlohy – dekompozice problému na úlohy je dána v době kompilace, případně je přímo odvozena od vstupních dat
- Dynamicky zadané úlohy – nové úlohy jsou vytvářeny za běhu aplikace jako důsledek provádění původně zadaných úloh

Velikost úlohy

- Relativní množství času potřebné k dokončení úlohy
- Uniformní vs. neuniformní
- Dopředná znalost/neznalost

Velikost dat asociovaných k úloze

- Snaha o zachování lokality dat
- Různá data mají různou roli a velikost (vstupní/výstupní data u hlavolamu patnáct)

Statické vs Dynamické

- Statické: Probíhají v předdefinovaném časovém intervalu, mezi předem známou množinou úloh
- Dynamické: Nejsou předem známi aspekty jako počet interakcí, časový rámeček interakcí, ani participující úlohy

Další charakteristiky

- Jednosměrná versus obousměrná interakce
- Pravidelné versus nahodilé interakce
- Způsob modifikace dat: Read-Only versus Read-Write

Režie související s mapováním do různých vláken/procesů

- Uzpůsobení aplikace pro neočekávanou interakci
- Připravenost dat k odeslání / adresáta k přijetí
- Řízení přístupu ke sdíleným zdrojům
- Optimalizace aplikace pro redukci prostojů

Mapování založené na rozdělení dat

- Bloková distribuce
- Cyklická a blokově-cyklická distribuce
- Náhodná distribuce bloků
- Dělení grafu

Mapování založené na rozdělení úloh

- Dělení dle grafu závislostí úloh
- Hierarchické dělení

Bloková distribuce datových polí

- Procesy svázané s daty, rozdělenými na souvislé bloky
- Vícerozměrné bloky (menší režie interakce)
- Příklad
 - Násobení matic $A \times B = C$
 - Dělení matice C na 1- a 2-rozměrné bloky

Cyklická a blokově-cyklická distribuce datových polí

- Nerovnoměrné množství práce spojené s jednotlivými prvky
- \Rightarrow blokové dělení způsobí nerovnoměrné zatížení
- Blokově-cyklická distribuce: dělení na menší díly a cyklické přiřazení procesům (round robin)
- Zmenšování bloků vede k cyklické distribuci (blok je atomický prvek pole)

Náhodná distribuce bloků

- Zátěž související s prvky pole vytváří pravidelné vzory
- \Rightarrow špatná distribuce v cyklickém rozdělení
- Náhodné přiřazení bloků procesům

Grafové dělení

- Pro případy, kdy je nevhodné organizovat data do polí
- Data organizována jako graf
- Optimální dělení
 - Stejný počet vrcholů v jednotlivých částech
 - Co možná nejmenší počet hran mezi jednotlivými částmi
 - NP-úplný problém

Princip

- Graf závislostí úloh
- Grafové dělení (NP-úplné)

Speciální případy pro konkrétní tvar grafů

- Binární strom (rekurzivní dekompozice)

Hierarchické mapování

- Úlohové dělení nebere v potaz neuniformitu úloh
- Shlukování úloh do nad-úloh
- Definuje hierarchie (vrstvy)
- Jiné mapovací a dekompoziční techniky na jednotlivých vrstvách

Motivace

- Statické mapování nedostatečné, neboť charakteristiky úloh nejsou známy v době překladu.

Centralizovaná schémata dynamického mapování

- Úlohy jsou shromažďovány v jednom místě.
- Dedikovaná úloha pro přiřazování úloh procesům.
- Samo-plánování
 - Jakmile proces dokončí úlohu, vezme si další
- Blokové plánování
 - Přístup ke shromaždišti úloh může být úzkým místem
 - Přidělování úloh po blocích

Příklad

- Třídění prvků v $n \times n$ matici A
- `for (i=1; i<n; i++) newtask(sort(A[i],n));`

Distribuovaná schémata

- Množina úloh je distribuována mezi procesy
- Za běhu dochází k vzájemnému vyměňování úloh
- Netrpí nedostatky spojenými s centralizovaným řešením

Možnosti

- Jak se určí, kdo komu pošle úlohu.
- Kdo a na základě čeho určí, že je potřeba přesunout úlohu.
- Kolik úloh má být přesunuto.
- Kdy a jak je úloha přesunuta.

Problém

- Efektivita přenosu úlohy na jiný proces

Vlákna a procesory

- Jednotlivá vlákna jsou vykonávány fyzickými procesory.
- Plánování zajišťuje plánovač OS.

Afinitní plánování (angl. affinity scheduling)

- Modifikace algoritmu plánování.
- Afinitní plánování zajišťuje, že výpočetní dávky přidělené jednomu procesu/vláknku budou pokud možno přiděleny na fyzicky tentýž procesor.

Výhody a rizika

- Potencionálně lepší využití cache.
- Striktní lpění na tomtéž procesoru může narušovat vyváženost využití procesorů, tedy redukovat výkon aplikace.

Otázka

- Je lepší nejprve dekomponovat na mnoho malých úloh a pak úlohy shlukovat při mapování, nebo naopak omezit dekompozici, aby mapování bylo přímočaré?

