

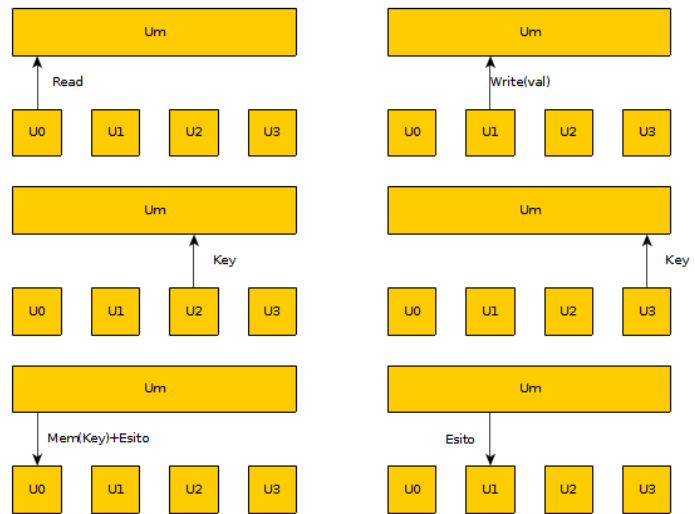
Architettura degli Elaboratori – A.A. 2015-2016

Appello 5 settembre 2016

Scrivere Nome, Cognome, Matricola e Corso (A/B) su tutti i fogli consegnati.
Risultati e calendario degli orali saranno comunicati via WEB appena disponibili.

Domanda 1

Una unità fw U_m implementa una mappa associativa $\langle \text{chiave}, \text{valore} \rangle$ su cui si possono eseguire operazioni di lettura, **read(key)**, o scrittura, **write(key,val)**. **read(key)** restituisce il valore associato alla chiave con esito OK se la chiave è presente nella mappa associativa oppure un esito NOK se la chiave non è presente). **write(key,val)** scrive **val** come valore associato a **key**, creando la chiave, se non presente nella mappa). U_m riceve richieste di operazione da due unità U_0 ed U_1 . La chiave (e solo la chiave) della relativa operazione viene comunicata da altre due unità, rispettivamente U_2 ed U_3 , a completamento dei parametri dell'operazione richiesta da U_0 ed U_1 . Le richieste avvengono secondo un protocollo a domanda risposta e U_m serve una sola richiesta alla volta, fino al suo completamento. In figura sono riportati due esempi di interazione: lettura da U_0 a sinistra, scrittura da U_1 a destra, il tempo va dall'alto verso il basso. La mappa associativa è memorizzata utilizzando due memorie da $N=IK$ posizioni da 8 bit: la prima viene utilizzata per mantenere le chiavi, la seconda per mantenere i valori.



E' noto che non può essere richiesta alcuna operazione per la chiave $key=0$. Calcolare il tempo medio di elaborazione dell'unità, motivandone dettagliatamente la derivazione.

Domanda 2

Si consideri lo pseudo codice:

```

for(i=0; i<N; i++) {
    for(j=0; j<N; j++) {
        x[j] = x[j] + x[j]*x[j];
        sum[i] = sum[i] + x[j];
    }
    somma = somma + sum[i];
}
    
```

con x , sum e $somma$ variabili di tipo intero. Per questo codice si richiede di:

1. fornire il codice D-RISC risultante dalla compilazione secondo le regole standard
2. identificare i degni delle prestazioni nell'esecuzione su un processore pipeline con EU parallela con EU slave moltiplicatore implementata mediante pipeline a 4 stadi
3. ottimizzare il codice in modo da ridurre il degrado delle prestazioni e quantificare il guadagno ottenuto
4. indicare il working set ed il numero complessivo di fault, motivando la risposta in termini delle dimensioni delle cache.

Bozza di soluzione

Domanda 1

Assumiamo che l'interfaccia di U_m verso U_i abbia due indicatori a transizione di livello: RDY_i in ingresso e ACK_i in uscita. Le interfacce verso U_0 ed U_1 avranno anche un registro OP_i in ingresso (da 1 bit), un registro $DATAIN_i$ e un registro $DATAOUT_i$ da 8 bit rispettivamente in ingresso (per i dati da scrivere nella mappa e per il risultato delle letture), oltre ad un registro $ESITO$ in uscita da almento 1 bit (0=NOK, 1=OK). Le interfacce verso U_2 e U_3 avranno invece esclusivamente un registro $KEYIN_i$ in ingresso da 8 bit.

