

# Архитектура и программирование массивно- параллельных вычислительных систем

## Лекторы:

[Боресков А.В. \(ВМиК МГУ\)](#)

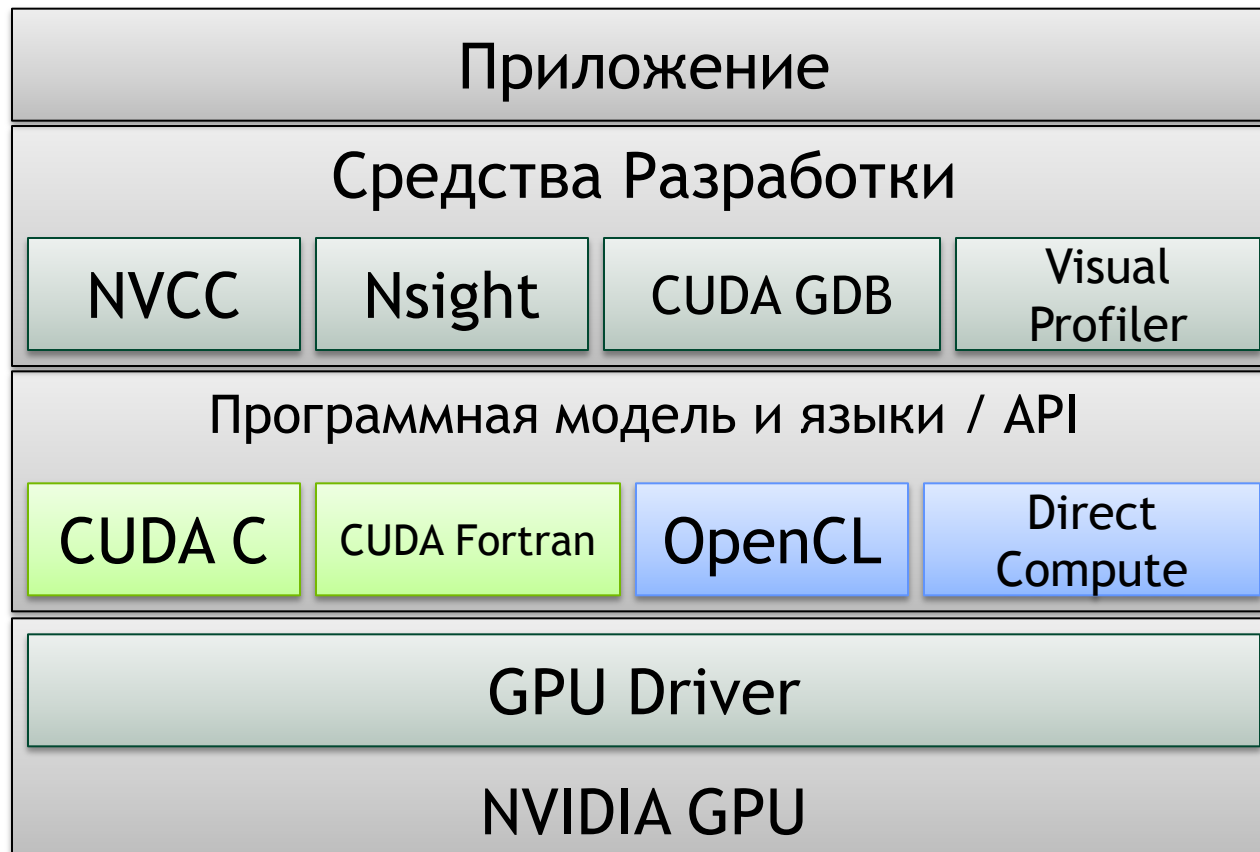
[Харламов А. \(NVIDIA\)](#)

# План

- CUDA
- Архитектура
- Hello, World
- Несколько слов о курсе
- Дополнительные слайды

# Compute Unified Device Architecture (CUDA)

- CUDA - программно-аппаратный стек для программирования GPU



# Программная модель CUDA

- Код состоит из последовательных и параллельных частей
- Последовательные части кода выполняются на CPU (*host*)
- Массивно-параллельные части кода выполняются на GPU (*device*)
- GPU
  - Является сопроцессором к CPU (*host*)
  - Имеет собственную память (DRAM)
  - Выполняет одновременно **очень много** нитей

# Программная модель CUDA

- Параллельная часть кода выполняется как большое количество нитей (*threads*)
- Нити группируются в блоки (*blocks*) фиксированного размера
- Блоки объединяются в сеть блоков (*grid*)
- Ядро выполняется на сетке из блоков
- Каждая нить и блок имеют свой уникальный идентификатор

