

Estrutura do tema Avaliação de Desempenho (IA-32)

1. A avaliação de sistemas de computação
2. Técnicas de otimização de código (IM)
3. Técnicas de otimização de *hardware*
4. Técnicas de otimização de código (DM)
5. Outras técnicas de otimização
6. Medição de tempos

Análise de técnicas de otimização (s/w)

- técnicas de otimização de código (indep. máquina)
 - já visto...
- **técnicas de otimização de código (dep. máquina)**
 - análise sucinta de um CPU atual, P6 (já visto...)
 - **loop unroll e inline functions**
 - **identificação de potenciais limitadores de desempenho**
 - dependentes da hierarquia da memória
- outras técnicas de otimização (a ver adiante...)
 - na compilação: otimizações efectuadas pelo GCC
 - na identificação dos "gargalos" de desempenho
 - *program profiling* e uso dum *profiler* p/ apoio à otimização
 - lei de Amdahl

Técnicas de otimização dependentes da máquina: loop unroll (1)

```
void combine5(vec_ptr v, int *dest)
{
    int length = vec_length(v);
    int limit = length-2;
    int *data = get_vec_start(v);
    int sum = 0;
    int i;
    /* junta 3 elem's no mesmo ciclo */
    for (i = 0; i < limit; i+=3) {
        sum += data[i] + data[i+1]
              + data[i+2];
    }
    /* completa os restantes elem's */
    for (; i < length; i++) {
        sum += data[i];
    }
    *dest = sum;
}
```

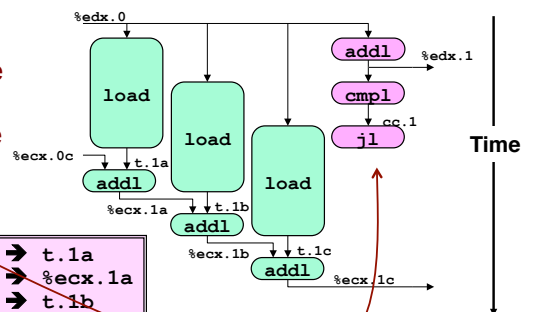
Otimização 4:

- juntar várias (3) iterações num simples ciclo
- amortiza *overhead* dos ciclos em várias iterações
- termina extras no fim
- **CPE: 1.33**

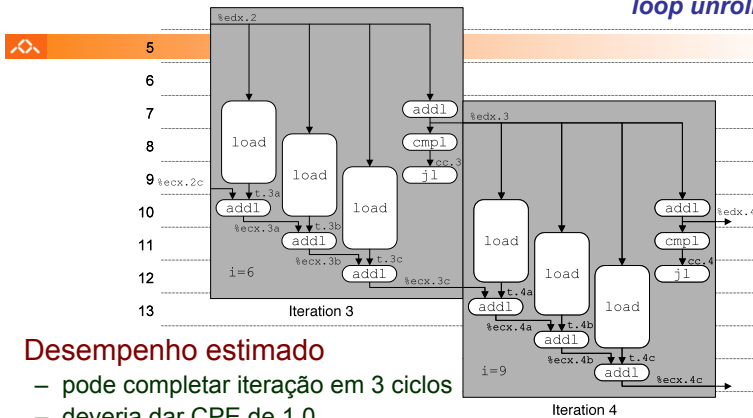
Técnicas de otimização dependentes da máquina: loop unroll (2)

- **loads** podem encadear, uma vez que não há dependências
- apenas um conjunto de instruções de controlo de ciclo

```
load (%eax,%edx.0,4) → t.1a
iaddl t.1a, %ecx.0c → %ecx.1a
load 4(%eax,%edx.0,4) → t.1b
iaddl t.1b, %ecx.1a → %ecx.1b
load 8(%eax,%edx.0,4) → t.1c
iaddl t.1c, %ecx.1b → %ecx.1c
iaddl $3,%edx.0 → %edx.1
cmpl %esi, %edx.1 → cc.1
jl -taken cc.1
```



