

スパコンに通じる並列プログラミングの基礎

降旗 大介

大阪大学サイバーメディアセンター

2015.09.01

はじめに

この講習の対象者

- 普段は Windows, Mac を使っていて, Unix についてはあまり…
- 研究対象についてはよく知っている.
- 普通にプログラミングは出来る.
- 計算対象がやや大規模になりそうだ.
- 少しでも計算が速いと有難い.
- 並列計算に興味はあるが, まず全体像がよくわからない. どのような技術があるのか? 難しいのか簡単なのか? 高価につくのか?

0444-J

Part I

Unix 入門

- GUI と CUI: Unix, Windows, Mac OS の同じところと違うところ
- ごく簡単な入門

Part II

並列計算入門

- 原理的に並列計算でどれくらい高速化が可能か
- そもそも高速化の手法には何があるのか
- 各種並列計算の紹介

詳しく知りたくなったら？

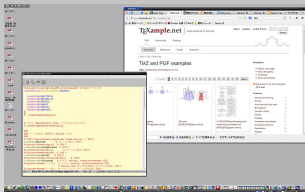
ぜひ、より詳しい講習会 (下記: 本日以降) へ！

- 9 月 15 日 スーパーコンピュータ概要とスーパーコンピュータ利用入門
スパコンの利用講習・実習会. 一週間の無料アカウントつき！
- 9 月 17 日 SX-ACE 高速化技法の基礎
スパコン高速化 講習・実習会. 同様の無料 AC ！
- 9 月 25 日 並列コンピュータ 高速化技法の基礎
並列機 (≠ スパコン) 高速化 講習・実習会. 同様の無料 AC ！
- 9 月 29 日 SX-ACE 並列プログラミング入門 (MPI)
スパコン **MPI** 講習・実習会 (by Fortran). 同様の無料 AC ！
- 9 月 30 日 SX-ACE 並列プログラミング入門 (HPF)
スパコン **HPF** 講習・実習会. 同様の無料 AC ！
- 10 月 8 日 AVS 可視化処理入門
- 10 月 9 日 AVS 可視化処理応用

Part I: UNIX 入門

コマンドで操作する CUI とは

GUI と CUI, OS の関係



GUI

```
-b Forces a "break" from option processing, causing any further
shell arguments to be treated as non-option arguments. The remain-
ing arguments will not be interpreted as shell options. This may
be used to pass options to a shell script without confusion or pos-
sible subterfuge. The shell will not run a set-user ID script
without this option.

-c Commands are read from the following argument (which must be
present, and must be a single argument), stored in the command
shell variable for reference, and executed. Any remaining argu-
ments are placed in the argv shell variable.

-d The shell loads the directory stack from ~/cshdirs as described
under Startup and shutdown, whether or not it is a login shell. (+)

-Dname[=value]
Sets the environment variable name to value. (Domain/OS only) (+)

-e The shell exits if any invoked command terminates abnormally or
yields a non-zero exit status.

omodaru@pacon> <102>
```

CUI

- 今の OS (Windows, MacOS X, Unix) の GUI (Graphical User Interface) の見かけはあまり変わらない。
- CUI (Character User Interface)/ CLI (Command Line Interface) の充実度は OS によって異なる。
- Unix は CUI/CLI が非常に充実、かつ、Unix の強みはそこに。
- Unix がよくわからない = CUI/CLI がよくわからない。

GUI

- 俯瞰的. 同時並行表示. 情報量多し.
- 直感的に使える.
- 環境・状況依存性高し.
- 自動化しにくい.
- ソフトウェア間の連携しにくい.

CUI

- 局所的. 表示情報は原則 1 度に 1 つ. 情報はミニマム.
- 理論的な操作.
- 環境・状況依存性低し.
- 自動化しやすい.
- ソフトウェア間の連携しやすい.

CUI を理解するコツ I

GUI は 地図で, CUI は 写真である!