# Программная модель CUDA

- Десятки тысяч нитей

```
for ( int ix = 0; ix < nx; ix++ )
{
    pData[ix] = f(ix);
}
```

```
for ( int ix = 0; ix < nx; ix++ ){
    for ( int iy = 0; iy < ny; iy++ )
    {
        pData[ix+iy*nx] = f(ix)*g(iy);
    }
}
```

```
for ( int ix = 0; ix < nx; ix++ ){
    for ( int iy = 0; iy < ny; iy++ ){
        for ( int iz = 0; iz < nz; iz++ )
        {
            pData[ix+(iy+iz*ny)*nx] = f(ix)*g(iy)*h(iz);
        }
    }
}
```

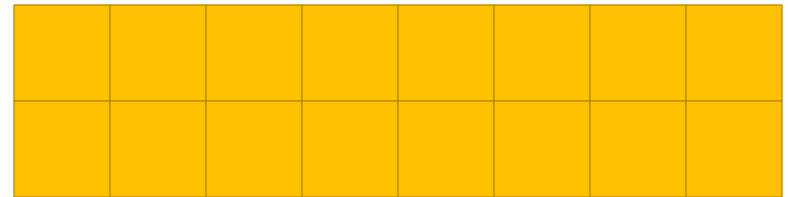
# Программная модель CUDA

- Нити в CUDA объединяются в блоки:

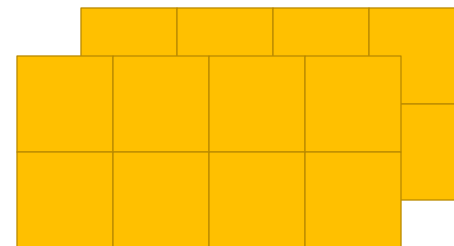
- 1D топология блока



- 2D топология блока



- 3D топология блока



- Общее кол-во нитей в блоке ограничено
- В текущем HW это 512\* нитей

\* В Tesla 20 ограничение на 1024 нити в блоке

# Программная модель CUDA

- Блоки могут использовать *shared* память
  - Нити могут обмениваться общими данными
- Внутри блока потоки могут синхронизоваться

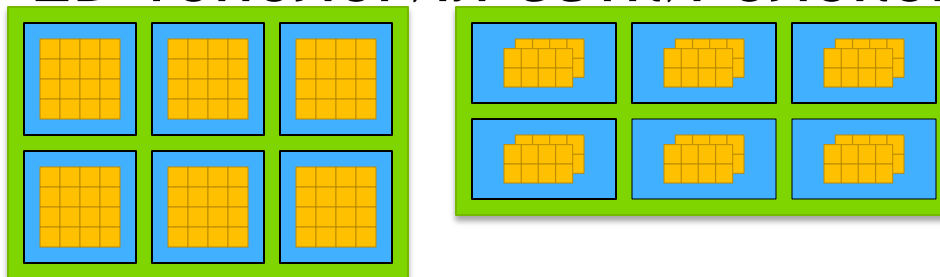


# Программная модель CUDA

- Блоки потоков объединяются в сеть (*grid*) блоков потоков
  - 1D топология сетки блоков потоков






- 2D топология сетки блоков потоков



- Блоки в сети выполняются независимо друг от друга

Легенда:

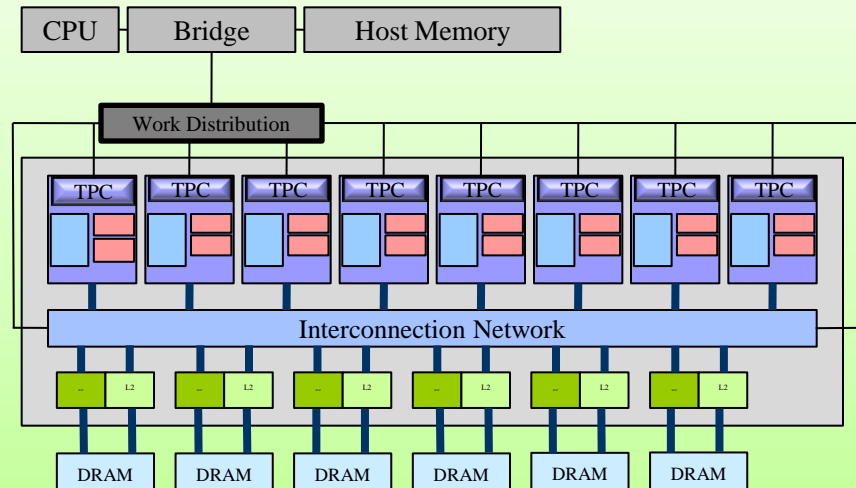
-нить   
-блок   
-сеть 

# Связь программной модели с HW

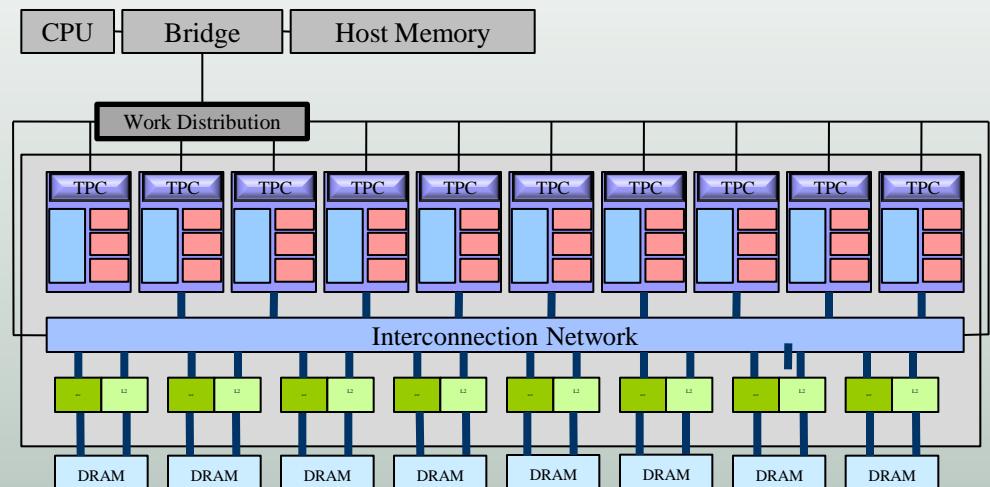
- Блоки могут использовать *shared* память
  - Т.к. блок целиком выполняется на одном SM
  - Объем *shared* памяти ограничен и зависит от HW
- Внутри блока нити могут синхронизоваться
  - Т.к. блок целиком выполняется на одном SM
- Масштабирование архитектуры и производительности

# Масштабирование архитектуры Tesla

Tesla 8

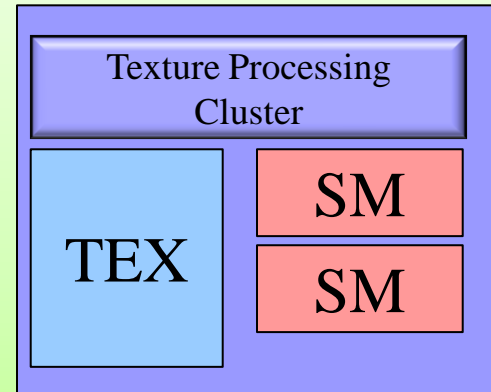


Tesla 10

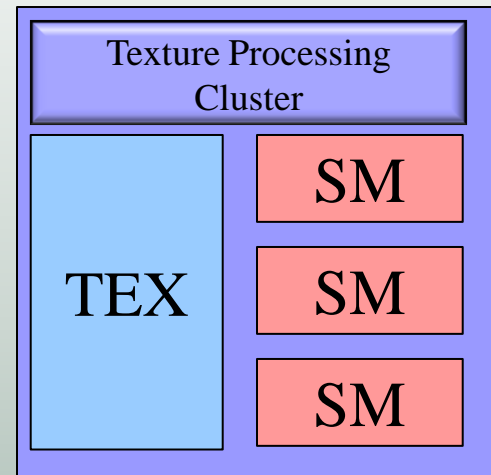


# Масштабирование мультипроцессора Tesla 10

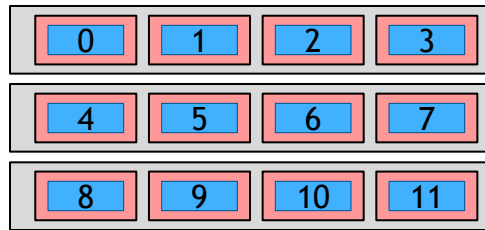
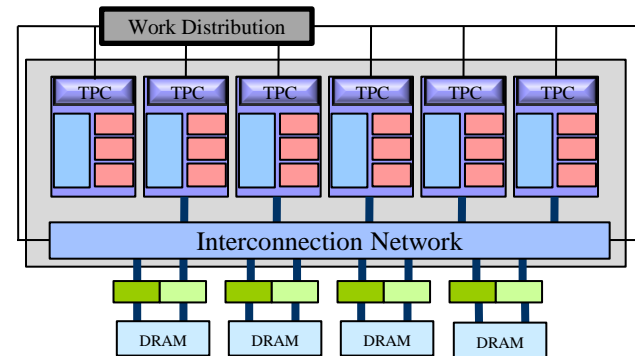
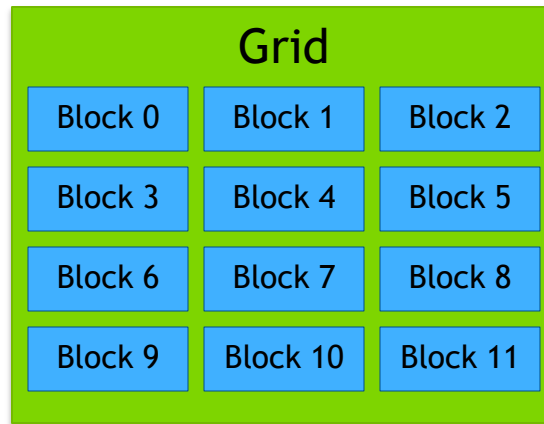
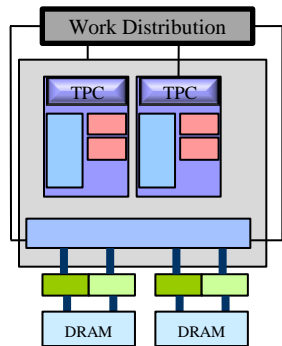
Tesla 8