**Técnicas de otimização dependentes da máquina:
loop unroll (3)**



- **Desempenho estimado**
 - pode completar iteração em 3 ciclos
 - deveria dar CPE de 1.0
- **Desempenho medido**
 - CPE: 1.33
 - 1 iteração em cada 4 ciclos

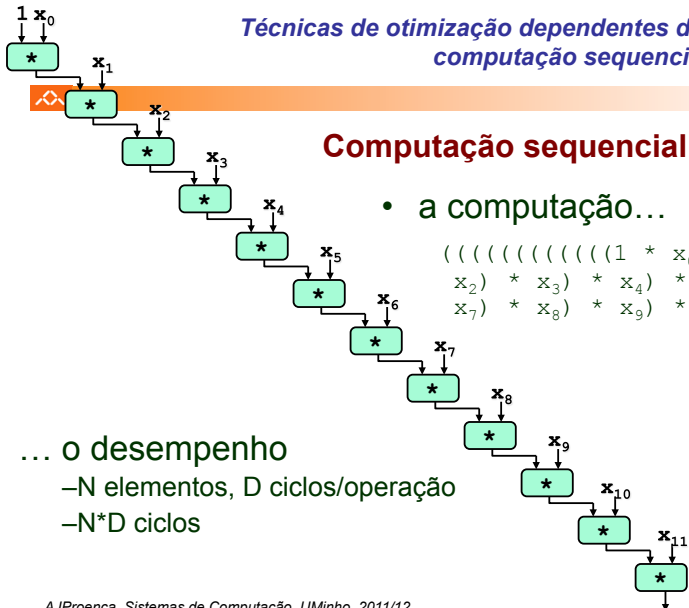
**Técnicas de otimização dependentes da máquina:
loop unroll (4)**

Valor do **CPE** para várias situações de *loop unroll*:

Grau de <i>Unroll</i>		1	2	3	4	8	16
Inteiro	Soma	2.00	1.50	1.33	1.50	1.25	1.06
Inteiro	Produto	4.00					
fp	Soma	3.00					
fp	Produto	5.00					

- apenas melhora nas somas de inteiros
 - restantes casos há restrições com a latência da unidade
- efeito não é linear com o grau de *unroll*
 - há efeitos subtis que determinam a atribuição exacta das operações

**Técnicas de otimização dependentes da máquina:
computação sequencial versus...**



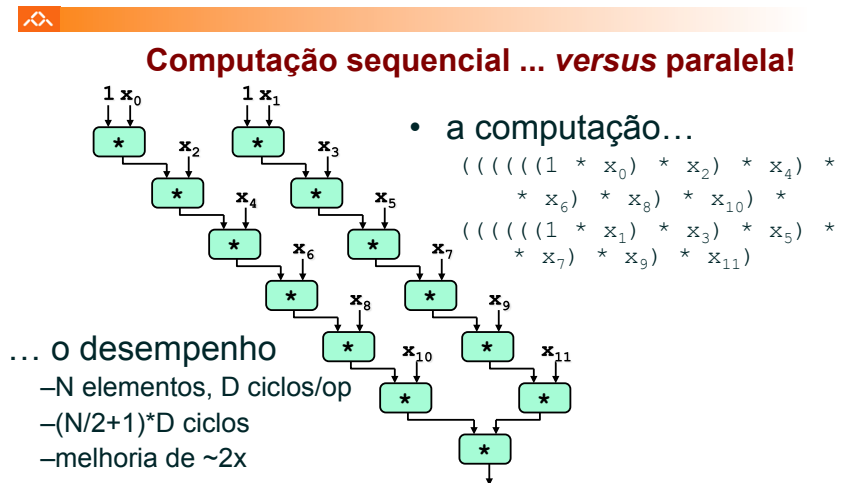
Computação sequencial versus ...

- a computação...

$$(((((((((((1 * x_0) * x_1) * x_2) * x_3) * x_4) * x_5) * x_6) * x_7) * x_8) * x_9) * x_{10}) * x_{11})$$

- ... o desempenho
- N elementos, D ciclos/operação
 - N*D ciclos

**Técnicas de otimização dependentes da máquina:
... versus computação paralela!**



Computação sequencial ... versus paralela!

