

# Dynamisches Scheduling

Peter Marwedel  
Informatik 12  
TU Dortmund

2010/05/25

---


# Dynamisches Scheduling von Befehlen

## - *in-order execution* -

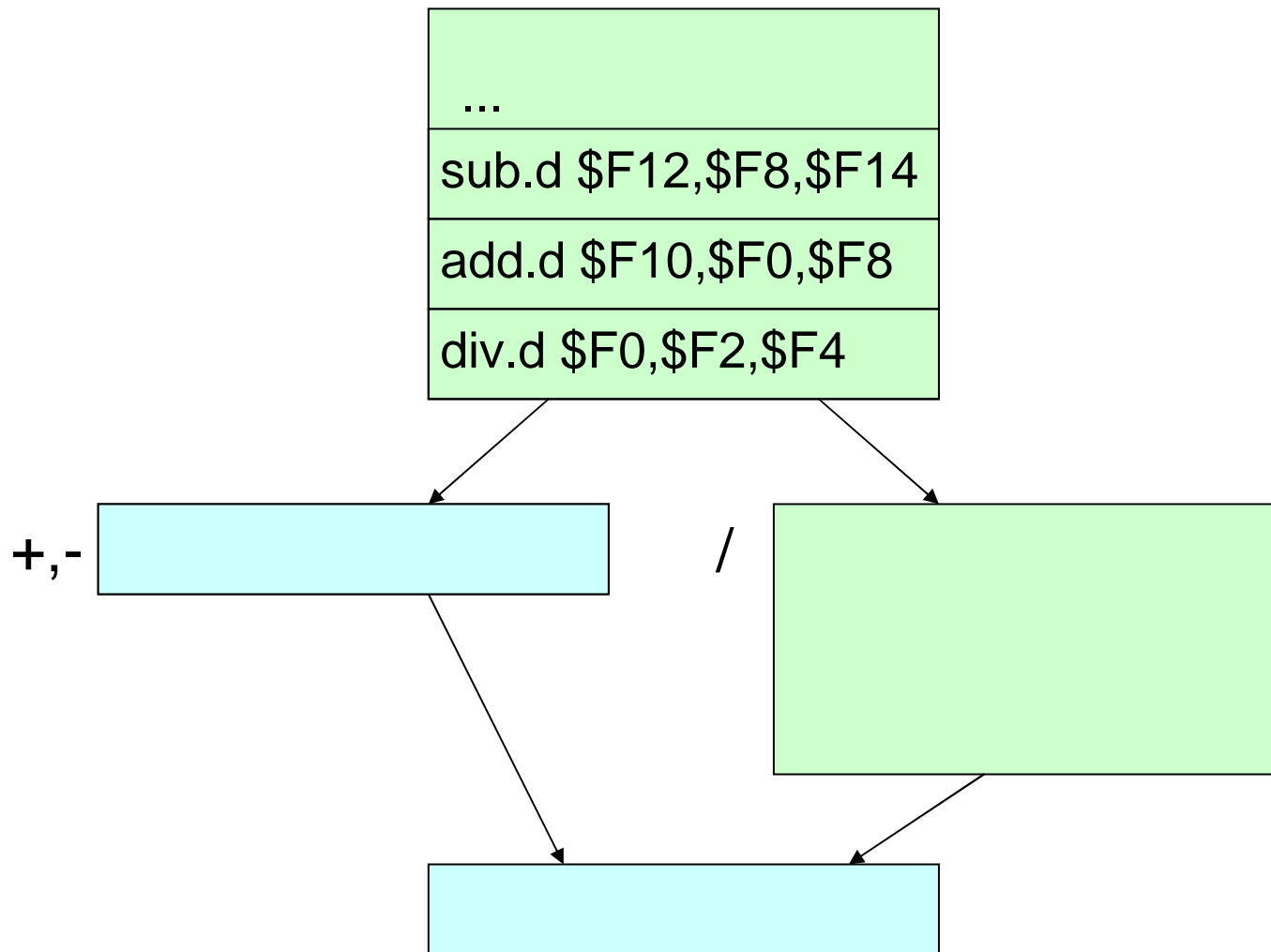
---

Bislang: Reihenfolge der Befehlsbearbeitung =  
Reihenfolge der Befehle im Speicher, abgesehen von  
Sprüngen; behindert schnelle Ausführung.

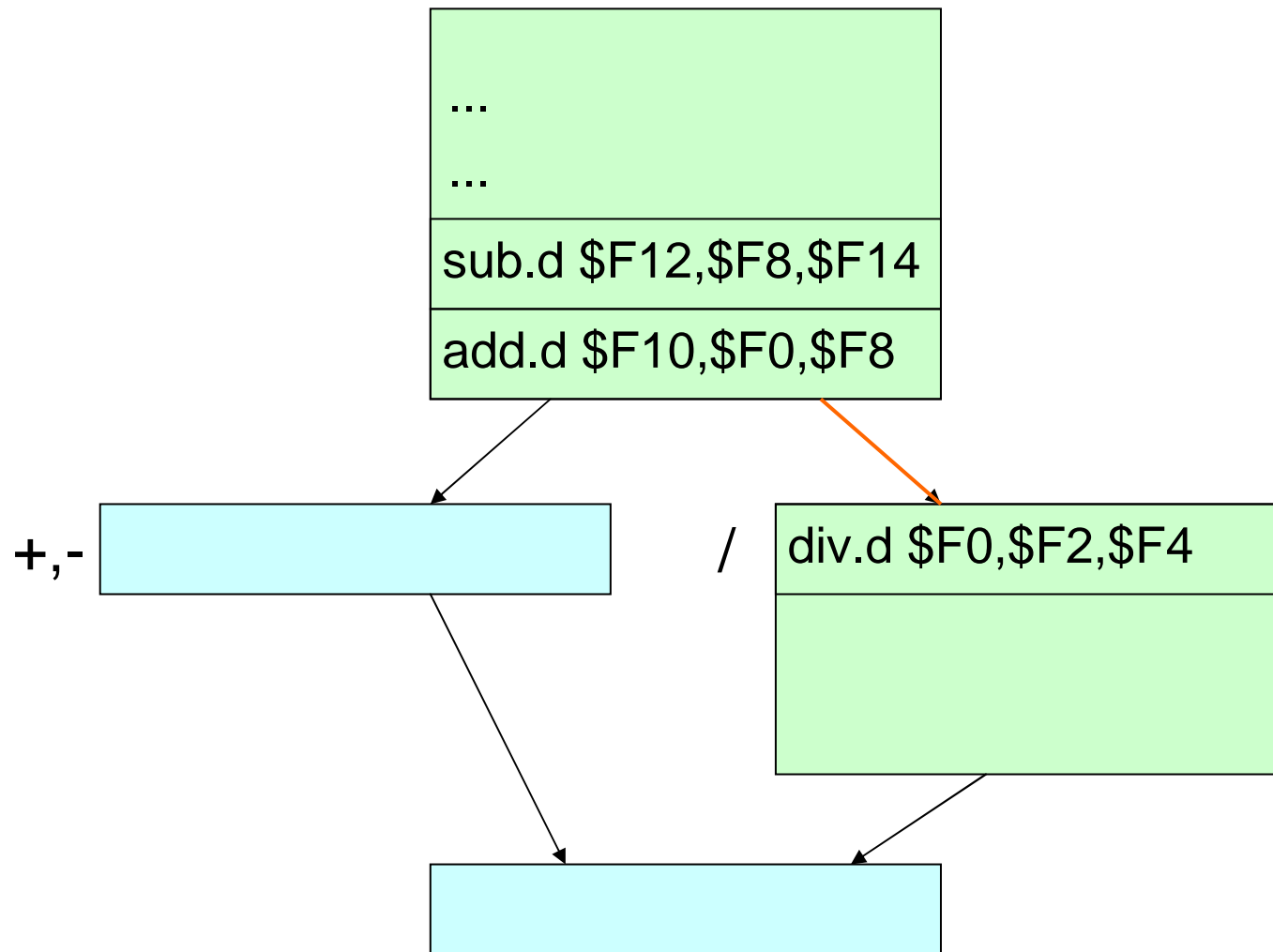
Beispiel:

sub.d \$F12,\$F8,\$F14	
add.d \$F10,\$F0,\$F8	
div.d \$F0,\$F2,\$F4	

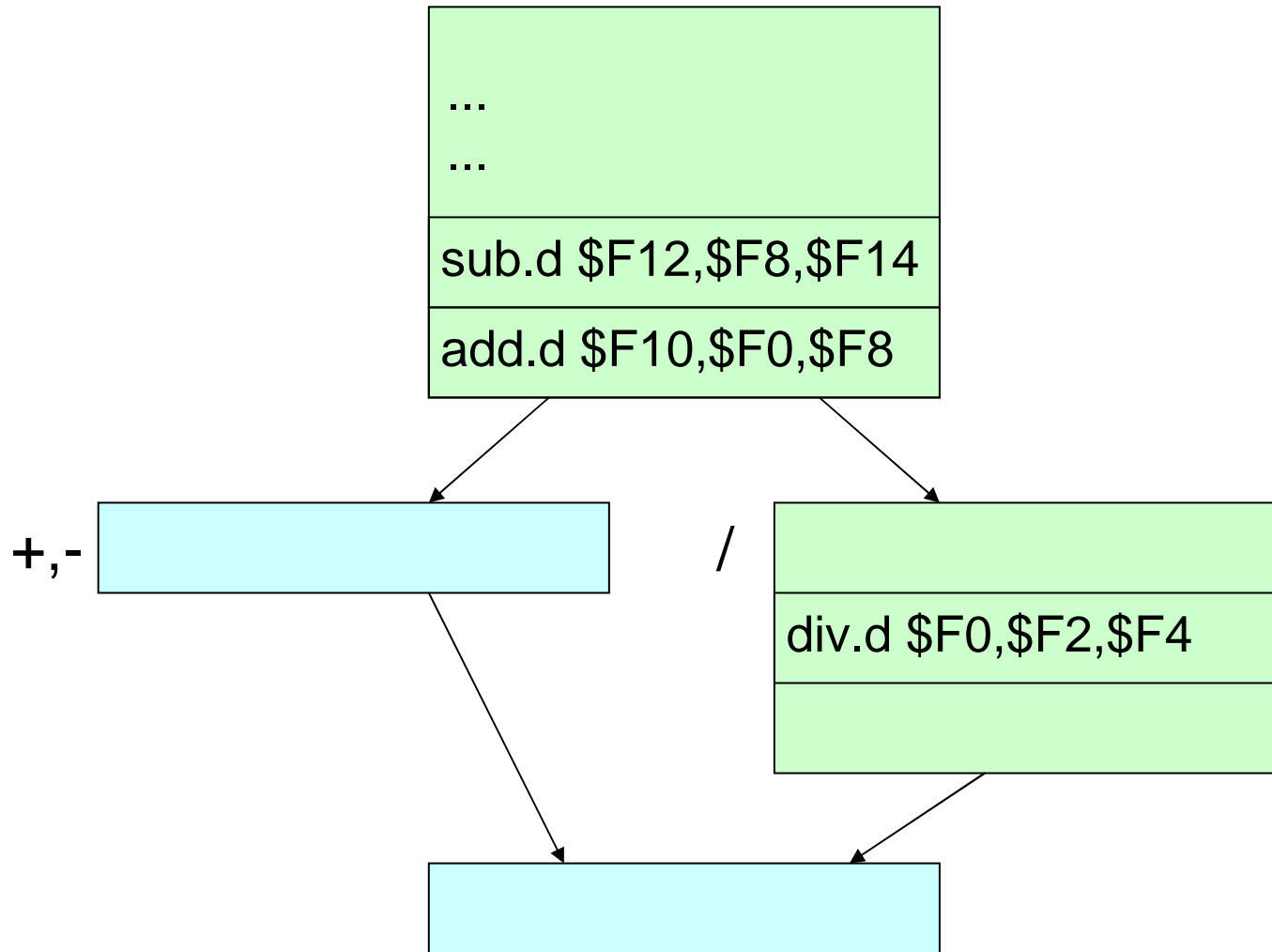
## - in-order execution -



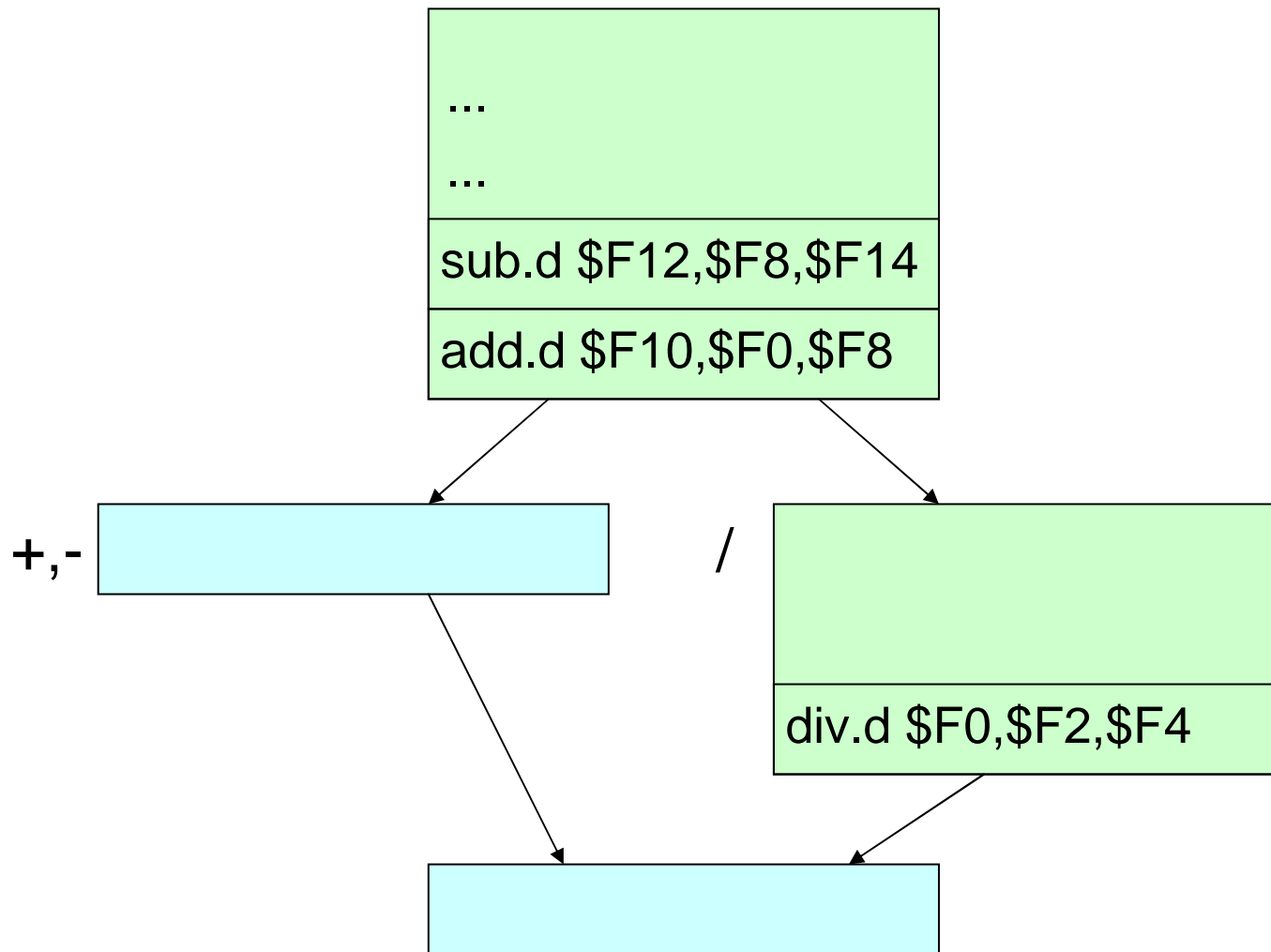
## - in-order execution -



