

COMPUTACIÓN DE ALTA PERFORMANCE

Curso 2024

Sergio Nesmachnow (sergion@fing.edu.uy)

Centro de Cálculo



TEMA 4

EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO

TEMA 4: EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO

1. Modelo de performance
2. Medidas: speedup, eficiencia, paralelización
3. Ley de Amdahl
4. Scheduling y balance de cargas





MEDIDAS DE PERFORMANCE

4.1: MODELO DE PERFORMANCE

- Objetivos:
 - Estimación de desempeño de algoritmos paralelos
 - Comparación con algoritmos seriales
- Factores intuitivos para evaluar la performance:
 - Tiempo de ejecución
 - Utilización de los recursos disponibles

EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO

- El **desempeño** es un concepto complejo y polifacético.
- El **tiempo de ejecución** es la medida tradicionalmente utilizada para evaluar la eficiencia computacional de un programa.
- El **almacenamiento de datos** en dispositivos y la **transmisión de datos** entre procesos influyen en el tiempo de ejecución de una aplicación paralela.
- La **utilización de recursos disponibles** y la **capacidad de utilizar mayor poder de cómputo** para resolver problemas más complejos o de mayor dimensión, son las características más deseables para aplicaciones paralelas.

EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO

TIEMPO DE EJECUCIÓN

- El tiempo total de ejecución se utiliza habitualmente como medida del desempeño:
 - Es simple de medir.
 - Es útil para evaluar el esfuerzo computacional requerido para resolver un problema.
- El modelo de performance que se utilizará en el curso considera como medida fundamental el **tiempo de ejecución**.



MODELO DE PERFORMANCE

- Métricas como función del tamaño del problema (n), procesadores disponibles (p), número de procesos (U), y otras variables dependientes del algoritmo y/o de características del hardware sobre el que se ejecuta:

$$T = f(n, p, U, \dots)$$

- Tiempo de ejecución de un programa paralelo
 - Tiempo que transcurre entre el inicio de la ejecución del primer proceso hasta el fin de ejecución del último proceso.
- Diferentes estados: procesamiento efectivo, comunicación y ocioso.

$$T = T_{PROC} + T_{COM} + T_{IDLE}$$

- p tareas ejecutando en p procesadores, tiempos del procesador i en la etapa correspondiente (estadísticas sobre utilización de recursos).

$$T = \frac{1}{P} \left(\sum_{i=1}^P T_{PROC}^i + \sum_{i=1}^P T_{COM}^i + \sum_{i=1}^P T_{IDLE}^i \right)$$

TIEMPO DE EJECUCIÓN

- El tiempo de cómputo depende de complejidad y dimensión del problema, del número de tareas utilizadas y de las características de los elementos de procesamiento (hardware, heterogeneidad, no dedicación).
- El tiempo de comunicación depende de localidad de procesos y datos (comunicación inter e intra-procesador, canal de comunicación).
- Costo de comunicación interprocesador: tiempo necesario para el establecimiento de la conexión (latencia) y tiempo de transferencia de información (dado por ancho de banda del canal físico).
- Para enviar un mensaje de L bits, se requiere un tiempo

$$T = \textit{latencia} + L \cdot T_{TR}$$

(siendo T_{TR} el tiempo necesario para transferir un bit).

TIEMPO DE EJECUCIÓN

- El tiempo en estado ocioso es consecuencia del no determinismo en la ejecución, minimizarlo debe ser un objetivo del diseño.
- Motivos: ausencia de recursos de cómputo disponibles o ausencia de datos sobre los cuales operar.
- Soluciones: aplicar técnicas de balance de carga para distribuir los requerimientos de cómputo o rediseñar el programa para distribuir los datos adecuadamente.

MEJORA DE DESEMPEÑO

- **SPEEDUP**

- Es una medida de la mejora de rendimiento (performance) de una aplicación al aumentar la cantidad de procesadores (comparado con el rendimiento al utilizar un solo procesador).

- **SPEEDUP ABSOLUTO** $S_N = T_0 / T_N$

siendo:

- T_0 el tiempo del **mejor algoritmo secuencial** que resuelve el problema (considerando el tiempo de ejecución, o sea el algoritmo más rápido que lo resuelve).
- T_N el tiempo del algoritmo paralelo ejecutado sobre N recursos de cómputo.



SPEEDUP

- Siendo T_K el tiempo total de ejecución de una aplicación utilizando K procesadores ...
- Se define el **SPEEDUP ALGORÍTMICO** como

$$S_N = T_1 / T_N$$

siendo T_1 el tiempo en un procesador (secuencial) y T_N el tiempo del algoritmo paralelo utilizando N recursos de cómputo.

- El speedup algorítmico es el más utilizado frecuentemente en la práctica para evaluar la mejora de desempeño (considerando el tiempo de ejecución) de programas paralelos.
- El speedup absoluto es difícil de calcular, porque no es sencillo conocer el mejor algoritmo serial que resuelve un problema determinado.