- a computação...

$$(((((((1 * x_0) * x_2) * x_4) * x_6) * x_8) * x_{10}) * x_{11}) * x_1) * x_3) * x_5) * x_7) * x_9) * x_{11})$$

- ... o desempenho
- N elementos, D ciclos/op
 - (N/2+1)*D ciclos
 - melhoria de ~2x

Técnicas de otimização dependentes da máquina:
loop unroll com paralelismo (1)

```
void combine6(vec_ptr v, int *dest)
{
    int length = vec_length(v);
    int limit = length-1;
    int *data = get_vec_start(v);
    int x0 = 1;
    int x1 = 1;
    int i;
    /* junta 2 elem's de cada vez */
    for (i = 0; i < limit; i+=2) {
        x0 *= data[i];
        x1 *= data[i+1];
    }
    /* completa os restantes elem's */
    for (; i < length; i++) {
        x0 *= data[i];
    }
    *dest = x0 * x1;
}

```

... versus paralela!

Otimização 5:

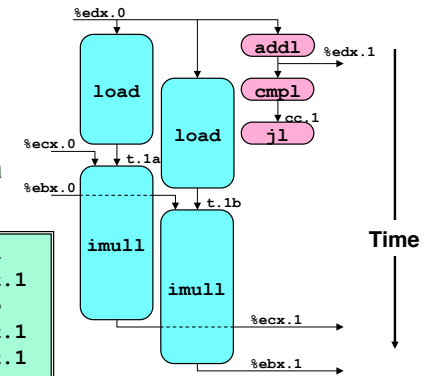
- acumular em 2 produtos diferentes
 - pode ser feito em paralelo, se OP fôr associativa!
- juntar no fim
- Desempenho
 - CPE: 2.0
 - melhoria de 2x

Técnicas de otimização dependentes da máquina:
loop unroll com paralelismo (2)

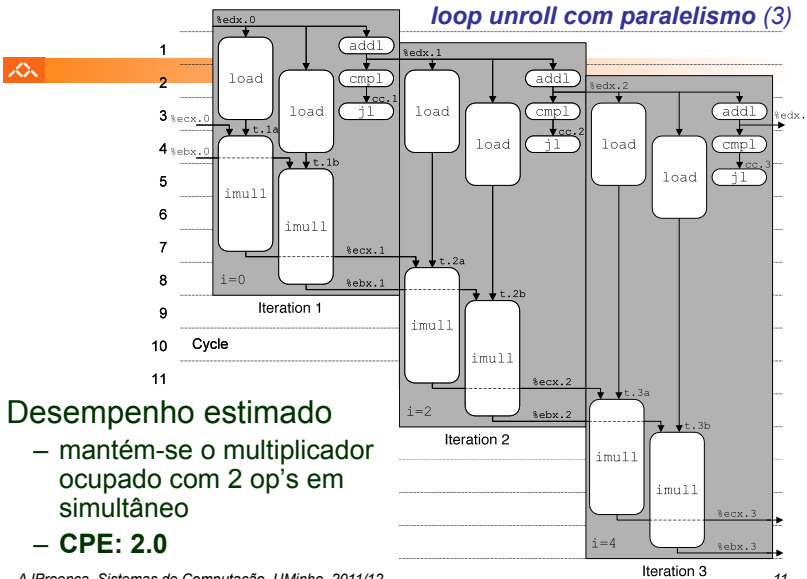
- os dois produtos no interior do ciclo não dependem um do outro...
- e é possível encadeá-los
- iteration splitting, na literatura

```
load (%eax,%edx,0) -> t.1a
imull t.1a, %ecx.0 -> %ecx.1
load 4(%eax,%edx,0,4) -> t.1b
imull t.1b, %ebx.0 -> %ebx.1
iaddl $2,%edx.0 -> %edx.1
cml %esi, %edx.1 -> cc.1
jl-taken cc.1