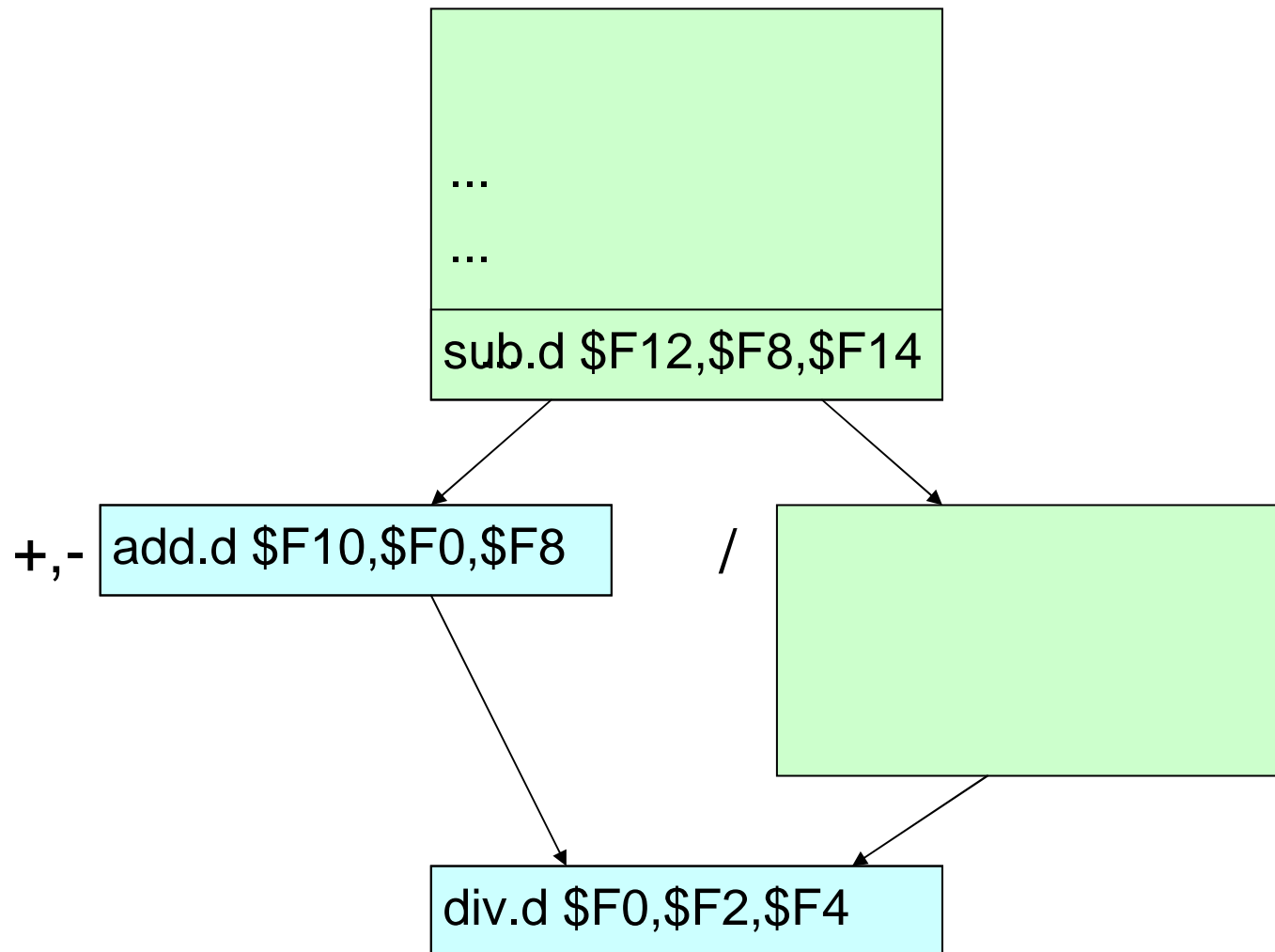
# - in-order execution -



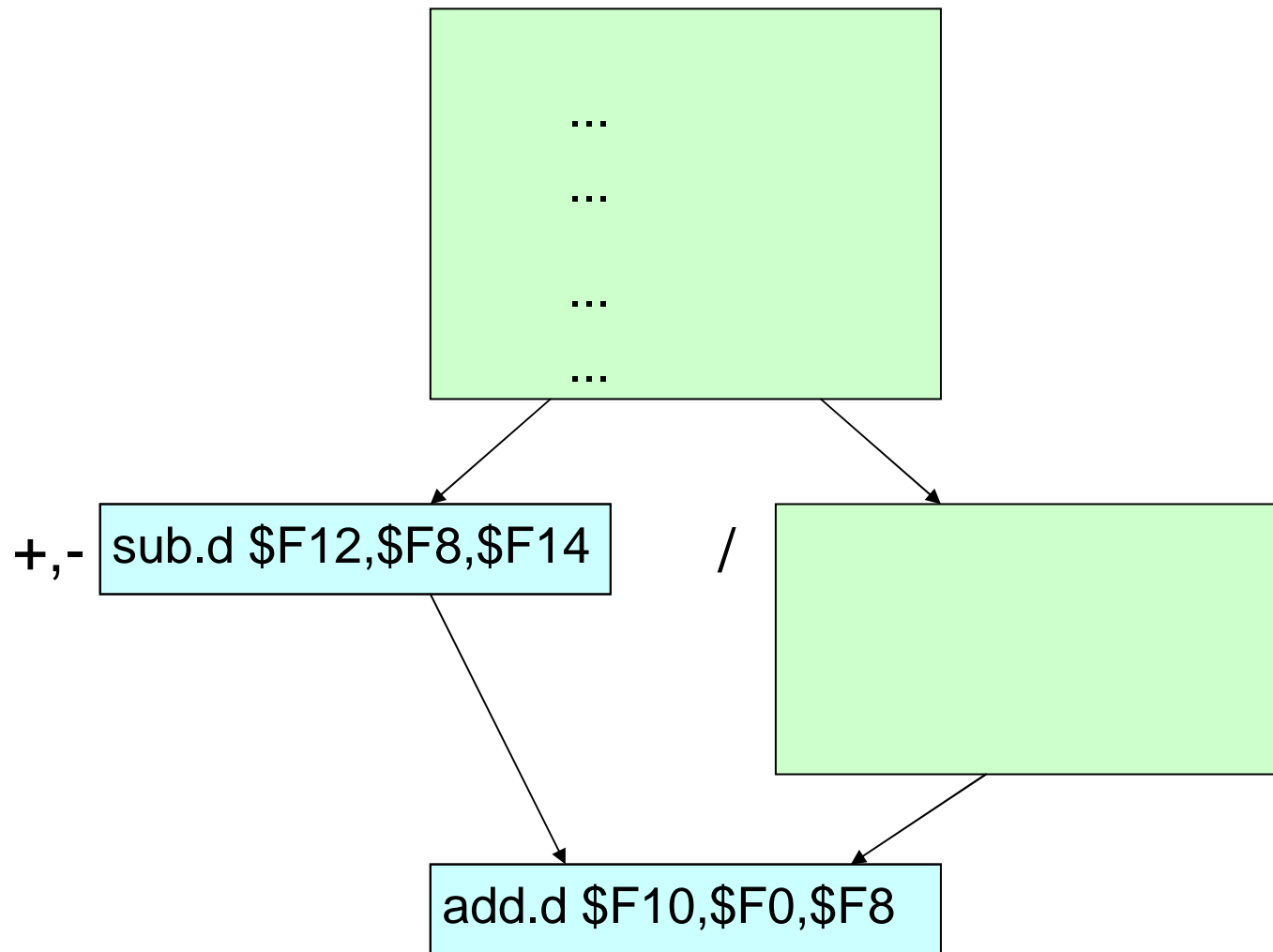
## - in-order execution -



## - in-order execution -

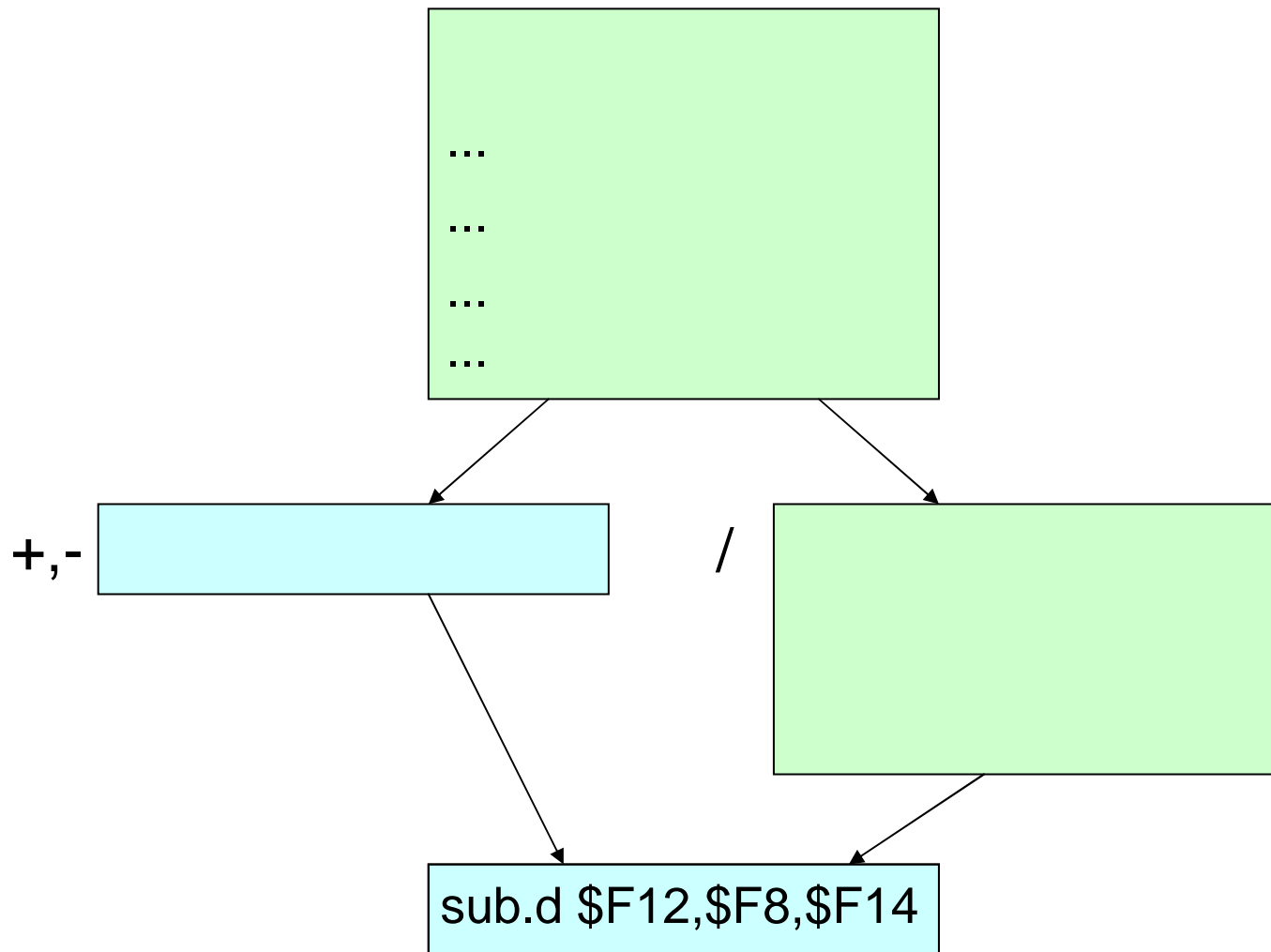