Poichè non esiste una chiave pari a 0 (8 bit tutti 0) questo valore verrà utilizzato per rappresentare posizioni "libere" nella mappa. Non è necessario inizializzare le memorie a 0 assumendo come al solito che questo sia il valore all'accensione di qualsiasi registro o locazione di memoria.

Assumiamo che le due memorie interne si chiamino K (memoria delle chiavi) e V (memoria dei valori).

Lo pseudocodice delle due operazioni esterne supportate potrebbe essere rappresentato come segue:

```
if(richiesta == lettura da  $U_i$ ) {
    attendi key da  $U_{i+2}$ 
     $i=0$ ;
    while( $i < N$  and  $key[i] \neq key$ )
         $i++$ ;
    if( $i < N$ ) {
        invia a  $U_i$   $val[i]$  OK
    } else {
        invia a  $U_i$  NOK
    }
} else {
    attendi key da  $U_{i+2}$ 
     $i=0$ ; libero = -1;
    while( $i < N$  and  $key[i] \neq key$ ) {
        if( $key[i] == 0$ )
            libero =  $i$ ;
         $i++$ 
    }
    if( $i == N$  and libero == -1) {
        invia NOK a  $U_i$ 
    } else {
         $key[libero] = key$ ;
         $val[libero] = val$ ;
        invia a  $U_i$  OK
    }
}
```

In microcodice:

0. (RDY0,RDY1,RDY2,RDY3,OP0,OP1=00----) nop, 0
(=1-0---) nop, 0 // op dalla prima unità ma non c'è la chiave pronta
(=01-0--) nop, 0 // op dalla seconda unità ma non c'è la chiave pronta
// ricerca+lettura dalla U_0
(=1-1-0-) KEY0 → KEY, set ACK2, reset RDY2, 0 → FROM, 0 → I, 1
// ricerca+scrittura dalla U_0
(=1-1-1-) KEY0 → KEY, DATAIN0 → VAL, set ACK2, reset RDY2, 0 → FROM, 0 → I, -1 → LIBERO, 2

```

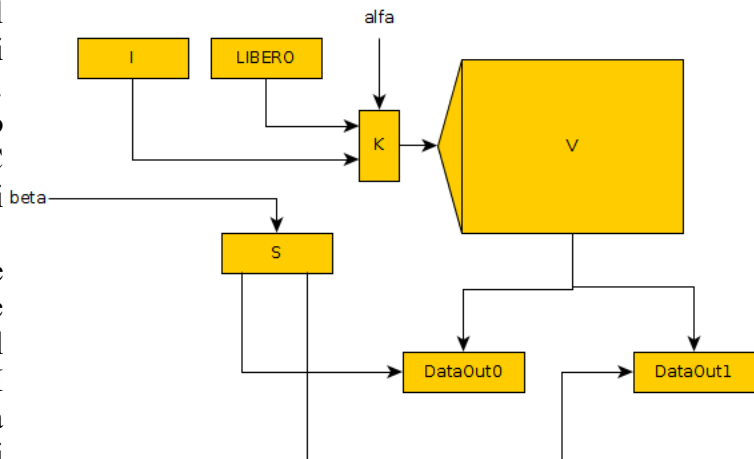
// ricerca e lettura dalla U0
(=01-1-0) KEY1 → KEY, set ACK3, reset ACK3, 1 → FROM, 0 → I, 1
// ricerca e scrittura dalla U1
(=01-1-1) KEY1 → KEY, DATAIN1 → VAL, set ACK3, reset RDY3, 1 → FROM, 0 → I, -1 → LIBERO, 2
// usiamo il controllo residuo per indirizzare verso U0 o U1 la risposta, a seconda del valore di FROM:
1. (zero(K[I]-KEY), I0=10) V[I] → DATAOUT|FROM, "ok" → ESITO|FROM, set ACK|FROM, reset RDY|FROM, 0 (=00)
I+1 → I, 1
(=01) "nok" → ESITO|FROM, set ACK|FROM, reset RDY|FROM, 0
2. (zero(K[I]-KEY), OR(K[I], I0, LIBERO0=1-0-) VAL → V[I], "ok" → ESITO|FROM, set ACK|FROM, reset RDY|FROM, 0
(=0001) I → LIBERO, I+1 → I, 2
(=010-) I+1 → I, 2
(=01-1) "nok" → ESITO|FROM, set ACK|FROM, reset RDY|FROM, 0
(=01-0) VAL → V[LIBERO], KEY → K[LIBERO], "ok" → ESITO|FROM, set ACK|FROM, reset RDY|FROM, 0

```

La notazione ACK|FROM indica ACK_i se FROM vale i. L'implementazione utilizza un selettore con from come ingresso di controllo, il beta come ingresso e i beta_i come uscite.