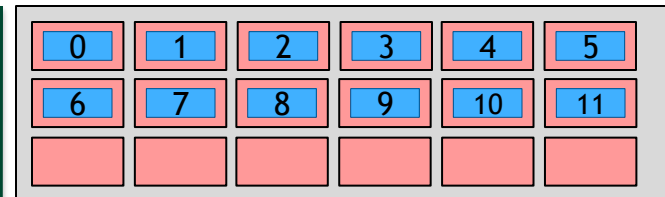
Tesla 10



# Масштабирование производительности



время



время

**Легенда:**

- блок
- сеть
- SM
- HW планировщик

# Связь программной модели с HW

- Очень высокая степень параллелизма
  - Десятки тысяч потоков на чипе
  - Потоки на GPU очень «легкие»
  - HW планировщик задач
- Основная часть чипа занята логикой, а не кэшем
- Для полноценной загрузки GPU нужны тысячи потоков
  - Для покрытия латентностей операций чтения / записи
  - Для покрытия латентностей sfu инструкций

# Warp

- Все нити, выполняемые на SM перенумеровываются и разбиваются на warp'ы - группы из 32 подряд идущих нитей
- Все нити warp'а считаются выполняемыми физически параллельно и всегда выполняют одну и ту же команду

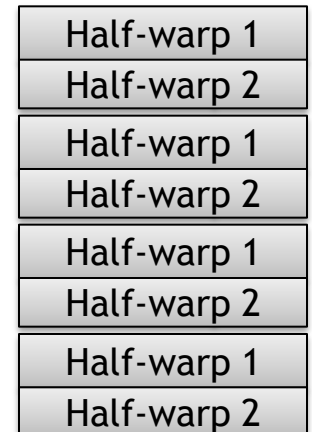
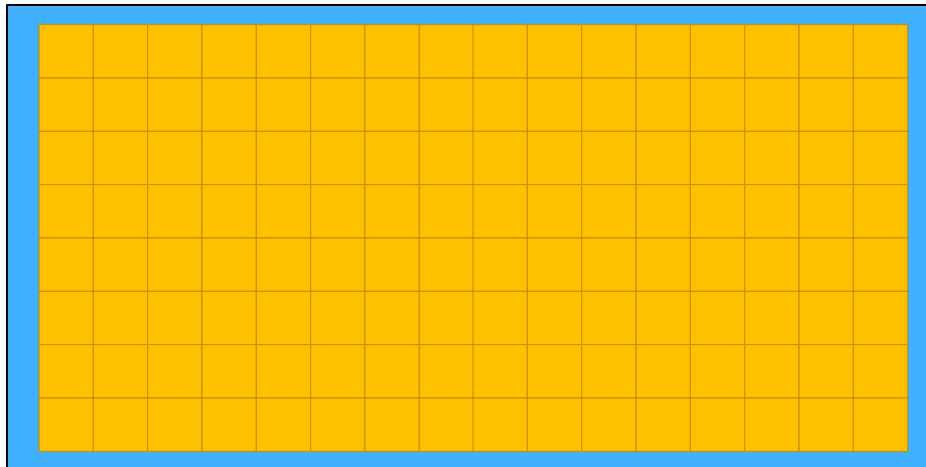
# Warp

- SM содержит приоритизированную очередь всех warp'ов и по очереди выполняет по одной команде для каждого готового к выполнению warp'а
- Тем самым переключение warp'ов происходит на каждой команде



# Блоки и warp'ы?

- Блоки - абстракция программной модели
- Warp - реальная единица исполнения HW



# Single Instruction Multiple Threads (SIMT)

- Параллельно на каждом SM выполняется большое число отдельных нитей (*threads*)
- Нити в пределах одного *warp'a* выполняются физически параллельно (SIMD)
- Разные *warp'ы* могут исполнять разные команды
- Большое число *warp'ов* покрывает латентность

# Язык CUDA C

- CUDA C - это расширение языка C/C++
  - спецификаторы для функций и переменных
  - новые встроенные типы
  - встроенные переменные (внутри ядра)
  - директива для запуска ядра из C кода
- Как скомпилировать CUDA код
  - nvcc компилятор
  - .cu расширение файла