# - in-order execution -



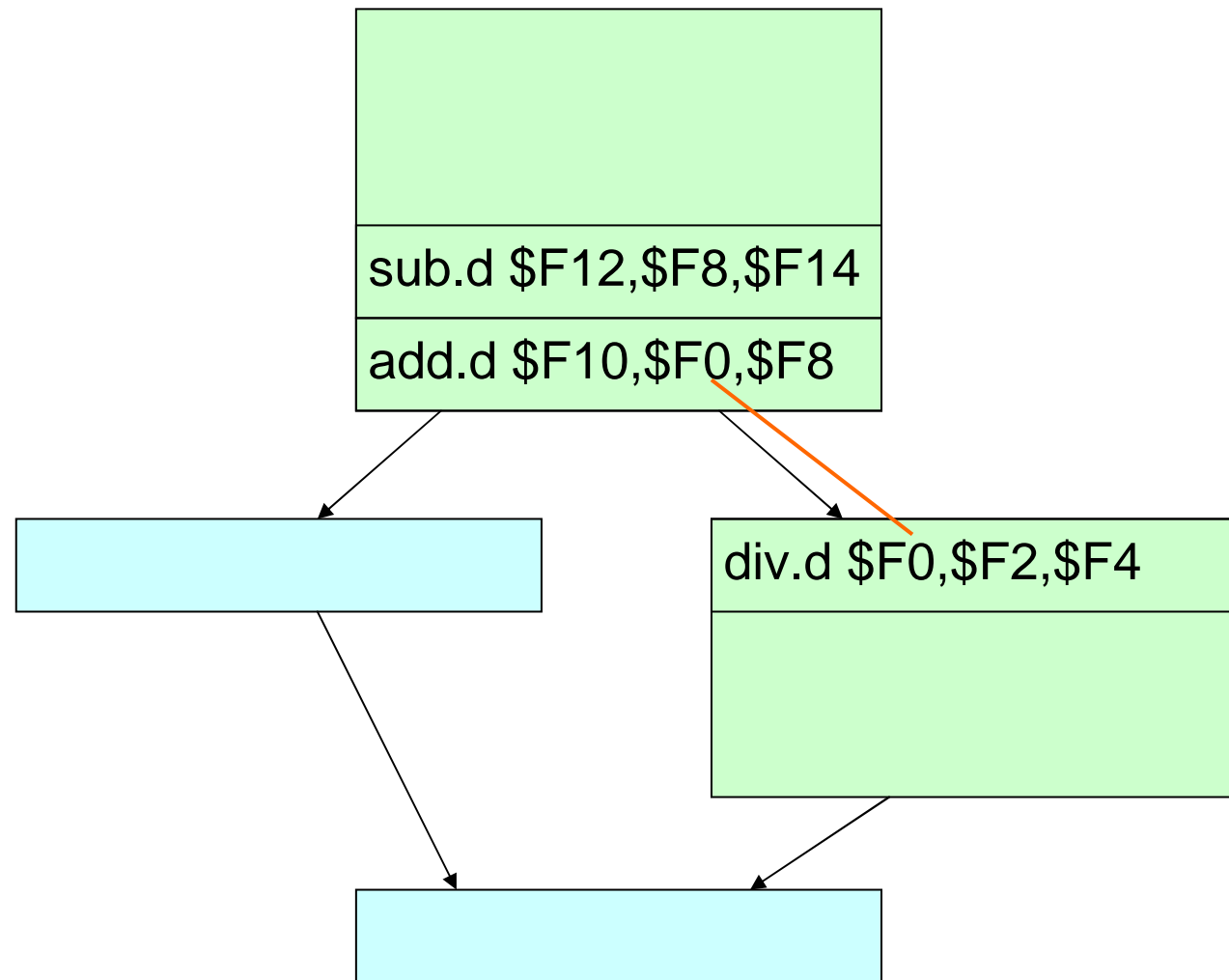


# - in-order execution -



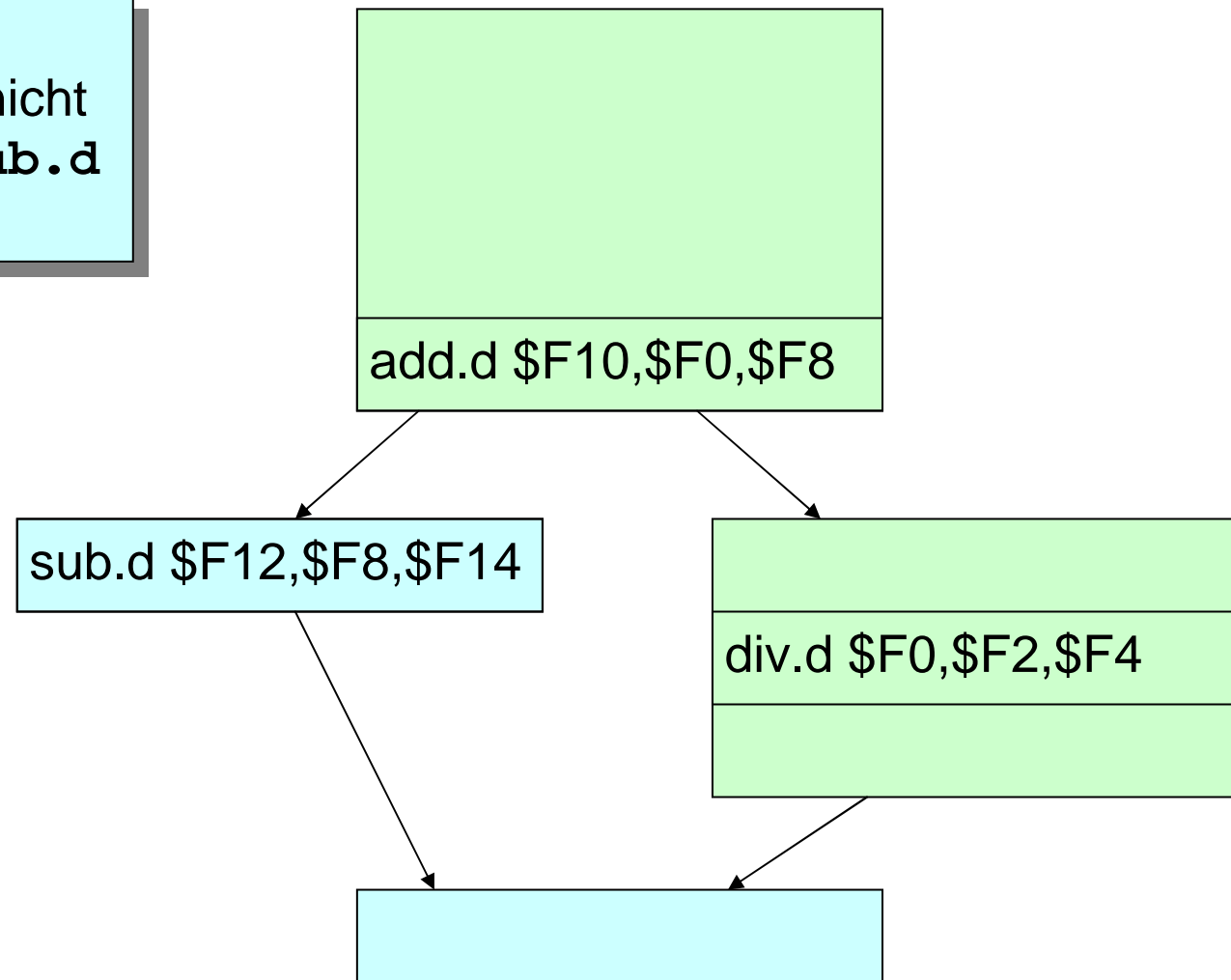
# Dynamisches Scheduling von Befehlen

## - *out-of-order execution* -



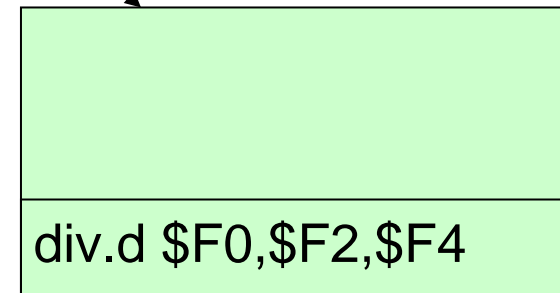