```



Técnicas de otimização dependentes da máquina:
loop unroll com paralelismo (3)



Desempenho estimado

- mantém-se o multiplicador ocupado com 2 op's em simultâneo
- CPE: 2.0

Técnicas de otimização de código:
análise comparativa de combine

Método	Inteiro		Real (precisão simples)	
	+	*	+	*
Abstract-g	42.06	41.86	41.44	160.00
Abstract-O2	31.25	33.25	31.25	143.00
Move vec_length	20.66	21.25	21.15	135.00
Acesso aos dados	6.00	9.00	8.00	117.00
Acum. em temp	2.00	4.00	3.00	5.00
Unroll 4x	1.50	4.00	3.00	5.00
Unroll 16x	1.06	4.00	3.00	5.00
Unroll 2x, paral. 2x	1.50	2.00	2.00	2.50
Unroll 4x, paral. 4x	1.50	2.00	1.50	2.50
Unroll 8x, paral. 4x	1.25	1.25	1.50	2.00
Optimização Teórica	1.00	1.00	1.00	2.00
Rácio Pior : Melhor	39.7	33.5	27.6	80.0

- Precisa de muitos registos!
 - para guardar somas/produtos
 - apenas 6 registos (p/ inteiros) disponíveis no IA32
 - tb usados como apontadores, controlo de ciclos, ...
 - 8 registos de fp
 - quando os registos são insuficientes, temp's vão para a *stack*
 - elimina ganhos de desempenho (ver *assembly* em produto inteiro com *unroll 8x* e paralelismo *8x*)
 - re-nomeação de registos não chega
 - não é possível referenciar mais operandos que aqueles que o *instruction set* permite
 - ... principal inconveniente do *instruction set* do IA32
- Operações a paralelizar têm de ser associativas
 - a soma e multipl de fp num computador não é associativa!
 - $(3.14+1e20)-1e20$ nem sempre é igual a $3.14+(1e20-1e20)$...

- **combine**
 - produto de inteiros
 - *unroll 8x* e paralelismo *8x*
 - 7 variáveis locais partilham 1 registo (%edi)
 - observar os acessos à *stack*
 - melhoria desempenho é comprometida...
 - *register spilling* na literatura

```
.L165:
imull (%eax),%ecx
movl -4(%ebp),%edi
imull 4(%eax),%edi
movl %edi,-4(%ebp)
movl -8(%ebp),%edi
imull 8(%eax),%edi
movl %edi,-8(%ebp)
movl -12(%ebp),%edi
imull 12(%eax),%edi
movl %edi,-12(%ebp)
movl -16(%ebp),%edi
imull 16(%eax),%edi
movl %edi,-16(%ebp)
...
addl $32,%eax
addl $8,%edx
cmpl -32(%ebp),%edx
j1 .L165
```

Análise de técnicas de otimização (s/w)

- técnicas de otimização de código (indep. máquina)
 - já visto...
- técnicas de otimização de código (dep. máquina)
 - dependentes do processador (já visto...)
- outras técnicas de otimização
 - na compilação: otimizações efectuadas pelo GCC
 - na identificação dos "gargalos" de desempenho
 - *code profiling*
 - uso dum *profiler* para apoio à otimização
 - lei de Amdahl
 - dependentes da hierarquia da memória
 - a localidade espacial e temporal dum programa
 - influência da *cache* no desempenho


O ganho no desempenho – speedup –

obtido com a melhoria do tempo de execução de uma parte do sistema, está limitado pela fracção de tempo que essa parte do sistema pode ser usada.

$$Speedup_{overall} = \frac{\text{Tempo_exec}_{antigo}}{\text{Tempo_exec}_{novo}} = \frac{1}{\sum (f_i / s_i)}$$


f_i - fracções com melhoria s_i
 s_i - speedup de cada fracção

Ex.1: Se 10% de um prog executa 90x mais rápido, então



Overall speedup = 1.11

Ex.2: Se 90% de um prog executa 90x mais rápido, então



Overall speedup = 9.09