GUI = 地図

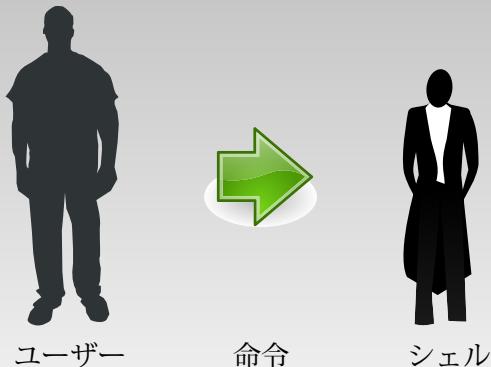


CUI = 写真

CUI では「今何処にいるか」が重要.
見たいもの (ファイル等) があつたらそこまで移動しないといけない.

CUI を理解するコツ II

CUI の操作 = 執事 (shell) への命令 である。



CUI 操作 = シェルとよばれるソフトウェアへの命令。
付き合いにくいシェルもあるので、好みで変えよう!

CUI を理解するコツ III

CUI は遠隔操作でよく使われる

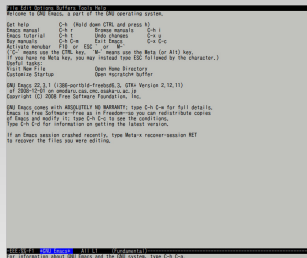


遠隔操作はネットワークに負荷がかかるので、普通は CUI で。
通常は ssh というプロトコルが使われる。

0445-J

CUI を理解するコツ IV

CUI で使われるエディタは事実上 Emacs か vi に限られている



Emacs

vi

普通は (まだ) とっつきやすい emacs がお勧め.
 管理人は vi が使えないと困るよ.

0445-J

Unix コマンド入門

これだけ知っていれば戦える

Unix コマンド: ディレクトリ操作

- `pwd` 今何処のディレクトリに居るかを表示.
- `cd ..` 上階層ディレクトリへ移動.
- `cd hoge` hoge ディレクトリへ移動.
- `mkdir hoge` ここに hoge ディレクトリを作る.
- `rmdir hoge` ここの hoge ディレクトリを削除.
- `mv hoge poko` ここの hoge ディレクトリを poko ディレクトリに移動 or 名前変更.
 - poko ディレクトリが既に有るならその中へ移動,
 - 無いならその名前に変更.

0445-J

Unix コマンド: ファイル操作

- `ls` 今のディレクトリに有るファイルのリスト表示.
- `touch hoge` `hoge` というファイルを作る.
- `rm hoge` `hoge` というファイルを削除.
- `mv hoge poko` `hoge` というファイルを `poko` ディレクトリに移動
or 名前変更.
 - `poko` ディレクトリが既に有るならその中へ移動,
 - 無いならその名前に変更.

0445-J

Unix コマンド: ファイル中身 操作

- `less hoge` `hoge` というファイルの中身を表示.
ほぼ同様の動作をするコマンド: `more`, `cat`
- `grep kore *` このディレクトリで `kore` という文字列を含むファイルを表示.

0445-J

Unix エディタ (ファイル編集) : Emacs

- `emacs hoge` `hoge` というファイルを読み込んで起動.

(以下, emacs 中で.

C- は Ctrl キー同時押し, M- は Esc キーを押してから.)

- C-x C-s 保存.
- C-x C-c 終了.
- C-g emacs がしていることを止める. 困ったらこれ.
- C-s hoge hoge という文字列を探す.
- C-スペースキー 選択開始.
- M-w コピー.
- C-w カット (削除).
- C-y ペースト (貼付け).

Unix エディタ (ファイル編集) : vi

- `vi hoge` `hoge` というファイルを読み込んで起動.

(以下, `vi` 中.

文字挿入モードと, コマンドモードを切り替えて使う.)

