

恒常的な並列度を維持するフレームワーク
Cerium Task Manager における
マルチコア上での並列実行機構の実装

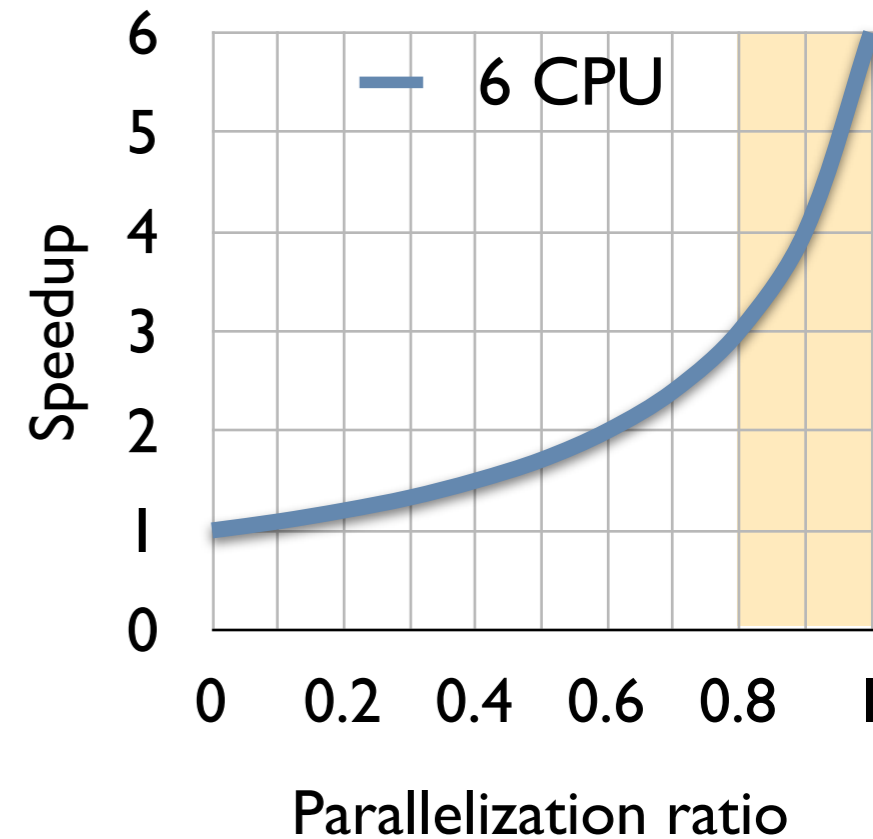
當眞大千

並列信頼研

○ 研究概要

処理全体で高い並列度を保たなければ
処理性能は著しく下がる(アムダール則)