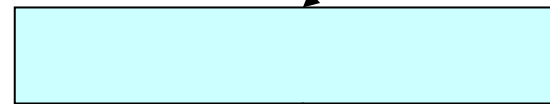
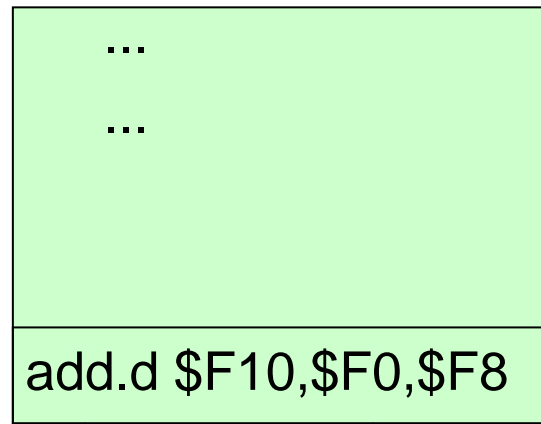
## - out-of-order execution -

add.d kann wegen Datenabhängigkeit nicht gestartet werden, sub.d wird vorgezogen.

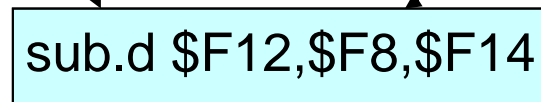


## - out-of-order execution -

sub.d erhält Berechtigung zum Abspeichern, da wartender add.d Befehl keine Antidaten- oder Ausgabeabhängigkeit zu \$F12 besitzt.