- `i` 文字挿入モードへ切替え.
- `Esc` キー コマンドモードへ切替え.

(以下, コマンドモードで.)

- `h,j,k,l` 左, 下, 上, 右へ移動.
- `:wq` 保存して終了.
- `:q!` 保存せず終了.
- `x, dd` 1 文字, 1 行カット (削除).
- `yy` 1 行コピー.
- `p` ペースト (貼付け).

- Unix がわからない = CUI に慣れてないだけということが多い.
- CUI を理解するにはいくつかコツが有る.
 - CUI はその性質が “写真” によく似ている.
 - CUI の操作 = 執事 (shell) への命令.
 - CUI は遠隔操作でよく使われる.
 - CUI で使われるエディタは事実上 Emacs か vi に限られている.
- コマンドは沢山あるが、今回紹介したものがわかれば充分戦える.
- 薄いものでいいので Unix の本を買って持っておこう.

Part II: 並列計算入門

この Part の構成

話すこと

- スーパーコンピュータの歴史
- 高速化の仕組み, 手法
- 原理的に, 並列計算でどれくらい速くなるのか?
- どんなハードウェアとソフトウェアの組み合わせが?

話さないこと

- 各種ソフトウェアのプログラミングの詳細
→ **それぞれの講習会へ GO!**
- 並列計算のチューニング等

スーパーコンピュータについて

スーパーコンピュータとは

- **大規模, 超並列処理**

- ベクトル演算 (SIMD): 1 クロックで数百の演算を同時実行
SX-9 (NEC) は 1 チップ 1 コアプロセッサで 100GFlops 以上.
* 2007 年当時世界最高速.
- 数百万規模のプロセッサコア
京 (Top500 1 位 2011.06-12): **10.6 PFlops**, コア数 705,024.
その商用版 PrimeHPC FX10: **23.3 PFlops**, コア数 1,572,864.
天河 2 号 (中国, Top500 1 位 2013.06-): **33.8 PFlops**, コア数 3,120,000

- **巨大メモリ**

京: **1.26 P バイト**.

* PrimeHPC FX10 は spec 上 6Pbyte 積める.

- **大電力 (… 困るが)**

京は **12,659KW**, 天河 2 号は **17,808 KW**.

* 淀川水系にある 27 の水力発電所のうちでも 13,000 KW を越えるものはたった 3 つ.

ちなみに: 阪大の SX-ACE は

- 計算性能

3 クラスタ合計 423 TFlops = **0.423 PFlops**, コア数 6144.

* 合計だと 2014 年の TOP500 で 117 位相当.

* 1 クラスタあたりだと 500 位に少しおよばない (一つのプログラムで動かせるのは 1 クラスタまで).

- メモリ

96TB $\cong$ 0.1 PB.

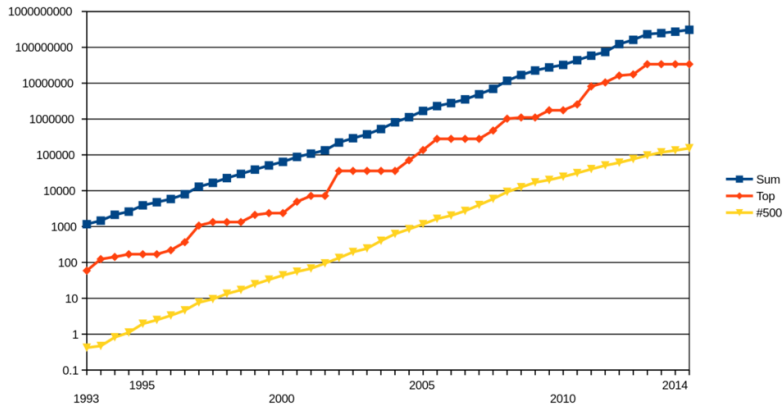
- 電力

(わずか?) 700 KW.

* だいたい、コタツ 1000 個分.