Aspekty napomáhající rozhodnutí dilematu

- Je cena dekompozice shodná pro oba scénáře?
- Vytváří jemnější dekompozice skutečně nezávislé úlohy?
- Je jemnější dekompozicí zachována datová lokalita?
- Je/není znám počet jader na cílové platformě?
- Jaká je cena režie přepínání, zejména v situaci, kdy počet vláken výrazně převyšuje počet výpočetních jader?

Metody pro redukci režie interakce

Režie související s interakcí

- Režie související s interakcí souběžných úloh je klíčovým faktorem ovlivňující výkon paralelní aplikace.
- Z pohledu režie interakce jsou ideální "Embarrassingly parallel" úlohy, kde k interakci nedochází.

Faktory ovlivňující režii

- Objem přenášených dat
- Frekvence interakce
- Cena komunikace

Cíl – snížit objem přenášených dat

- Přesun sdílených datových struktur do lokálních kopií.
- Minimalizace objemu sdílených dat.
- Lokalizace výpočtu (lokální ukládání mezivýsledků).
- Režie protokolů pro udržení koherence lokálních kopií.

Cíl – snížit frekvenci interakce

- Prostorová lokalizace přenášených dat
- Přenáčení dat a jejich okolí (princip cache)
- Více zpráv v jedné (bufferování)

Problém – Contention

- Přístup k omezenému zdroji ve stejný okamžik (contention) je řešen serializací požadavků.
- Serializace požadavků způsobuje prodlevy.

Možné řešení

- Je potřeba N souběžných přístupů k datům.
- Přístupovaná data je možné rozdělit do N bloků.
- A data číst v N po sobě jdoucích iteracích.
- V každé iteraci je každý blok čten jiným vláknem.
- Číslo čteného bloku v r -té iteraci j -tým vláknem:
 $(r + j) \text{ modulo } N$

Problém

- Čekání na příjem či odeslání dat způsobuje nechtěné prodlevy.

Včasné vykonání akce – podmínky proveditelnosti

- Data musí být včas připravena.
- Přijímací i odesílací strany mohou asynchronně komunikovat.
- Existuje další úloha, která může být řešena po dobu komunikace.

Jiná řešení

- Simulace mechanismu přerušení (ala operační systém).
- Žádné, kvůli režii způsobené násilným řešením.

Problém

- Opakované drahé přístupy ke sdíleným datům.

Řešení pro read-only data

- Při prvotní interakci tvorba kopii dat (datová lokalita).
- Dále pracovat s lokální kopií.
- Zvyšuje paměťové nároky výpočtu.

Řešení pro read-write data

- Podobně jako v read-only případě.
- Násobné souběžné výpočty téhož mohou být rychlejší, než čtení a zápis sdílené hodnoty.

Problém

- Stejná interakce mezi všemi procesy vykonávaná základními komunikačními primitivami je drahá.

Řešení – kolektivní komunikační operace

- Pro přístup k datům jiných vláken/procesů.
- Důležité pro komunikačně intenzivní výpočty.
- Forma efektivní synchronizace.

Optimalizované implementace

- MPI

Problém

- Nedostatečná propustnost komunikační sítě, či absence kolektivních komunikačních operací.

Řešení

- Zvýšit využití komunikační sítě současnou komunikací mezi různými páry procesů.

Příklad

- 4 procesy P_1, \dots, P_4
- P_1 chce všem poslat zprávu m_1
- $P_1 \rightarrow P_2, P_2 \rightarrow P_3, P_3 \rightarrow P_4$
- $P_1 \rightarrow P_2, P_2 \rightarrow P_3$
 $P_1 \rightarrow P_4$

Komunikace v nesdíleném adresovém prostoru

- Synchronizace posíláním zpráv.
- Předávání dat posíláním zpráv.

Komunikace ve sdíleném adresovém prostoru

- Synchronizace korektním přístupem ke sdíleným datům.
- Předávání dat pomocí sdílených datových struktur. (FIFO)

Obecné charakteristiky

- **Latence** – doba potřebná pro doručení prvního bitu.
- **Přenosová rychlost** – objem dat přenesených za jednotku času.

Latence

- Celková cena pro zahájení komunikace — t_s
 - čas pro přípravu zprávy/dat
 - identifikace adresáta / routování
 - doba trvání vylití informace z cache do paměti případně na síťové rozhraní
- Cena "hopů" (přeosílání uvnitř komunikační sítě) — t_h
 - čas strávený na jednotlivých routerech v síti
 - doba, po kterou putuje hlavička zprávy z přijímacího na odesílací port

Přenosová rychlost

- Ovlivněno šířkou pásma r
- Cena za přenos jednoho slova (word = 2 bajty) — $t_w = 1/r$

Cena komunikace

- m – délka zprávy ve slovech
- l – počet linek, přes které zpráva putuje
- $t_s + l * (t_h + mt_w)$

Obecné metody redukce ceny

- Spojování malých zpráv (amortizuje se hodnota t_s)
- Komprese (snižování hodnoty m)
- Minimalizace vzdálenosti (snižování hodnoty l)
- Paketování (eliminace režie způsobené jednotlivými hopy)

$$t_s + l * (t_h + mt_w) \longrightarrow t_s + lt_h + mt_w$$