SPEEDUP

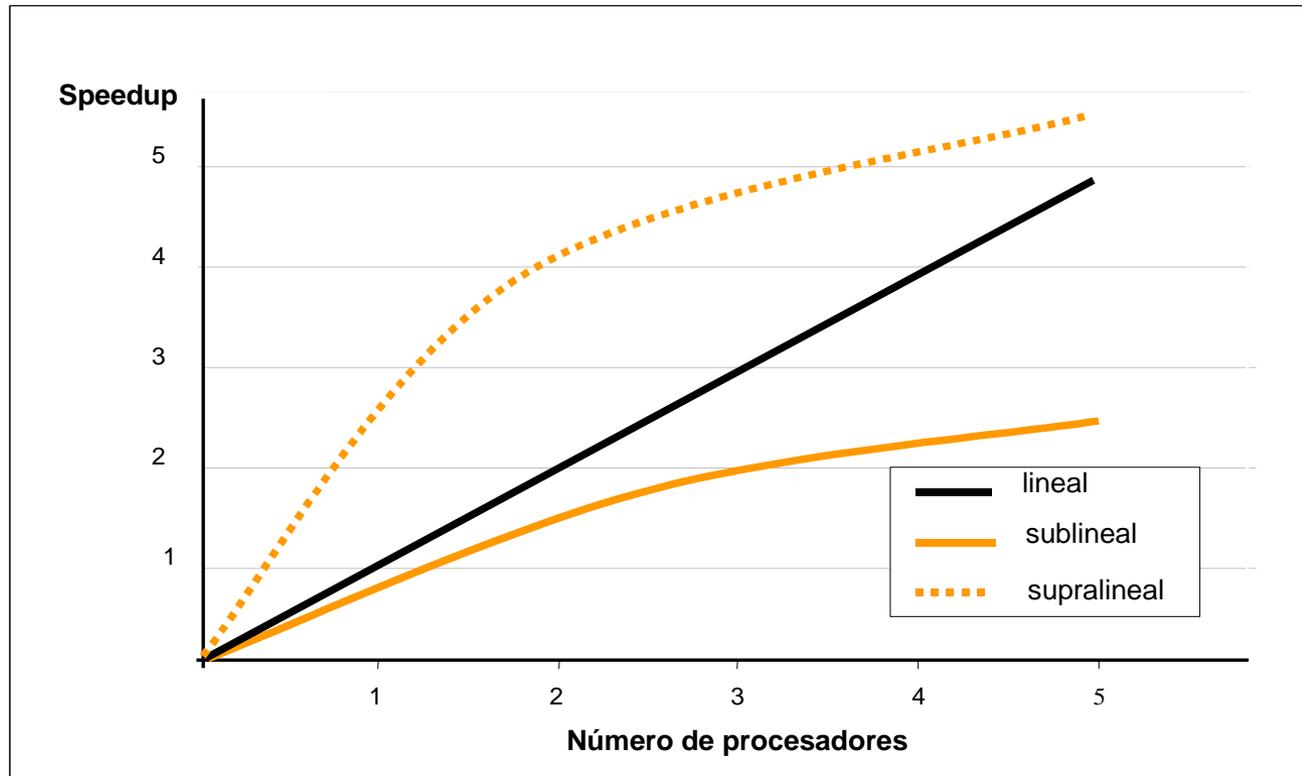
- Al medir los tiempos de ejecución, debe considerarse la configuración de la máquina paralela utilizada.
- Comparación justa:
 - Para calcular speedup absoluto utilizar el mejor algoritmo serial disponible (o el mejor conocido, en caso de no existir una cota inferior para su complejidad).
 - Debe analizarse el hardware disponible.
 - Coeficientes (“pesos”) asignados a los equipos en recursos de cómputo heterogéneos.
 - Tomar en cuenta el asincronismo: medidas estadísticas.
 - Existen algoritmos diseñados para la comprobación (benchmarks).

SPEEDUP

- La situación ideal es lograr el speedup lineal.
 - Al utilizar p procesadores obtener una mejora de factor p .
- La realidad indica que es habitual obtener speedup sublineal.
 - Utilizar p procesadores no garantiza una mejora de factor p .
 - Causas: procesamiento no paralelizable, demoras en las comunicaciones y sincronizaciones, tiempos ociosos, etc.
- En ciertos casos es posible obtener valores de speedup superlineal.
 - Tomando partido de ciertas características especiales del problema o del hardware disponible.



SPEEDUP



Speedup lineal, sublineal y supralineal

SPEEDUP

- Motivos que impiden el crecimiento lineal del SPEEDUP:
 - Demoras introducidas por las comunicaciones.
 - Overhead en intercambio de datos.
 - Overhead en trabajo de sincronización.
 - Existencia de tareas no paralelizables.
 - Cuellos de botella en el acceso a recursos de hardware necesarios.
- Los factores mencionados incluso pueden producir que el uso de más procesadores sea contraproducente para la performance de la aplicación.