… 性能と電力消費量は、京のおおよそ 4~5 % .
メモリは 8% ぐらいか.

スーパーコンピュータの歴史 I



スーパーコンピュータの性能の変遷

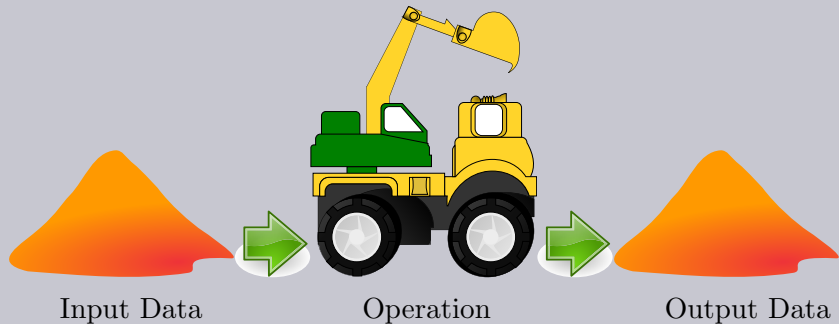
(creative commons -attribution, share alike 3.0 by A.I.Graphic)

スーパーコンピュータの歴史 II

- ILLIAC I, II, III (真空管 1952, トランジスタ 1962, SIMD 1966)
スパコン黎明期. 並列計算の概念, 技術の基礎が登場.
- Cray-1 (商用スパコン, 1976, 80-160MFLOPS).
計 80 台以上が飛ぶように売れた.
- 地球シミュレータ (SX-5, 41 TFLOPS, 2002: SX-9, 131 TFLOPS, 2009)
TOP500 1 位 2002.06-2004.06. 当時としては「化け物」. アメリカでは Japanese 'Computenik' 扱い.
- Blue Gene (2004)
シンプルにコア数を増やす戦略. 登場時点で既に 32,768 コア, 2007 年には 212,992 コア.
- 京 (2011)
10.62 PFLOPS の超並列機.
- 天河 2 号 (2013)
intel CPU をとにかく数多く繋ぐ. 33.8 PFLOPS.

計算の高速化手法, 概要とハードウェア

そもそも計算とは



アルゴリズムそのものの改善

(理想的) 「より速い」 or 「並列化により適している」 アルゴリズムへ



例： $1 + 2 + 3 + \dots + 100 = 5050$ に対して,

```
for i := 1 to 100 do result += i;
```

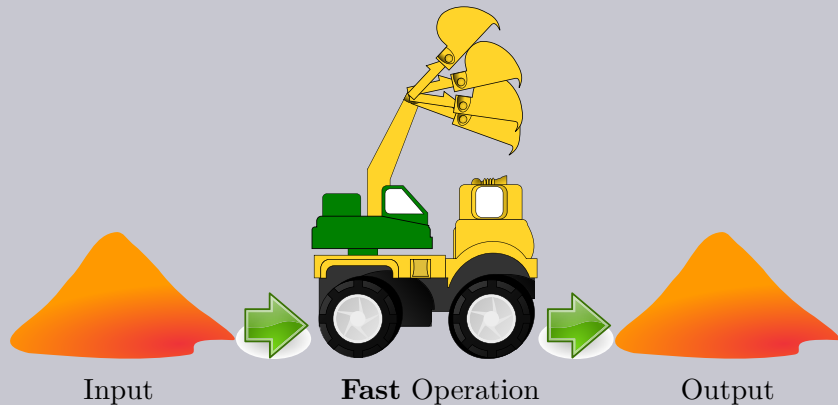
を改善して, 次のように.