Cerium Task Managerでは
Taskという単位で処理を管理し
高い並列度を保つように実行する



本研究ではCell用に開発されたCerium Task Managerを
マルチコアプロセッサ上での並列実行に対応

○ Ceriumのマルチコア環境への対応

Cellとマルチコアで同じプログラムが動作する

アーキテクチャの違いを気にせずに
並列プログラムを書くことが可能に

将来的にはGPGPUにも対応予定

対応にあたって、Cellと一般的なマルチコアの違いを
考慮して新しいTask Managerを設計した

Cellとマルチコアの比較

共有メモリか、そうでないかの重要な違いがある

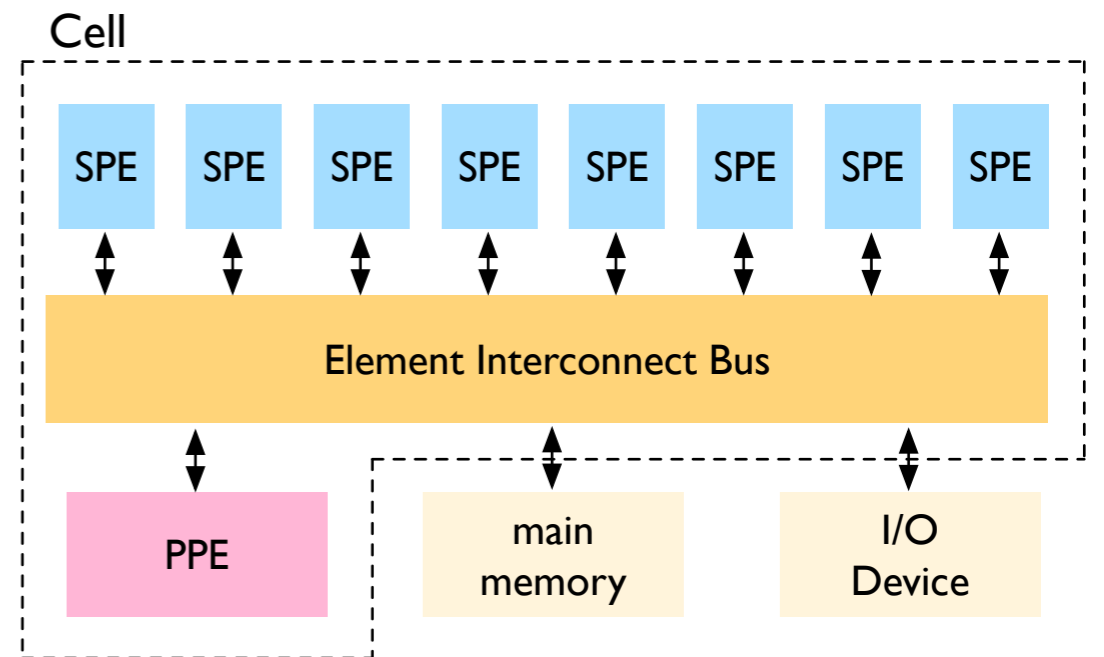
Cell

PPE 汎用コア

SPE 演算用コア

SPEからはメインメモリに直接アクセスできない
DMA命令を用いて

データを各SPEに転送する必要がある

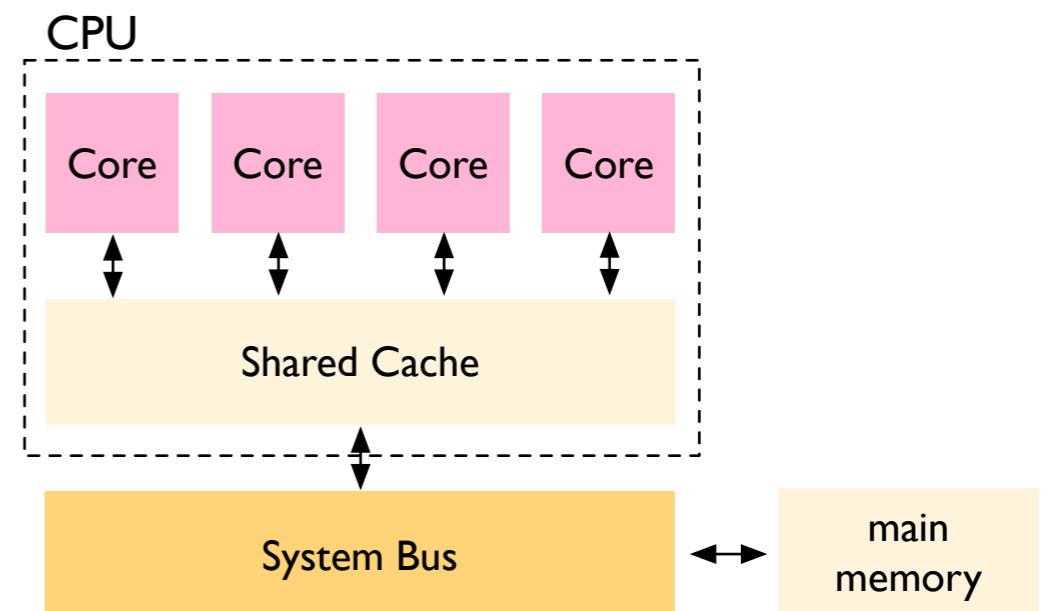


一般的なマルチコアCPU

汎用コアを複数持つ

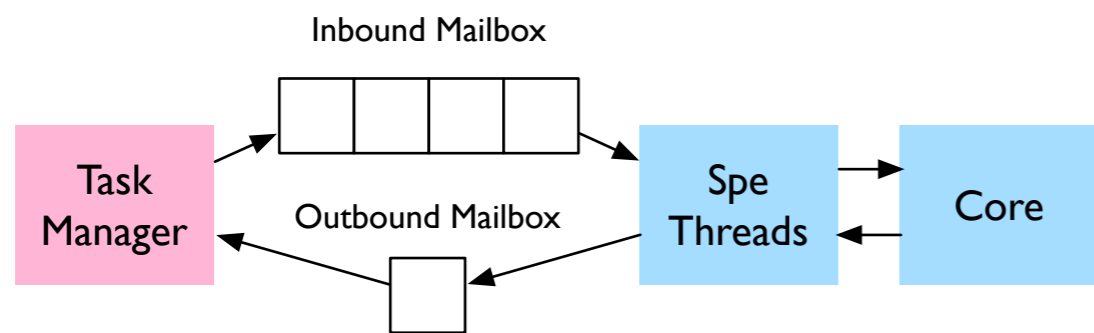
メインメモリに直接アクセスできる

データのコピーは必要ない

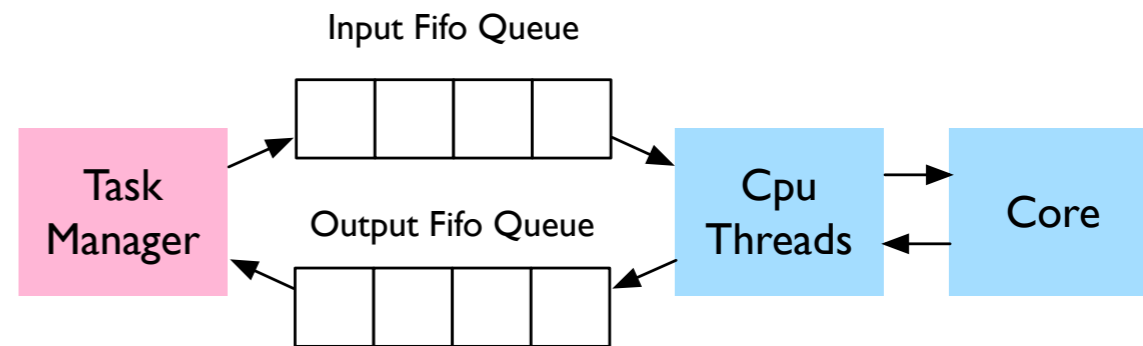


○ マルチコア上での並列実行機構

Cell



マルチコア



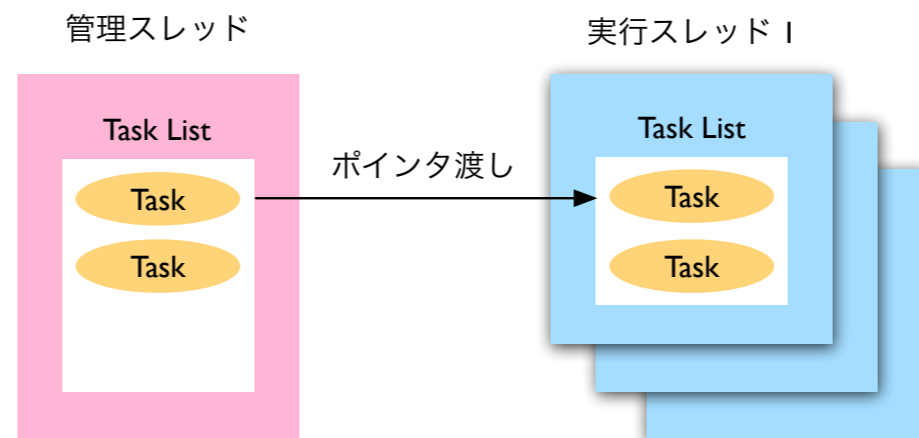
インタフェースを修正し、Spe Threadsに対応するCpu Threadsを実装

Cpu Threadsは、CPUコアに対応する数を作成して
並列に実行できる

Cellでは、メッセージをやり取りするために各SPEにMailboxという
機構があり、Taskの割り振りに利用している

マルチコアでは、Mailboxに対応する形でCpu Threadsに
2つのSynchronized Queueが渡されるようになっている

○ 実行スレッドへのTaskの割り当て



各CPUは、同じメモリ空間を利用できるので

DMA転送命令の代わりに**ポインタ渡し**を利用

さらにPrefetch命令も利用したが、有意な効果は見られなかった

6 CPU
30万入力のソート

実行オプション	実行時間