- La eficiencia computacional se define mediante:

$$E_N = T_1 / (N \times T_N)$$

- Es decir, $E_N = S_N / N$.
- Corresponde a un valor normalizado del speedup (entre 0 y 1), respecto a la cantidad de recursos de cómputo utilizados.
- Es una medida relativa que permite la comparación de desempeño en diferentes entornos de computación paralela.
- Valores de eficiencia cercanos a uno identificarán situaciones casi ideales de mejora de performance.

PARALELICIBILIDAD

- La paralelicibilidad de un algoritmo paralelo se define como:

$$P = TP_1 / TP_N$$

- Siendo:
 - TP₁ el tiempo que toma a un computador paralelo ejecutar un **algoritmo paralelo** en un único recurso de cómputo.
 - TP_N el tiempo que toma al mismo computador paralelo ejecutar el mismo algoritmo paralelo en N recursos de cómputo.

- Diferencias con el speedup
 - El speedup considera el tiempo de un algoritmo **secuencial** (el mejor existente o conocido) para la comparación.
 - La paralelicibilidad toma en cuenta el tiempo de ejecución de un algoritmo **paralelo** en un único procesador.
 - El speedup evalúa la mejora de desempeño al utilizar técnicas de programación paralela.
 - La paralelicibilidad da una medida de cuán paralelizable o escalable resulta el algoritmo paralelo utilizado.

ESCALABILIDAD

- Capacidad de mejorar el desempeño al utilizar recursos de cómputo adicionales para la ejecución de aplicaciones paralelas.
 - Eventualmente, para resolver instancias más complejas de un determinado problema.
- Constituye una de las principales características deseables de los algoritmos paralelos y distribuidos.



EJEMPLO

- Si el mejor algoritmo secuencial para resolver un problema requiere 8 unidades de tiempo para ejecutar en uno de los nodos de un computador paralelo homogéneo y 2 unidades al utilizar 5 procesadores.

- El **speedup** obtenido al paralelizar la solución es:

$$S_5 = T_1 / T_5 = 8 / 2 = 4.$$

- La **eficiencia** toma en cuenta la cantidad de procesadores utilizados:

$$E_5 = S_5 / 5 = 4 / 5 = 0,8.$$

- Corresponde a un speedup sublineal.

- La **paralelicibilidad** toma en cuenta al mismo algoritmo paralelo para la medición de tiempos. Suponiendo que el algoritmo paralelo toma ventajas de la estructura del problema y ejecuta en un único procesador en 6 unidades de tiempo, se tendrá :

$$P_5 = TP_1 / TP_5 = 6 / 2 = 3.$$

EVALUANDO la UTILIZACIÓN de RECURSOS DISPONIBLES

- UTILIZACIÓN

- Mide el porcentaje de tiempo que un procesador es utilizado durante la ejecución de una aplicación paralela.

$$USO = \text{tiempo ocupado} / (\text{tiempo ocioso} + \text{tiempo ocupado})$$

- Lo ideal es mantener valores equitativos de utilización entre todos los procesadores de una máquina paralela.