$$(100 + 1) * 100 / 2$$

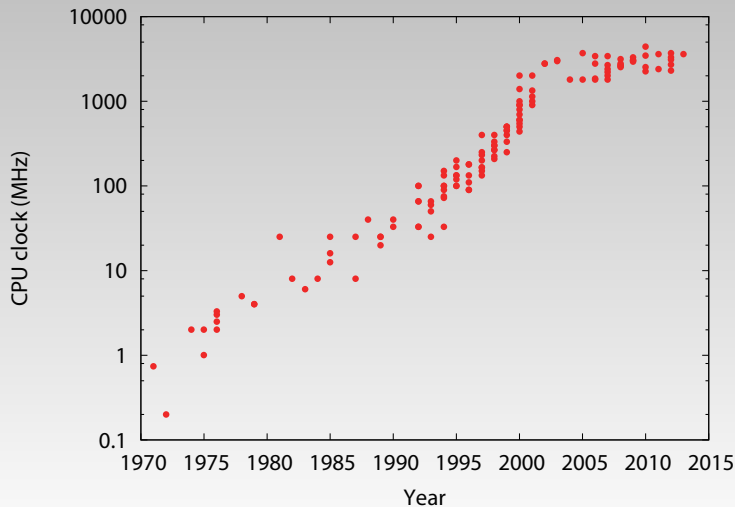
計算の高速化手法 III-1

速く回せ！

CPU, メモリ, HDD などのスピードを単純に上げる.



計算の高速化手法 III-2



単純なスピードアップはそろそろ限界？

計算の高速化手法 IV-1

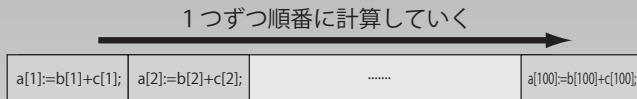
一度に沢山行え！

似たような処理をまとめて一度に行う。

- ベクトル計算
- SIMD (Single Instruction Multiple Data)