La parte controllo, utilizza 10 variabili di condizionamento, di cui al massimo 6 vengono testate nella stessa microistruzione e 3 microistruzioni. Dunque nella tabella di verità delle reti combinatorie della PC avremo un totale di 12 colonne per gli ingressi, di cui al massimo 8 vengono sono significative per ognuna delle linee della tabella di verità. Questo significa un solo livello di porte AND. Vi sono 15 frasi in totale, dunque possiamo dire che al massimo ci saranno 8 1 nelle colonne delle uscite e dei bit del prossimo stato interno (altrimenti si codificano gli zeri e si nega l'uscita). Pertanto avremo anche un unico livello di porte OR. Entrambe le reti della PC avranno dunque un tempo di stabilizzazione pari a 2tp.

L'operazione più lunga della parte operativa è l'accesso alla memoria che richiede la stabilizzazione del commutatore sugli indirizzi (scelta fra I e LIBERO) e il ta per l'accesso alla posizione richiesta. Anche in caso di scrittura in uno dei DATAOUT_i, non si



ha un aumento del tempo necessario alla stabilizzazione visto che il selettore per il beta stabilizza contemporaneamente al commutatore sugli indirizzi della memoria. Dunque il sigma PO sarà di tk + ta. Per quanto riguarda omega PO, va notato che la variabile di condizionamento che richiede più tempo per il calcolo impiega un ta per l'accesso alla memoria (la memoria K deve essere a doppia porta per la condizione di correttezza, quindi niente commutatore sugli ingressi ma due commutatori per la lettura dagli indirizzi I e LIBERO) e un talu per il calcolo dei flag.

Va notato che la variabile di condizionamento complesso appare nella stessa frase in cui compare la microoperazione "lunga" di scrittura in DATAOUT_i e dunque in questo caso il ciclo di clock calcolato con la formula "a maggiorazione" o analizzando frase per frase il microprogramma è lo stesso:

$$\tau = ta + talu + \max \{ 2tp, 2tp + tk + ta \} + tp$$

Valutiamo ora il tempo medio di elaborazione.

Assumiamo, in mancanza di indicazioni precise:

- che la probabilità di ricevere una richiesta di lettura o scrittura sia 0.5

- che sia in caso di lettura che di scrittura occorra scorrere $N/2$ posizioni prima di trovare la chiave cercata.

Sotto queste assunzioni, sia la lettura che la scrittura dovranno eseguire $1+N/2$ frasi e dunque il tempo medio di elaborazione sarà di $(1+N/2) \tau$.

Domanda 2

Procediamo con la compilazione secondo le regole standard. Consideriamo solo il codice dei corpi dei loop, senza considerare il codice per le inizializzazioni.

```

loop: LOAD Rx, Rj, Rxj ; caricamento x[j]
      MUL Rxj, Rxj, R1 ; x[j]*x[j]
      ADD R1, Rxj, R2 ; valore nuovo x[j]
      STORE Rx, Rj, R2 ; in memoria
      LOAD Rs, Ri, R3 ; carico sum[i]
      ADD R3, Rxj, R4 ; calcolo sum[i]+x[j]
      STORE Rs, Ri, R4 ; in memoria
      INC Rj ; j++
      IF< Rj, RN, loop ; prossima iterazione for j
      ADD Rso, R4, Rso ; somma = somma + sum[i]
      INC Ri ; i++
      IF< Ri, RN, loop ; prossima iterazione for I
      END