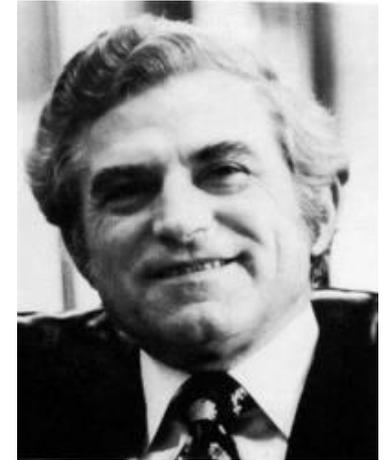
MEDIDAS DE PERFORMANCE

4.2: LEY DE AMDAHL

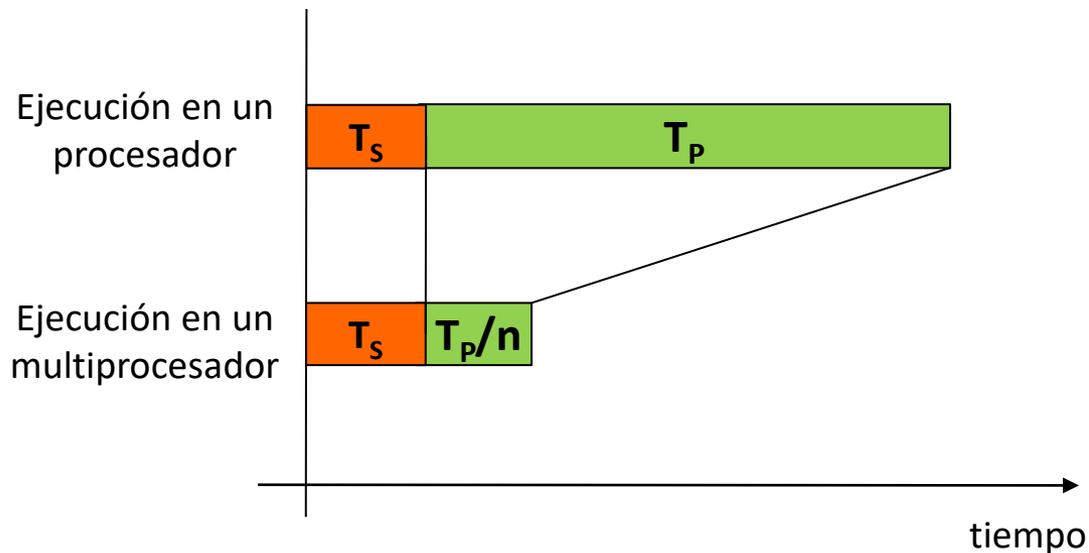
LEY DE AMDAHL

LEY DE AMDAHL (1967):

“La parte serial de un programa determina una cota inferior para el tiempo de ejecución, aún cuando se utilicen al máximo técnicas de paralelismo.”



Gene Amdahl



LEY DE AMDAHL

- Sea P la fracción de un programa que es paralelizable, y sea $S = 1 - P$ la parte secuencial restante, entonces el speedup al trabajar con N procesadores estará acotado por:

$$S_N \leq 1 / (S + P / N)$$

- El valor asintótico para S_N es $1/S$.
- Ejemplo:
 - Si solo el 50% de un programa es paralelizable, $S = P = 1/2$, se tiene que $S_N = 2 / (1 + 1/N)$ por lo que será $S_N \leq 2$ (valor asintótico), independientemente de N (cantidad de procesadores utilizados).
- Visión sombría del procesamiento paralelo (conjetura de Minsky)
 - La cota inferior del tiempo de ejecución de un programa paralelo es $O(\log_2 N)$, y funciona como valor asintótico para la mejora de tiempos de ejecución.

LEY DE AMDAHL

UNA VISIÓN MÁS OPTIMISTA

- Asumiendo que:
 - el tamaño (o la complejidad) del problema (n) crece con el número de procesadores a usar.
 - la parte secuencial del programa (T_s) se mantiene constante.
 - la parte paralela del programa (T_p) crece según el tamaño del problema ($n \times T_p$, $n^2 \times T_p$, etc).
- Entonces las fracciones de tiempo de ejecución de las partes secuencial y paralela del programa resultan:

$$S = T_s / (T_s + n \times T_p)$$
$$P = n \times T_p / (T_s + n \times T_p)$$

LEY DE AMDAHL

UNA VISIÓN MÁS OPTIMISTA

- Del razonamiento anterior es posible deducir que:

$$S_N \leq N \times (1 + n \times u) / (N + n \times u)$$

siendo $u = T_p/T_s$.

- Se concluye que dado un número de recursos de cómputo N , existirán problemas de complejidad n cuyas partes serial y paralela cumplan que $n \times u \sim N$ y entonces la cota teórica corresponde al speedup lineal: $S_N \leq N$.



LEY DE AMDAHL

ARGUMENTO DE GUSTAFFSON-BARSIS

- La idea detrás del argumento optimista tiene el valor de tomar en cuenta la **COMPLEJIDAD** de las tareas realizadas.
- Habitualmente las tareas no paralelizables son de complejidad lineal ($O(n)$), como las lecturas de datos de entrada, mientras que los algoritmos paralelizables tienen una complejidad mayor.
- Si se logra reducir el orden de complejidad del algoritmo mediante el uso de múltiples procesadores, el speedup ideal sería $O(n)$.
$$\text{speedup} = O(n) + O(n^3) / (O(n) + O(n^2))$$

cuyo valor asintótico es $O(n)$ ($\sim O(N)$)
- Gustaffson (1988): Es posible alcanzar valores de speedup de $O(N)$.

LEY DE AMDAHL

CONCLUSIÓN

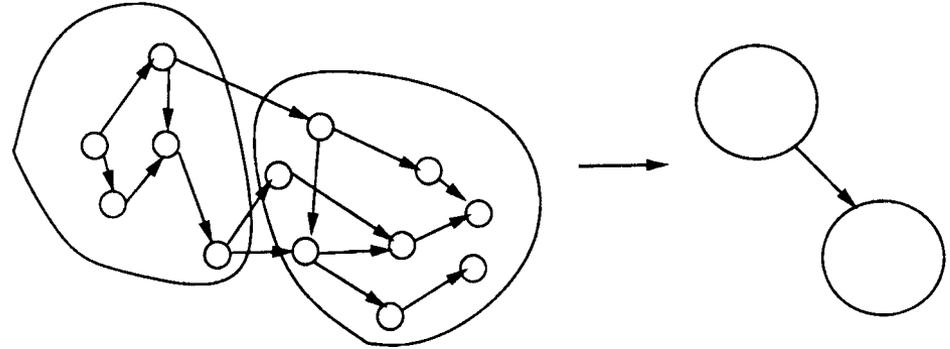
CONCLUSIÓN de la LEY de AMDAHL:

La razón para utilizar un número mayor de procesadores debe ser **resolver problemas más grandes o más complejos**, y no para resolver más rápido un problema de tamaño fijo.