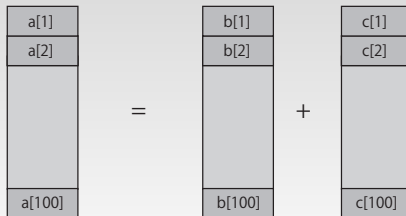
計算の高速化手法 IV-2



スカラー計算



一度に全部計算できる

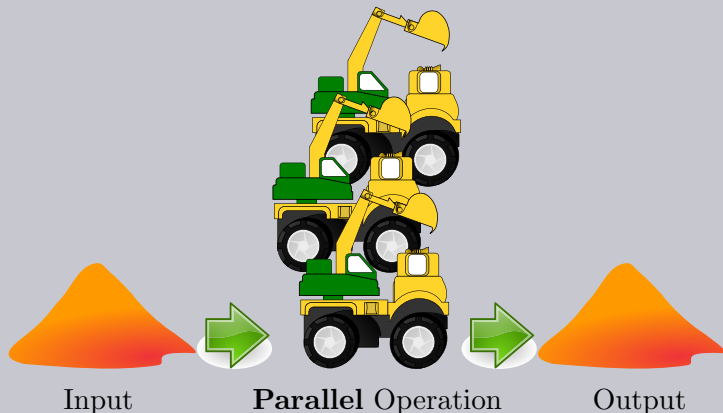


ベクトル計算

計算の高速化手法 V-1

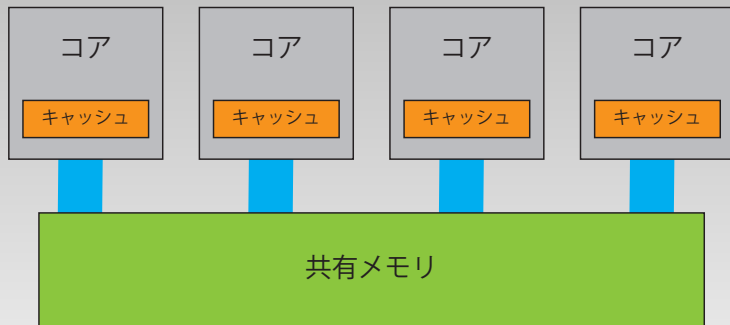
皆でやれ！ メモリ共有型

メモリ (データ) を共有した状態で，処理を並列化．



実装しやすいが，メモリアクセス競合が起きやすく，高速化しにくい．

計算の高速化手法 V-2

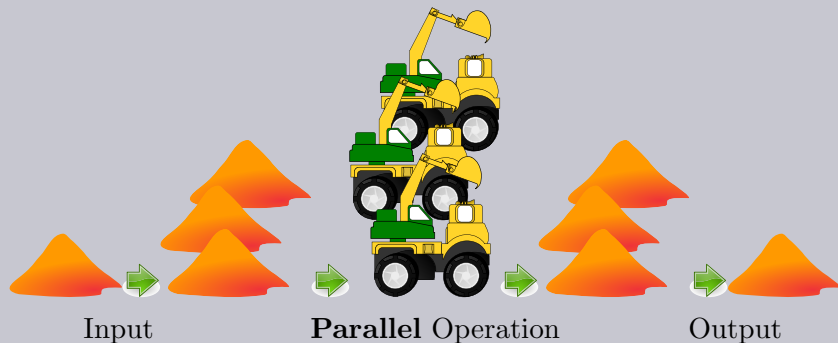


メモリ共有型計算機概念図

0451-J

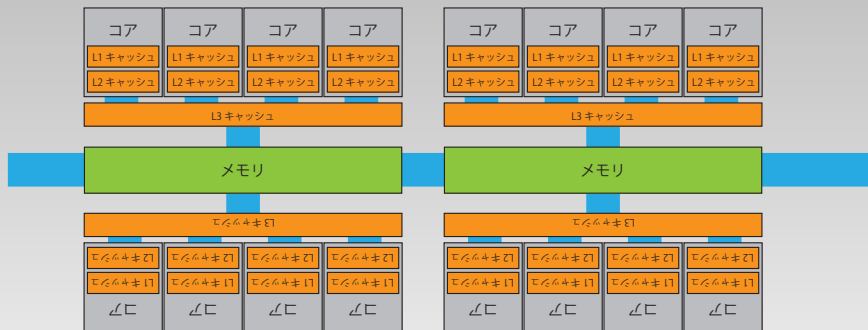
皆でやれ！ メモリ分散型

メモリ (データ) を分散して, 処理を並列化.



メモリアクセス競合が起きにくく, うまくいけば高速化しやすい.

計算の高速化手法 VI-2



メモリ分散型計算機概念図

0451-J

(ついでに) 平行化

プログラムを、「どういう順序で実行しても良いように分割する」ことを平行化などと言う.

- これができれば，並列化にとっても役に立つ.
- 難しい.

0451-J

現状は

- 「単純に速く」というのは段々困難に.
- ベクトル型スーパーコンピュータは今や NEC の SX シリーズぐらいか.
PC のチップや, GPU 計算は SIMD をサポート.
- 多くのスーパーコンピュータは超並列 (つなぎ方がすごい!).
メモリは, 多段分散型, つまり, 分散しているが近くとは共有のキャッシュがあるような多段構造が多い.

0451-J

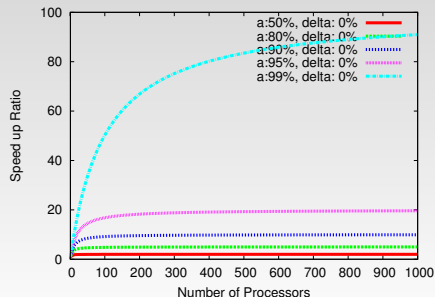
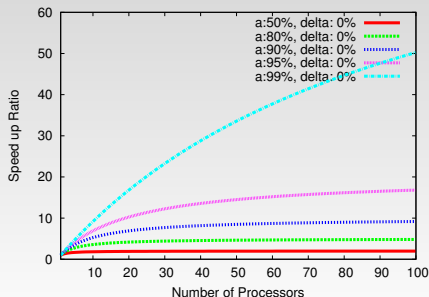
並列計算の効率**限界**