# Язык CUDA C

## Спецификаторы

### Спецификатор функций

Спецификатор	Выполняется на	Может вызываться из
<code>__device__</code>	device	device
<code>__global__</code>	device	host
<code>__host__</code>	host	host

### Спецификатор переменных

Спецификатор	Находится	Доступна	Вид доступа
<code>__device__</code>	device	device	RW
<code>__constant__</code>	device	device / host	R / W
<code>__shared__</code>	device	block	RW / <code>__syncthreads()</code>

# Язык CUDA C

## Спецификаторы

- Спецификатор `__global__` соответствует ядру
  - Может возвращать только `void`
- Спецификаторы `__host__` и `__device__` могут использоваться одновременно
  - Компилятор сам создаст версии для CPU и GPU
- Спецификаторы `__global__` и `__host__` не могут быть использованы одновременно

# Язык CUDA C

## Ограничения

- Ограничения на функции, выполняемые на GPU:
  - Нельзя брать адрес (за исключением `__global__`)(можно для 2.0 и выше)
  - Не поддерживается рекурсия(можно для 2.0 и выше)
  - Не поддерживаются `static`-переменные внутри функции
  - Не поддерживается переменное число входных аргументов
  - Не поддерживается RTTI
  - Exceptions

# Язык CUDA C

## Ограничения

- Ограничения на спецификаторы переменных:
  - Нельзя применять к полям структуры или `union`
  - Не могут быть `extern`
  - Запись в `__constant__` может выполнять только CPU через специальные функции
  - `__shared__` - переменные не могут инициализироваться при объявлении

# Язык CUDA C

## Типы данных

- Новые типы данных:
  - 1/2/3/4-мерные вектора из базовых ТИПОВ
    - (u)char, (u)int, (u)short, (u)long, longlong
    - float, double
  - dim3 – uint3 с нормальным конструкторов, позволяющим задавать не все компоненты
    - Не заданные инициализируются единицей



# Язык CUDA C

## Встроенные переменные

Сравним CPU vs CUDA C код:

```
float * data;  
for ( int i = 0; i < n; i++ )  
{  
    data [x] = data[i] + 1.0f;  
}
```

Пусть  $n_x = 2048$   
Пусть в блоке 256  
ПОТОКОВ

→ КОЛ-ВО БЛОКОВ =  
 $2048 / 256 = 8$

```
__global__ void incKernel ( float * data )  
{  
    [ 0 .. 7 ] [ == 256 ] [ 0 .. 255 ]  
    int idx = blockIdx.x * blockDim.x + threadIdx.x;  
    data [idx] = data [idx] + 1.0f;  
}
```

# Язык CUDA C

## Встроенные переменные

- В любом CUDA kernel'е доступны:

- `dim3` `gridDim;`
- `uint3` `blockIdx;`
- `dim3` `blockDim;`
- `uint3` `threadIdx;`
- `int` `warpSize;`

`dim3` – встроенный тип, который используется для задания размеров kernel'а. По сути – это `uint3`.

# Язык CUDA C

## Директивы запуска ядра

- Как запустить ядро с общим кол-во тредов равным  $n_x$ ?

```
float * data;  
dim3 threads ( 256 );  
dim3 blocks ( n_x / 256 );  
incKernel<<<blocks, threads>>> ( data );
```

<<< , >>> угловые скобки, внутри которых задаются параметры запуска ядра

# Язык CUDA C

## Директивы запуска ядра

- Общий вид команды для запуска ядра  
`incKernel<<<bl, th, ns, st>>> ( data );`
- *bl* – число блоков в сетке
- *th* – число нитей в сетке
- *ns* – количество дополнительной shared-памяти, выделяемое блоку
- *st* – поток, в котором нужно запустить ядро

# Как скомпилировать CUDA код

- NVCC - компилятор для CUDA
  - Основными опциями команды `nvcc` являются:
  - `--use_fast_math` - заменить все вызовы стандартных математических функций на их быстрые (но менее точные) аналоги
  - `-o <outputFileName>` - задать имя выходного файла
- CUDA файлы обычно носят расширение `.cu`

# CUDA “Hello World”

```
#define N (1024*1024)

__global__ void kernel ( float * data )
{
    int idx = blockIdx.x * blockDim.x + threadIdx.x;
    float x = 2.0f * 3.1415926f * (float) idx / (float) N;
    data [idx] = sinf ( sqrtf ( x ) );
}

int main ( int argc, char * argv [] )
{
    float a [N];
    float * dev = NULL;
    cudaMalloc ( (void**)&dev, N * sizeof ( float ) );
    kernel<<<dim3((N/512),1), dim3(512,1)>>> ( dev );
    cudaMemcpy ( a, dev, N * sizeof ( float ), cudaMemcpyDeviceToHost );
    cudaFree ( dev );
    for (int idx = 0; idx < N; idx++) printf("a[%d] = %.5f\n", idx, a[idx]);
    return 0;
}
```