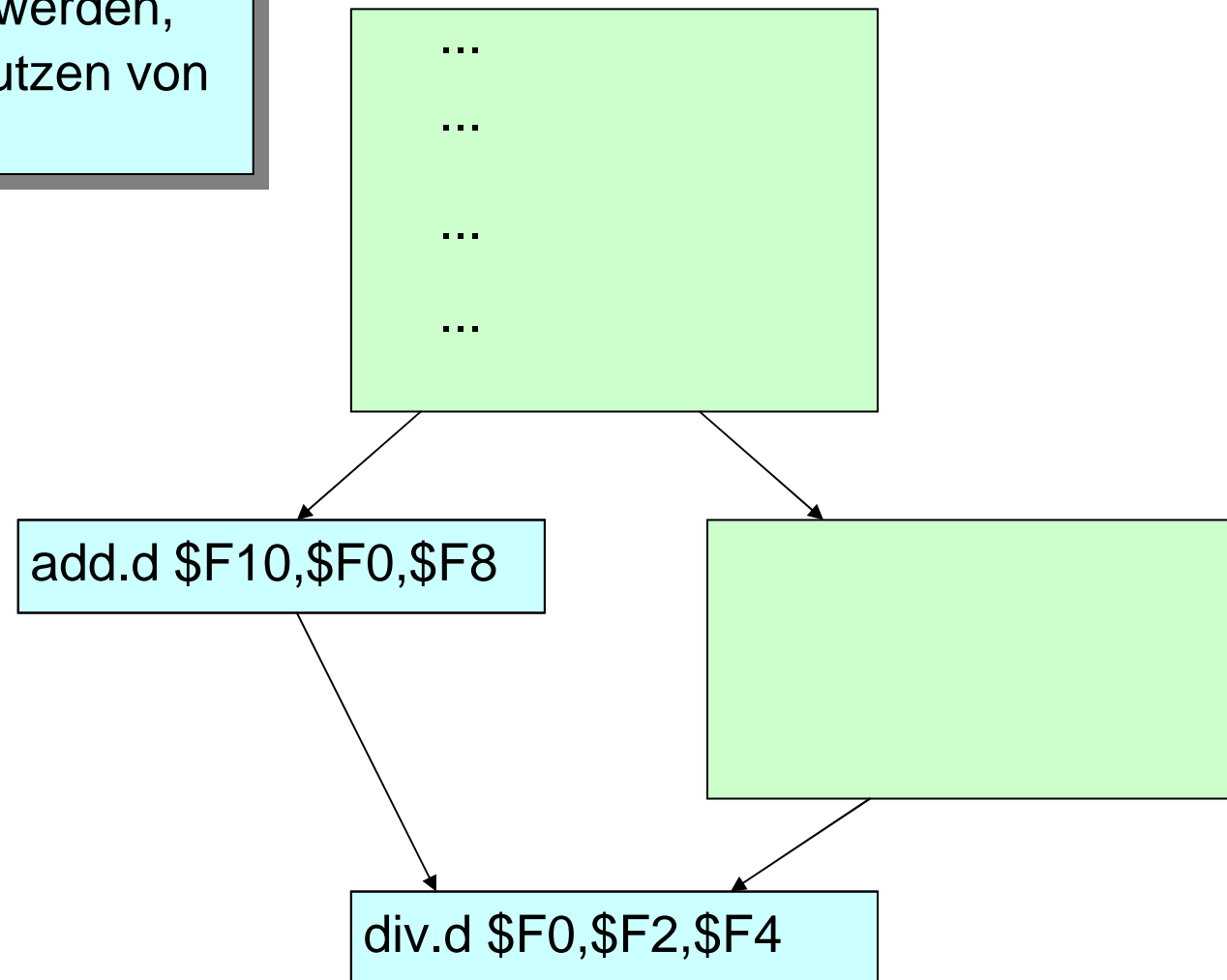


Bei Antidaten- und Ausgabeabhängigkeiten keine Möglichkeit, andere Befehle zu überholen.



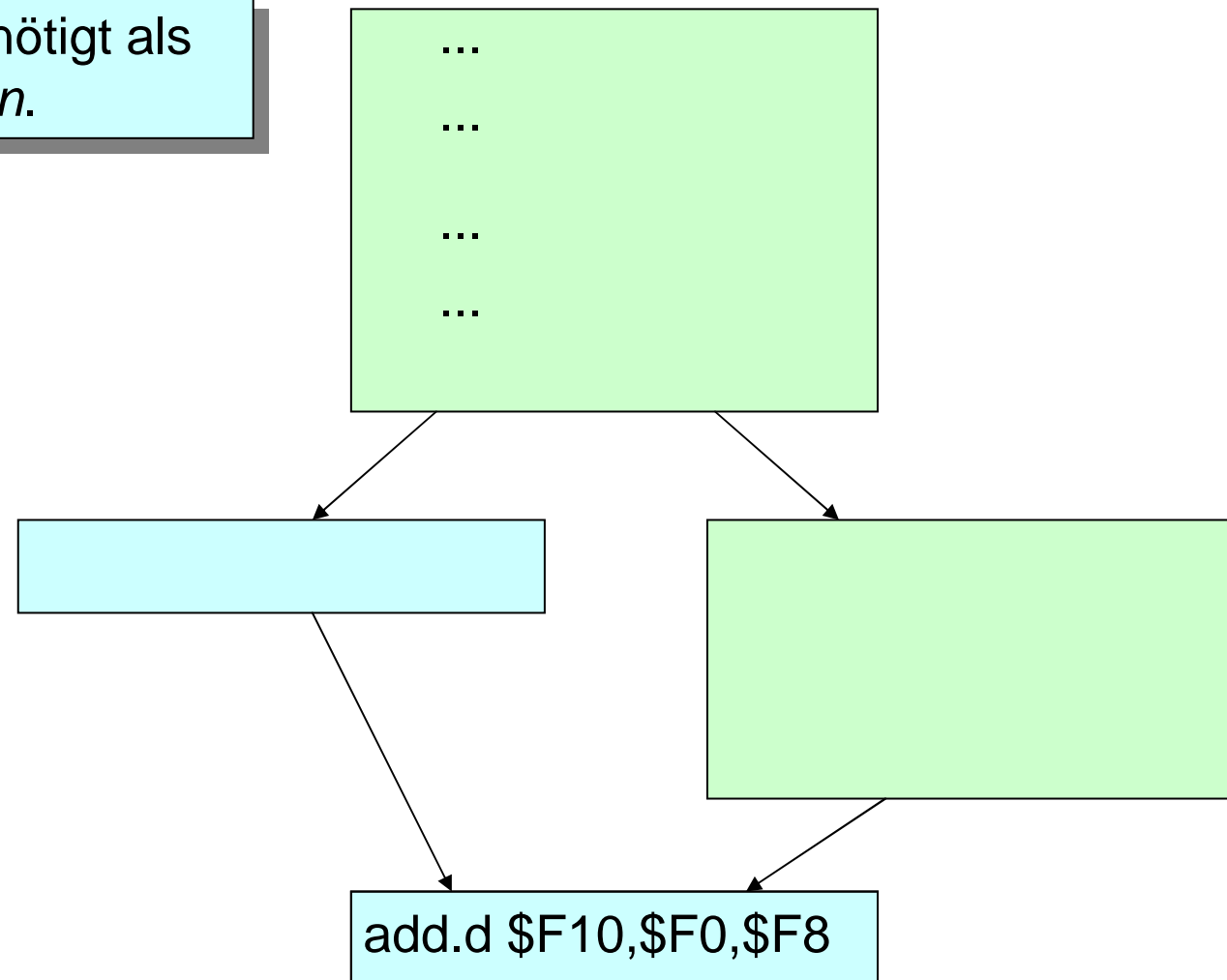
## - out-of-order execution -

add kann gestartet werden,  
da Bypassing das Nutzen von  
\$F0 gestattet.



## - *out-of-order execution* -

1 Zyklus weniger benötigt als bei *in-order execution*.



---

# Scoreboarding

---

Jeder Befehl, der aus der *Instruction fetch*-Einheit kommt, durchläuft das *Scoreboard*.

Wenn für einen Befehl alle Daten bekannt sind und die Ausführungseinheit frei ist, dann wird er gestartet.

Alle Ausführungseinheiten melden abgeschlossene Berechnungen dem *Scoreboard*.