並列計算でどれくらい速くなるのか: アムダール則 I

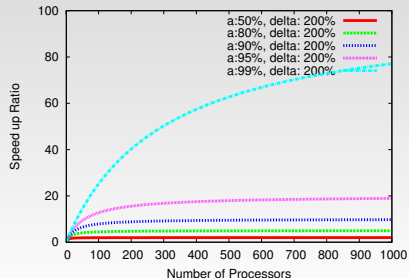
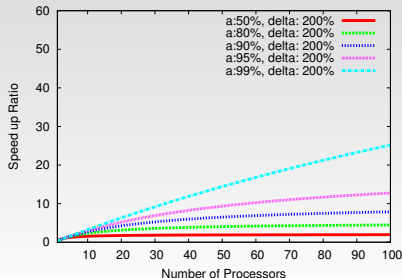
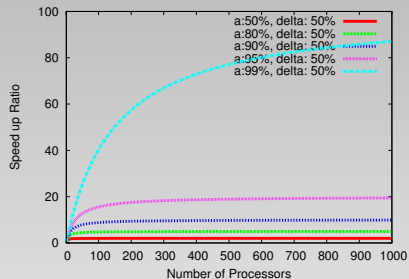
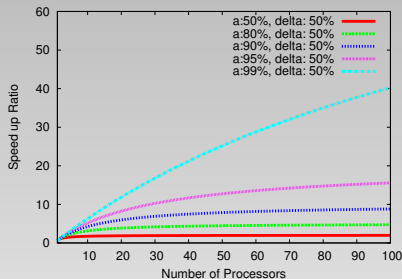
プログラム中、割合 a の部分を n 個のプロセッサで並列化し、残り $1 - a$ の部分を並列化しない場合、全体は

$$\frac{1}{(1 + \delta) \frac{a}{n} + (1 - a)} \text{ 倍}$$

に高速化される。 δ は並列化に伴って発生する通信等による遅延率。



並列計算でどれくらい速くなるのか II



並列計算でどれくらい速くなるのか III

結局…

- 並列化できない箇所が $1/10$ 残っていると、最大 10 倍まで、 $1/100$ 残っていると最大 100 倍までしか速くならない.
- 並列化に伴う通信等で遅延があると、さらに全体をじわじわと遅くする.
- ただ並列化するだけでは意味があまり無いケースも予想されるので要注意.

0451-J

どのようなソフトウェアを使うべきか

ハードウェアとソフトウェアの組み合わせ

結合方法	メモリ	ソフトウェア等
マシン間並列	分散	MPI (Message Passing Interface), HPF (High Performance Fortran)
— スケール可能性の壁 —		
CPU 間並列	共有	OpenMP (Multi Processing)
CPU 内並列	共有	OpenMP, 他沢山
SIMD	共有	各種ライブラリ, CUDA 等

- * プログラミングの難しさはいろいろだが、MPI がやや困難か。
- * 「壁」の上はハードウェア的にスケールしやすい。
- * 並列計算用言語, 規格は他にも、“Unified Parallel C”, “Xcalable MP”, “Fortress”, “Google Go”, “Rust”, “OpenCL” 等々、たくさんある。

並列計算ソフトウェア I

小規模もしくは、使いやすい方から紹介する。

ベクトル化, SIMD

- ハードウェア, ソフトウェア, ライブラリの「準備」をしさえすれば…
- プログラミング的な意味での特殊なテクニックはほぼ不要。
「ここはベクトル化する, しない」という強制的なディレクティブ (必須ではない) を入れたりするぐらい。
- アムダールの法則があるので,
ベクトル化率を高めるための変更は必要かつ重要.