# CUDA “Hello World”

```
__global__ void kernel ( float * data )  
{  
    int idx = blockIdx.x * blockDim.x + threadIdx.x; // номер текущей нити  
    float x = 2.0f * 3.1415926f * idx / N; // значение аргумента  
    data [idx] = sinf ( sqrtf ( x ) ); // найти значение и записать в массив  
}
```

- Для каждого элемента массива (всего N) запускается отдельная нить, вычисляющая требуемое значение.
- Каждая нить обладает уникальным id

# CUDA “Hello World”

```
float  a [N];
float * dev = NULL;

        // выделить память на GPU под N элементов
cudaMalloc ( (void**)&dev, N * sizeof ( float ) );

        // запустить N нитей блоками по 512 нитей
        // выполняемая на нити функция - kernel
        // массив данных - dev
kernel<<<dim3((N/512),1), dim3(512,1)>>> ( dev );

        // скопировать результаты из памяти GPU (DRAM) в
        // память CPU (N элементов)
cudaMemcpy ( a, dev, N * sizeof ( float ), cudaMemcpyDeviceToHost );

        // освободить память GPU
cudaFree   ( dev   );
```



# Отчетность по курсу

- Если вы не сдадите задания и не предупредите **заранее**  
– FAIL
- Если вы выбрали альтернативу, но нас не предупредили **заранее**  
– EPIC FAIL

Недвусмысленный  
намек от кэпа



# Ресурсы нашего курса

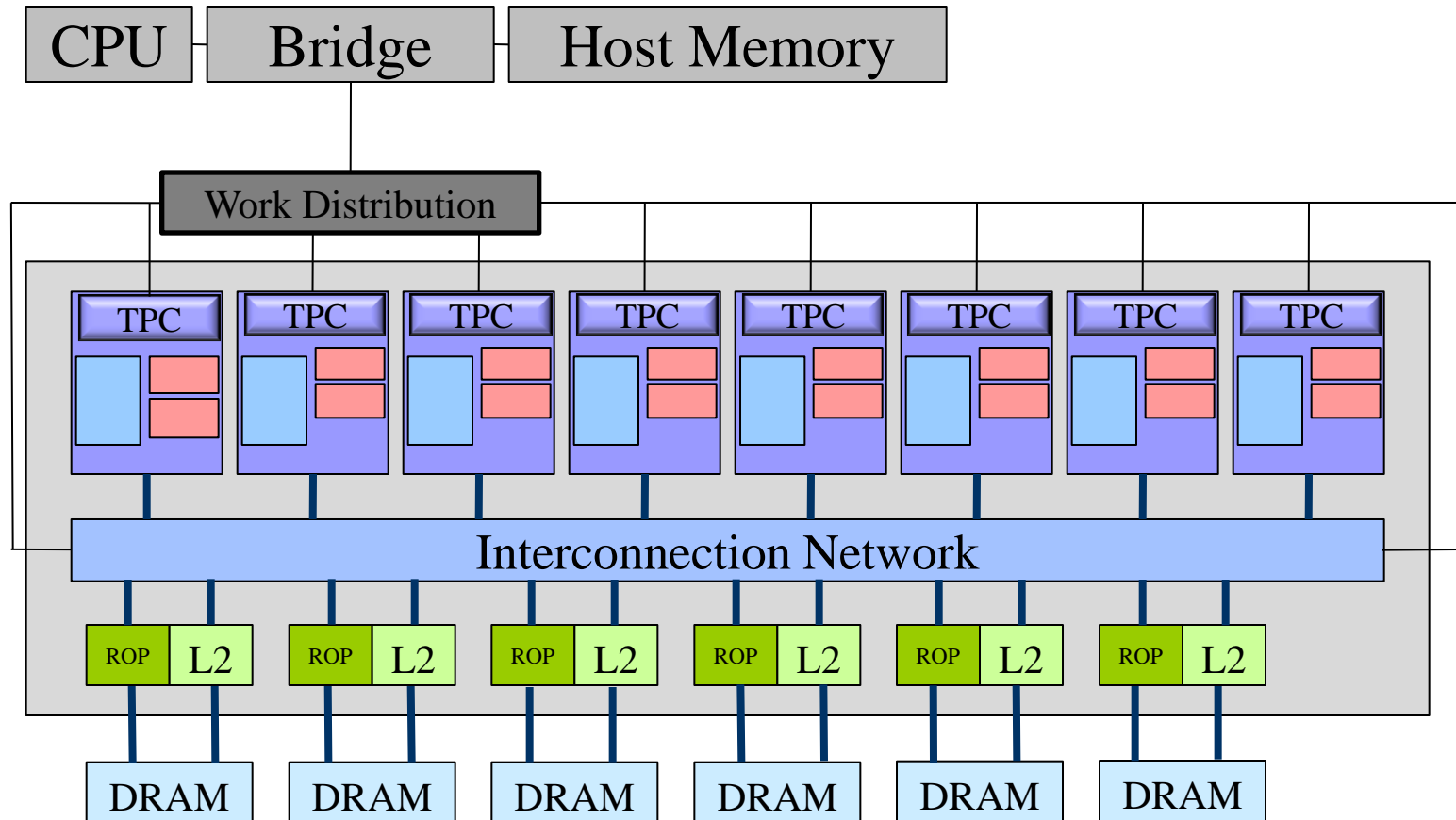
- [Steps3d.Narod.Ru](#)
- [Google Site CUDA.CS.MSU.SU](#)
- [Google Group CUDA.CS.MSU.SU](#)
- [Google Mail CS.MSU.SU](#)
- [Google SVN](#)
- [Tesla.Parallel.Ru](#)
- [Twirpx.Com](#)
- [Nvidia.Ru](#)