GRANULARIDAD

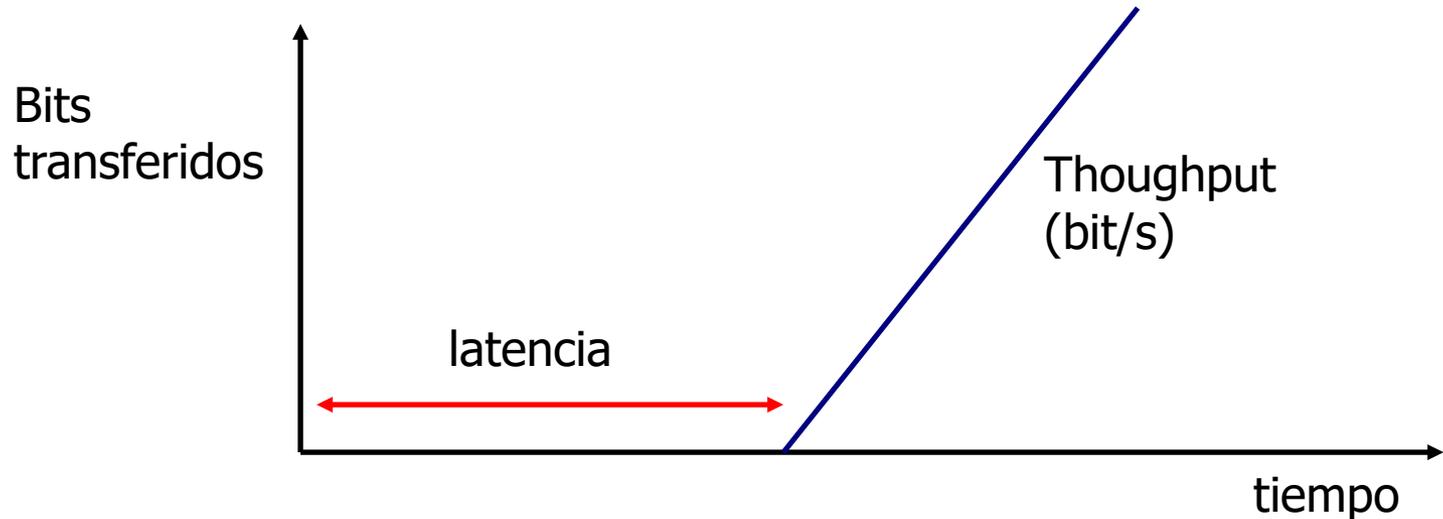
- Cantidad de trabajo que realiza cada nodo



TAREA	GRANULARIDAD
operación sobre bits	super fino (extremely fine grain)
una instrucción	grano fino (fine grain)
un proceso	grano grueso (large grain)

- Aumentar la granularidad:
 - Disminuye el overhead de control y comunicaciones.
 - Disminuye el grado de paralelismo.

LATENCIA



- Los tiempos de comunicación entre procesadores dependen del ancho de banda disponible y de la LATENCIA del canal.
- Latencias altas implicarán utilizar alta granularidad (comunicaciones menos frecuentes, mensajes mas largos, etc.).

- El OBJETIVO del diseño de aplicaciones paralelas es lograr un compromiso entre:
 - El grado de paralelismo obtenido.
 - El overhead introducido por las tareas de sincronización y comunicación.
- Las técnicas de **scheduling** y de **balance de carga** son útiles para mejorar el desempeño de aplicaciones paralelas.