```

Simulando l'esecuzione del codice osserviamo che il tempo di completamento della singola iterazione del ciclo interno risulta pari a $20t$ a fronte di un corpo composto da 9 sole istruzioni.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
IM	LD	MUL	ADD	ST						LD	ADD	ST			INC	IF<		ADD	LD				
IU		LD	MUL	ADD	ST					ST	LD	ADD	ST		ST	INC	IF<	IF<	ADD	LD			
DM			LD								ST	LD				ST						LD	
Eum				LD	MUL	ADD	ADD	ADD	ADD	ADD	ADD			LD	ADD			INC					LD
EU*						MUL	MUL	MUL	MUL														

Il degrado delle prestazioni è legato sia alla dipendenza EU-EU fra moltiplicazione e addizione, che contribuisce ad allungare la dipendenza IU-EU fra la ADD e la STORE, sia alla dipendenza IU-EU fra la seconda ADD e la seconda STORE. Vi è inoltre un problema legato alla dipendenza IU-EU fra INC e IF< e una bolla “da salto” per il ritorno all’inizio della prossima iterazione.

Per il primo problema (dipendenza MUL-ADD) possiamo posticipare la ADD ma soprattutto posticipare la STORE relativa, che è quella che crea i maggiori problemi. Di fatto, possiamo combinare il trattamento dei problemi sollevati dalla dipendenza con l’eliminazione della bolla dovuta al salto utilizzando un IF< delayed (salto ritardato) con la STORE nel delay slot, avendo cura di utilizzare per la STORE un registro base decrementato di 1.

Possiamo anche cercare di anticipare la INC in modo da mitigare o annullare l’effetto della dipendenza INC-IF<.

Infine, osservando che la $sum[i]$ non dipende da j e che il valore può essere memorizzato solo alla fine del ciclo j , possiamo caricare $sum[i]$ prima di entrare nel ciclo j e memorizzarla successivamente all’uscita dal ciclo j , in modo da eliminare o ridurre i problemi generati dalla seconda dipendenza IU-EU.

Possiamo quindi ottimizzare il codice come segue:

```

loop: LOAD Rs, Ri, R3 ; sum[i]
loopj:LOAD Rx, Rj, Rxj ; x[j]

```

```

MUL Rxj, Rxj, R1 ; x[j]*x[j]
ADD R3, Rxj, R4 ; sum[i] + x[j]
INC Rj ; j++
ADD Rxj, R1, R2 ; x[j] + x[j]*x[j]
IF< Rj, RN, loop1, delayed ; nuova iterazione
STORE Rx', Rj, R2 ; delay slot: Rx' = Rx - 1
cont:STORE Rs, Ri, R4 ; sum[i] nuovo
ADD Rso, R4, Rso ; somma + sum[i]
INC Ri ; i++
IF< Ri, RN, loop ; prossima iterazione
cont: END

```

Di nuovo mediante simulazione osserviamo che il tempo di completamento della singola iterazione del ciclo più interno è sceso a 10t.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
IM LD		MUL	ADD	INC	ADD	IF<	ST			LD				
IU	LD	MUL	ADD	INC	ADD	IF<	IF<	ST	ST	ST	LD			
DM		LD									ST	LD		
EU master			LD	MUL	ADD	INC	ADD	ADD	ADD					LD
EU *					MUL	MUL	MUL	MUL						

Anche considerando che due istruzioni (la LOAD e la STORE per sum[i]) sono state rimosse siamo decisamente al di sopra delle prestazioni del codice standard. In particolare siamo passati da un'efficienza di 9/20 ad una pari a 7/10.

Per capire com'è fatto il working set, e di conseguenza quale sia il numero di fault, osserviamo che:

- il vettore sum è acceduto secondo il principio della sola località
- il vettore x è acceduto secondo i principi di località e riuso
- il codice è breve ed è acceduto secondo i principi di località e riuso (per via dei cicli)

Nell'ipotesi che la cache istruzioni abbia almeno 13 (lunghezza del codice) su σ linee, e che quindi il codice possa essere mantenuto permanentemente nella cache IU e che la cache dati possa contenere l'intero array x e la linea contenente la posizione corrente di sum, oltre le variabili scalari, avremo che il numero di fault (pari al numero di fault fisiologici) sarà di $13/\sigma$ (per il codice) + N/σ (per x) + N/σ (per sum). Considerando che gli accessi avvengono sequenzialmente per x (la prima volta) e sum, nell'ipotesi che la cache supporti prefetching i fault possono essere ridotti a 3: uno per il codice, uno per x e uno per sum.