例えば,

```
for i:=1 to 10000 do a[i] := 2*i;
```

というコードはコンパイルするだけで 1 クロックで実行される。

CPU 内 / 間 並列化: メモリ共有

- プログラミングは比較的容易. 「ここからここまで並列」というディレクティブをプログラムに書き入れるぐらいで済む. (thread を用いると少し難しい)
- 移植性は高い.
- 解説書多し.
- やや高速化しにくい.
- ソフトウェアとしては
 - OpenMP
 - OS や言語の用意するライブラリ
 - Grand Central Dispatch (MacOS X 10.6, FreeBSD),
 - intel TBB, Google Go, Rust など.

OpenMP

Fortran の例:

```
program hello
  :
  !$omp parallel
  並列化したい計算部分
  !$omp end parallel
  :
end
```

上のように、並列化したいところをディレクティブで挟むのが基本。
並列度等はコンパイラや環境変数で指定。

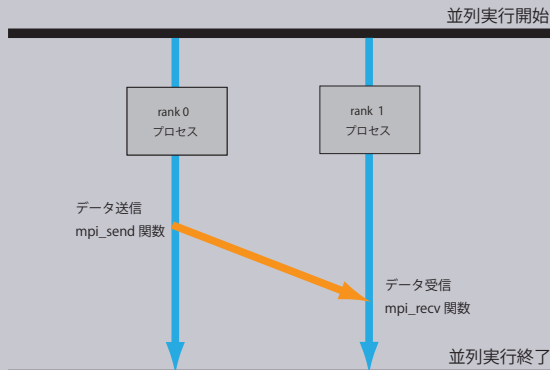
マシン間並列化: 分散メモリ

- 並列して動く各部分同士の情報のやりとりを 通信 (Message) という形で行う.
- プログラムの動作を並列化用に設計する必要あり.
- プログラムは面倒.
- ハードウェアへの依存性はやや高い. そのため, 移植性はやや低い.
- 解説書多し.
- スーパーコンピュータはほぼこれ (NEC 除く).
- SX-ACE 上では **MPI** (Message Passing Interface) という共通規格に沿った言語, ライブラリを利用するか、**HPF** (High Performance Fortran) といったスパコン用言語を用いる.

並列計算ソフトウェア III-2

MPI, HPF

- データは分散させ、他プロセスのデータには原則触らない.
- 複数のプロセスで並列に処理を行う.
- プロセス間のデータ交換はお互いの通信で.



MPI と HPF の違い

- **MPI:** Message Passing Interface
共通規格. 基本的なすべての動作をプログラムする必要あり. 細かくチューンできるが、面倒でもある.
- **HPF:** High Performance Fortran:
Fortran の拡張仕様で、国際的な標準仕様. かなりの部分が自動化されている. 細かくチューンもできる.

	MPI	HPF
データ、メモリの配分	要プログラミング	要プログラミング
並列処理指定	要プログラミング	自動
データ通信	要プログラミング	自動

Table: 各プロセスへの機能自動化の程度

並列計算のまとめ

- ハードウェア構成で使えるソフトウェアが異なる.
- 複数ノードで計算するなら MPI か HPF.
MPI はプログラムを書く人の負担が大きい、C と Fortran から選べる. HPF はだいぶ負担が小さいが Fortran 一択.
- 1 ノードで計算するなら HPF, OpenMP, その他多くの選択肢がある.
- 阪大の SX-ACE はベクトル型計算機を束ねたもので 1 ノード = 1 cpu = 4 core. これに計算がおさまるかどうかで選択が変わるだろう.
- コアの数より多めにプログラムを単純に並列するだけで早くなることも.
- 通常 PC も 4 コア持っていたりするので 並列化してみると良い.
- ベクトル化, MPI, HPF 等の各種技法についてはサイバーで講習・実習会あり. **一週間の無料アカウントもついてくる**ので興味のある方はぜひそちらへ!

Thank You!

Thank You!

0451-J