MEDIDAS DE PERFORMANCE

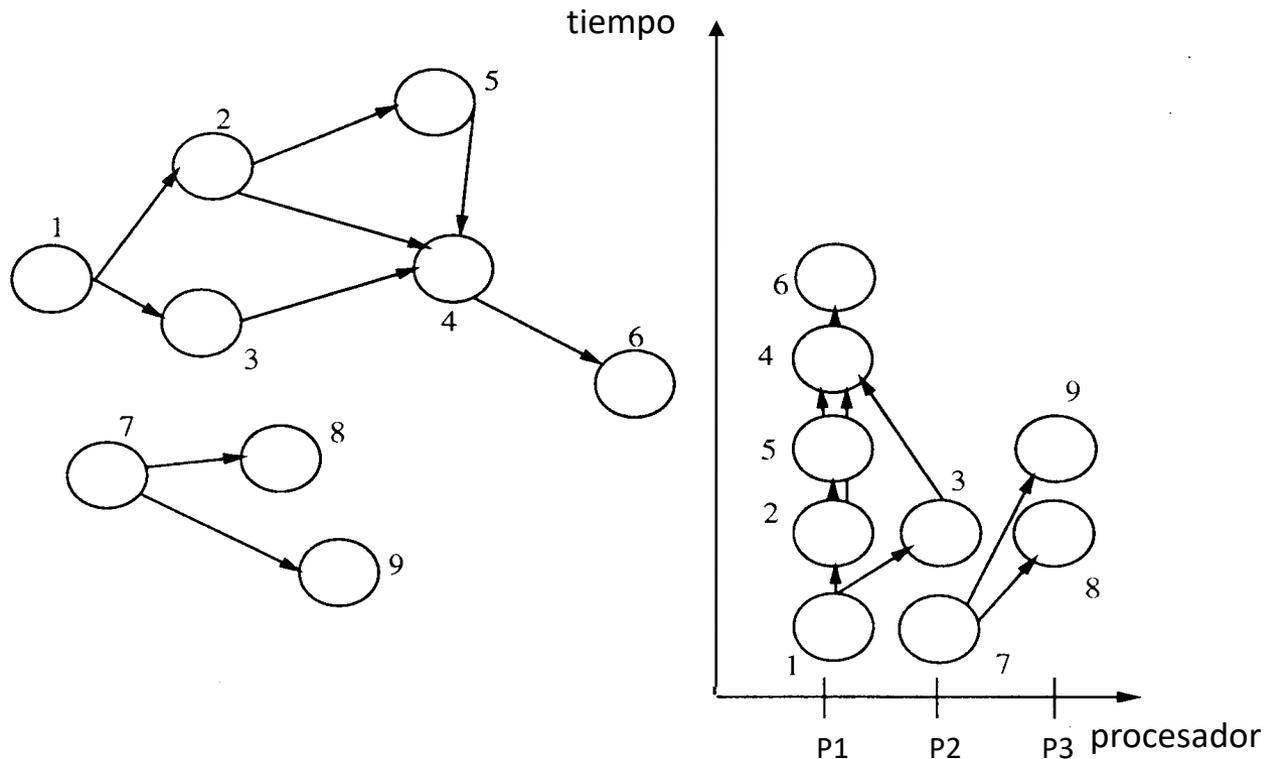
4.3: SCHEDULING Y BALANCE DE CARGA

SCHEDULING (MAPEO)

- Refiere a la etapa de asignación de recursos a los múltiples procesos que ejecutarán en paralelo.
- El mapeo determina dónde y cuándo se ejecutará una tarea.
- Las dependencias entre tareas definen pautas para la asignación.
- Usualmente se utilizan técnicas de investigación operativa para planificar la asignación de recursos de modo de optimizar un determinado criterio.
 - Tiempo total de ejecución.
 - Utilización de los recursos.
 - Balance de cargas entre recursos.

SCHEDULING

- El algoritmo de planificación relaciona el algoritmo (grafo de tareas) con el hardware disponible (procesador, tiempo)