ポインタ渡しを利用しない	1457 ms
ポインタ渡しを利用	1385 ms
ポインタ渡し & Prefetch	1383 ms

ポインタ渡しを利用した場合、約**5.2%**の速度向上が見られる

ベンチマーク

	Word Count	Sort	Prime Counter
1 CPU / Cell	2381 ms	6244 ms	2081 ms
6 CPU / Cell	1268 ms	1111 ms	604 ms
1 CPU / Xeon	354 ms	846 ms	266 ms
6 CPU / Xeon	70 ms	163 ms	50 ms
12 CPU / Xeon	48 ms	127 ms	36 ms
24 CPU / Xeon	40 ms	100 ms	31 ms

CentOS / Xeon

OS	CentOS 6.0
CPU	Intel Xeon X5620 @2.67GHZ * 2
Memory	128GB
Compiler	GCC 4.4.4

PlayStation 3 / Cell

OS	Yellow Dog Linux 6.1
CPU	Cell Broadband Engine @ 3.2GHz
Memory	256MB
Compiler	GCC 4.12

Word Count

100MBのテキストファイルの単語数カウント

Sort

10万入力のソート

Prime Counter

100万までの範囲の素数を全て数え上げ

CentOS / Xeon上で6CPUを利用した時、1CPUを利用した時と比較して

Word Countの例題で約**4.6**倍、Sortの例題で約**5.5**倍

Prime Counterの例題で約**4.8**倍の速度向上

しかしながら、24CPUを利用した時、12CPUを利用した時と比較して

速度は上がっているものの速度向上率が落ちている

並列化率が低いためと考えられる

並列化率の向上は今後の課題

○ まとめ

Ceriumをマルチコアに対応させた

マルチコアではTaskの受け渡しに
コピーは必要ないので、コピーを除いたバージョンと
Prefetchのバージョンを実装し、計測した

今後の課題として、並列化率を向上させ
プロセッサ数が増えた時の速度向上率を改善する
また、GPGPUに対応させ、1つのプログラムを様々な
環境で実行できるようにしたい