# План

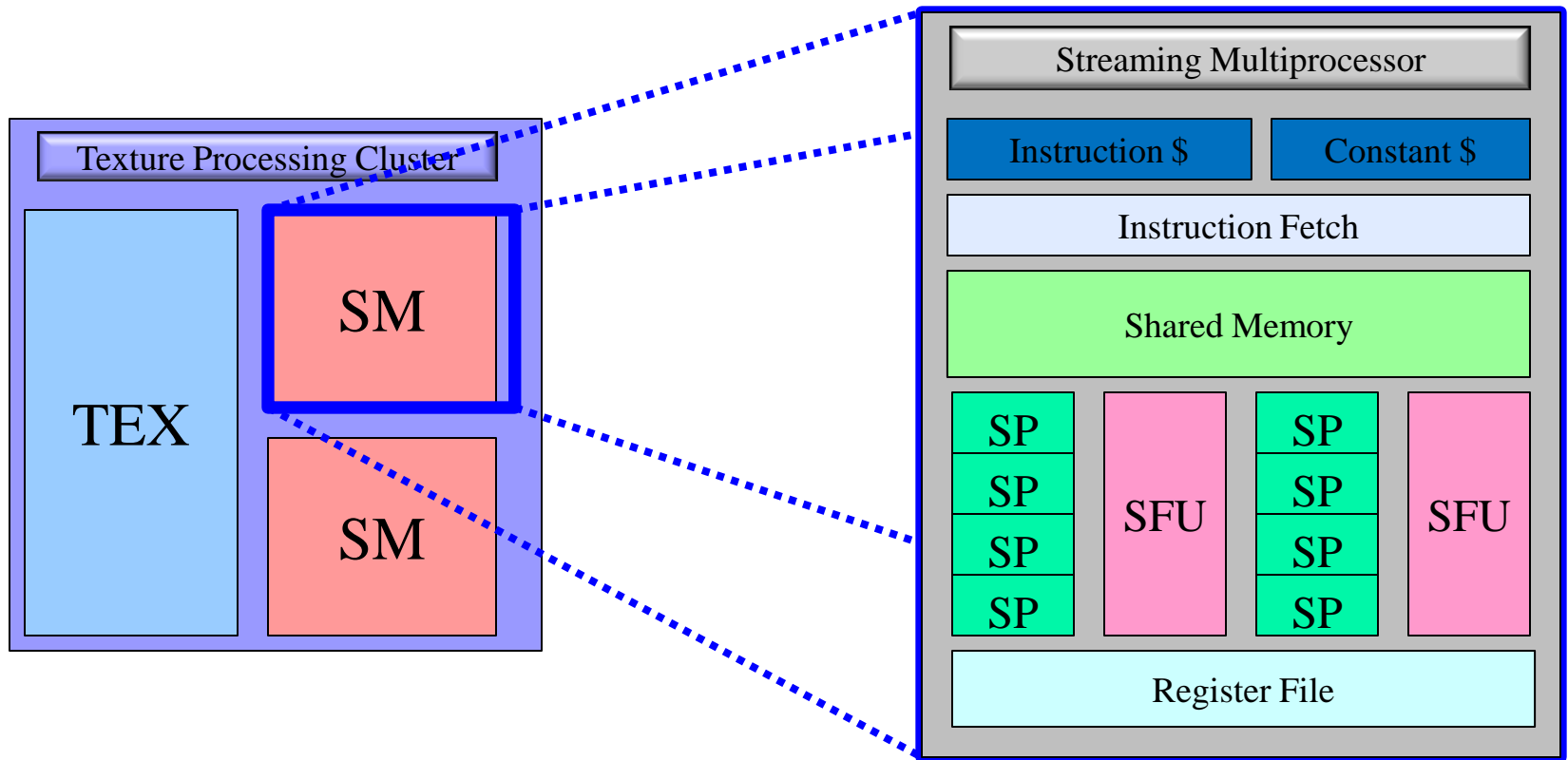
- CUDA
- Архитектура
- Hello, World
- **Дополнительные слайды**
  - Архитектура Tesla 8
  - Архитектура Tesla 20