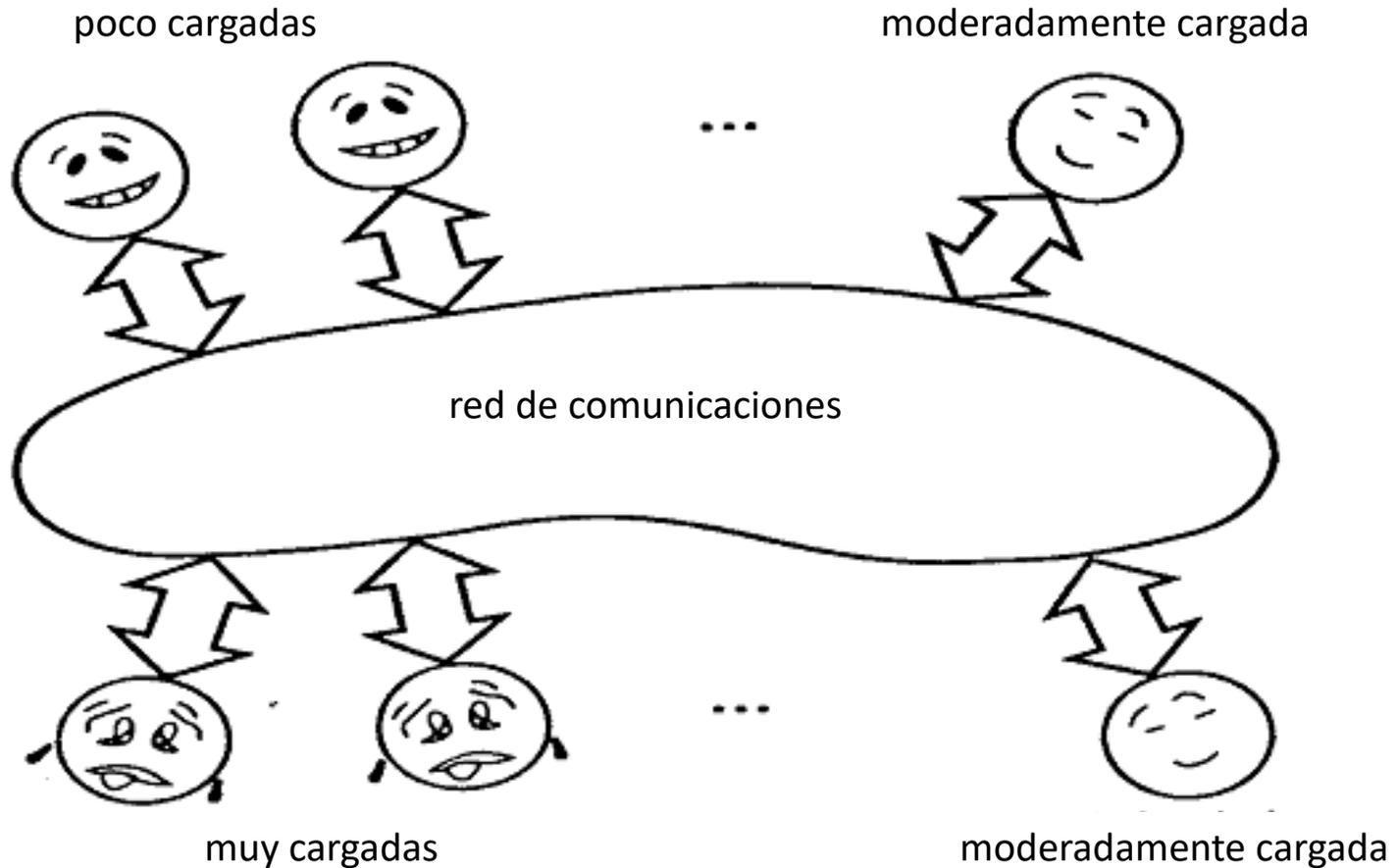
SCHEDULING

- Debe tomarse en cuenta la topología de la red, conjuntamente con las dependencias de datos y las comunicaciones, de modo de no afectar los costos de comunicaciones
 - Aprovechar la “localidad” de datos
 - Reducir las comunicaciones
- Estrategias
 - Procesos que pueden ejecutar concurrentemente se colocan en procesadores diferentes
 - Procesos que se comunican con alta frecuencia se colocan en el mismo procesador, o en procesadores “cercaños”
- Existen mecanismos teóricos de asignación de recursos para los diferentes modelos de descomposición en tareas y arquitecturas paralelas estudiadas
 - Ejemplo: los grafos de algoritmos (árboles, anillos, mallas) sobre mallas 2D, hipercubos, etc.

BALANCE DE CARGA

- La distribución de la carga de trabajo es un factor relevante sobre el desempeño de aplicaciones paralelas y distribuidas ejecutando en un computador paralelo
- El objetivo consiste en evitar que la performance global del sistema se degrade a causa de la demora en tareas individuales
- El balance de cargas es **muy importante** en entornos de cómputo no dedicados

BALANCE DE CARGA



Situación en un ambiente donde no se aplican técnicas de balance de carga

- También conocidas como “técnicas de despacho”
- Clasificación:
 - Técnicas estáticas (planificación)
 - Técnicas dinámicas (al momento del despacho)
 - Técnicas adaptativas
- Principales criterios utilizados:
 - Mantener los procesadores ocupados la mayor parte del tiempo
 - Minimizar las comunicaciones entre procesos

- Se toman decisiones “tempranas”
- Se utilizan técnicas de planificación de investigación operativa
- Requieren una estimación (precisa) del tiempo de ejecución de cada tarea en cada recurso de cómputo
- La asignación inicial se mantiene, independientemente de lo que suceda
- Efectiva en ambientes de redes poco cargadas
- Falla en ambientes compartidos de carga variable

**NO TIENEN EN CUENTA FLUCTUACIONES
DE CARGA DE LA RED**

- Involucran estrategias para determinar el procesador que se asigna a una tarea durante la ejecución de la aplicación
- Usuales en modelo maestro-esclavo
- La asignación se realiza en el momento de creación de una nueva tarea
- Usualmente consideran la situación en el instante del despacho exclusivamente
- Efectivas en ambientes compartidos de carga variable

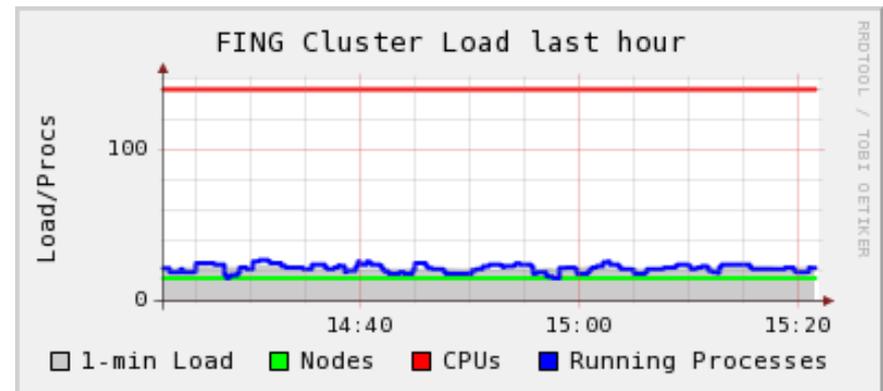
**TRATAN DE APROVECHAR LAS FLUCTUACIONES
DE CARGA DE LA RED**

- Realizan el despacho de acuerdo al estado actual de la red
- Pueden incorporar herramientas de predicción del futuro
- Utilizan técnicas de migración de procesos como mecanismo de eficiencia y para proveer tolerancia a fallos