# Архитектура Tesla 8



# Архитектура Tesla:

## Мультипроцессор Tesla 8

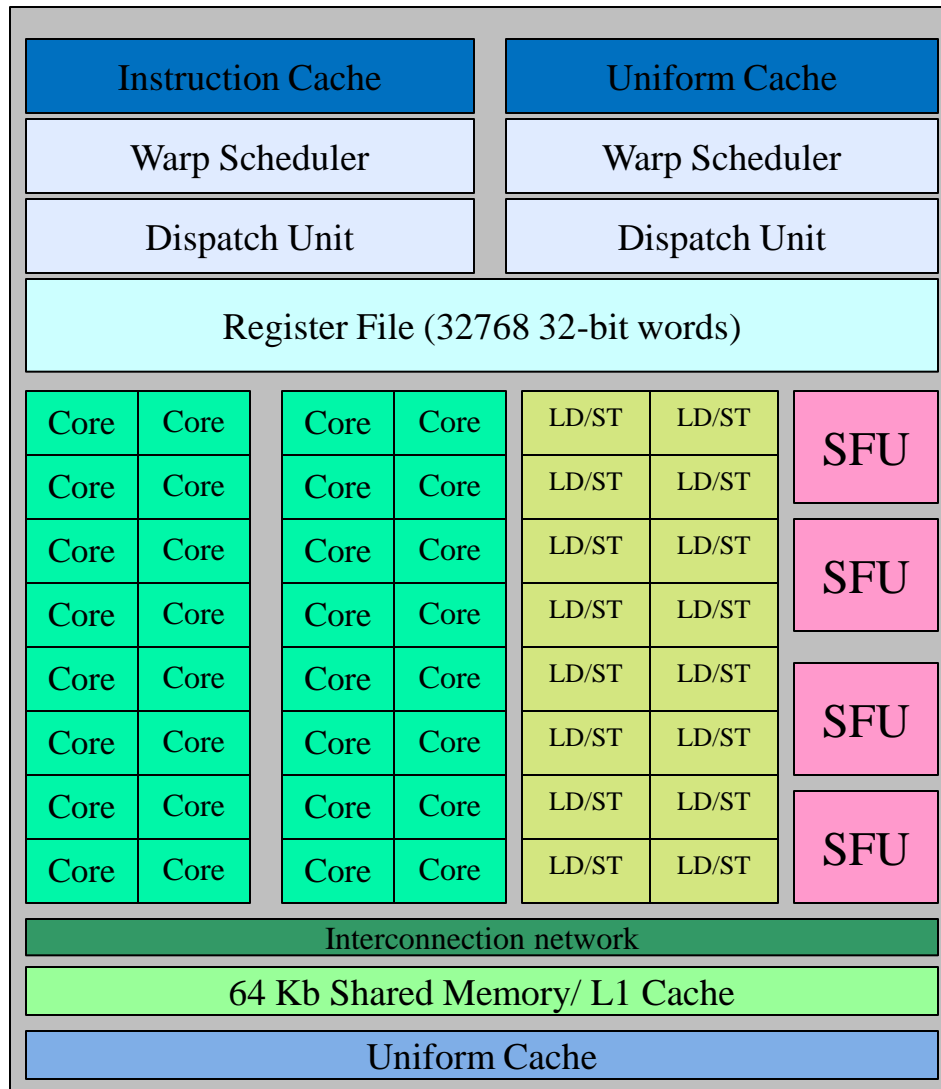


# Архитектура Tesla 20

- Объединенный L2 кэш (768 Kb)
- До 1 Tb памяти (64-битная адресация)
- Общее адресное пространство памяти
- ККО (DRAM, регистры, разделяемая память, кэш)
- Одновременное исполнение ядер, копирования памяти (CPU->GPU, GPU->CPU)
- Быстрая смена контекста (10x)
- Одновременное исполнение ядер (до 16)

# Архитектура Tesla 20

## Потоковый мультипроцессор





# Архитектура Tesla 20 (Fermi)

- 32 ядра на SM
- Одновременное исполнение 2х варпов.
- 48 Kb разделяемой памяти
- 16 Kb кэш
  - или 16 Kb разделяемй + 48 Kb кэш
- Дешевые атомарные операции

# Архитектура 3.0 (Kepler)

- 192 ядра на SM
- Одновременное исполнение 4x варпов.
- 48 Kb разделяемой памяти
- 32 SFU
- 16 Kb кэш
  - или 16 Kb разделяемй + 48 Kb кэш
- Регистры 2X