**APROVECHAN COMPLETAMENTE LAS FLUCTUACIONES
DE CARGA DE LA RED**

PARÁMETROS RELEVANTES EN LA DETERMINACIÓN DE LA CARGA

- Consumo de CPU
 - Porcentaje de uso u operaciones/segundo
- Uso de disco
 - Bloques transferidos del controlador al dispositivo
- Tráfico de red
 - Paquetes transmitidos y recibidos



- Despacho mejorado de cálculo científico distribuido en redes de computadoras no dedicadas usando PVM
- Proyecto CSIC realizado en el CeCal (1997–1999)
- Utilización de información histórica para predecir la carga de la red en un futuro cercano
- Métodos de predicción:
 - Naive
 - Mínimos Cuadrados
 - Redes Neuronales
- Integración a la biblioteca PVM
- Evaluación de desempeño:
 - Mejora del 6%, correspondiente al 50% de la mejora ideal

- Checkpoint y migración de procesos en un ambiente de computación distribuido (CeCal, 1999)
 - Bajar a disco información de procesos (dumping)
 - Levantar proceso en equipo remoto
 - Integración a la biblioteca PVM
 - Buenos resultados de eficiencia y utilización de equipamiento disponible
- Replicación de carga en redes de computadoras (CeCal, 1998)
 - Replicar una serie temporal con información de carga de N estaciones de trabajo conectadas en red
 - Útil para experimentos de evaluación de performance
 - Utilizado en el proyecto “Despacho mejorado de cálculo científico distribuido en redes de computadoras no dedicadas usando PVM”

- Algoritmos genéticos incrementales
- Proyecto realizado en el CeCal (2003)
- Capacidad de utilización de entorno no dedicado
- Utilización de información del pasado para predecir la carga de la red en un futuro cercano (mediante mínimos cuadrados)
- Incorporó técnicas de migración de procesos
- Integración a la biblioteca MALLBA (algoritmos evolutivos)
- Evaluación de desempeño
 - Permitted utilizar “anónimamente” el entorno no dedicado del Instituto de Computación.
 - Buenos resultados de eficiencia computacional.

- Algoritmos de planificación para entornos de computación heterogénea (CeCal, 2008-2013)
 - Minimización de makespan (tiempo total de ejecución—*system oriented*)
 - Minimización de makespan y flowtime (tiempo de respuesta—*user oriented*)
 - Abordados como problemas de optimización single y multi-objetivo
 - Algoritmos metaheurísticos: computación evolutiva
 - URL: <http://www.fing.edu.uy/inco/grupos/cecal/hpc/HCSPP>
- Planificación considerando eficiencia energética (2013-2015)
 - Multiobjetivo, considerando métricas system y user related
 - Heurísticas y metaheurísticas
 - URL: <http://www.fing.edu.uy/inco/grupos/cecal/hpc/MScIsturriaga>
- Mejoras entre 10-25% en métricas de tiempo, hasta 50% en energía

- Algoritmos de planificación para el middleware Ourgrid (CeCal, 2012-2013)
 - Planificación para dar soporte a heterogeneidad
 - Estrategias de planificación greedy
 - Problema de optimización single y multiobjetivo: makespan, energía, confiabilidad
 - Proyecto conjunto con Universidade Federal de Campina Grande (Brasil), Universidad de Buenos Aires (Argentina) y Universidad Veracruzana (México)
- Algoritmos implementados y distribuidos en el código oficial de Ourgrid
- URL: www.fing.edu.uy/inco/grupos/cecal/hpc/GSOS
- El proyecto será presentado en las charlas de invitados al final del curso

- Affinity scheduling with hwloc (CeCal, 2013)
 - Algoritmos de planificación considerando afinidad de procesos con el hardware
 - Motivación: utilización eficiente de recursos de hardware: comunicaciones, uso de memoria cache, etc.
 - Desarrollo utilizando la biblioteca MPI
 - Heurísticas y metaheurísticas.
 - Proyecto conjunto con Universidad de San Luis (Argentina) e Universidad de Rennes, INRIA (Francia)
 - Objetivo: integrar los planificadores en middleware de gestión de clusters (TORQUE, Maui)
 - URL: <http://runtime.bordeaux.inria.fr/sehloc>