Dieses erteilt Berechtigung zum Abspeichern, sofern

- Speichereinheit frei ist und
- die Antidaten- und die Ausgabeabhängigkeit berücksichtigt sind

und prüft, ob dadurch Befehle ausführbereit werden.

## Scoreboarding (2)

Zentrale Datenstruktur hierfür: *Scoreboard*  
(deutsch etwa „Anzeigetafel“ [für Befehlsstatus])

Ursprünglich realisiert für CDC 6600:

- *load/store*-Architektur
- mehrere funktionelle Einheiten (4xFP, 6xMem, 7xInteger)

*Scoreboarding* für MIPS-Architektur nur sinnvoll

- für FP-Pipeline (Operationen mit mehreren Taktzyklen)
- und mehrere funktionelle Einheiten  
(Hier: 2 x Mult + Div + Add + Int).

TEAM	VB	FB	CHESS	QUIZ	
BIWI	****	*	****	**	2
IBT1	****	**	**	**	3
IBT2					7
IFE	**	***	****		4
IFH	**			**	6
IIS	****	**	**	**	1
TIK1		**			8
TIK2	**		****		5

TB2	TB1	IFE	TB1	BMM	IFH	IBT2	IIS
TB2	X	X	X	X	X	X	X
TB1	X	X	X	X	X	X	X
IFE	X	X	X	X	X	X	X
TB1	X	X	X	X	X	X	X
BMM	X	X	X	X	X	X	X
IFH	X	X	X	X	X	X	X
IBT2	X	X	X	X	X	X	X
IIS	X	X	X	X	X	X	X

[http://www.lbb.ethz.ch/about/Out\\_of\\_lab/Archive/2007/Summer\\_Fight/Summer\\_Fight\\_Scoreboard.jpg?hires](http://www.lbb.ethz.ch/about/Out_of_lab/Archive/2007/Summer_Fight/Summer_Fight_Scoreboard.jpg?hires)

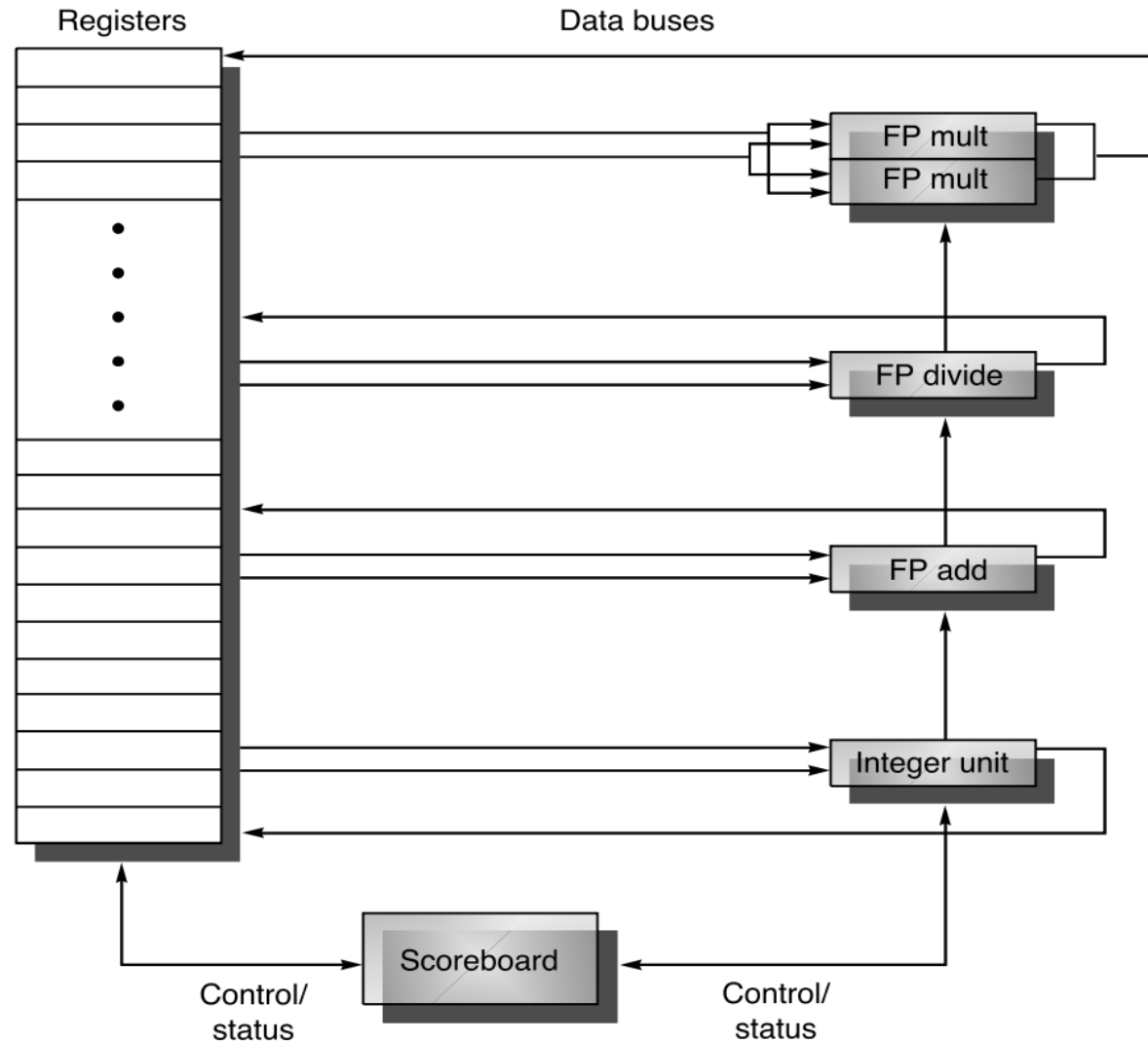


# Scoreboarding (3)

Struktur einer MIPS-Pipeline mit Scoreboard

Scoreboard kontrolliert funktionelle Einheiten

Bussysteme erforderlich



© 2003 Elsevier Science



---

# Funktion des *Scoreboards*

---

Scoreboard kontrolliert Befehlsausführung ab Befehlsholphase (IF) in 4 Phasen:

## 1. *Issue*

- Befehl wird ausgegeben falls
  - benötigte funktionale Einheit ist frei und
  - kein anderer aktiver Befehl (d.h. im *Scoreboard*) schreibt gleiches Zielregister  verhindert WAW-Konflikte
- Auswertung beginnt nicht, Befehl nur an funktionelle Einheit!
  - Ersetzt Teil der ID-Phase in klassischer Pipeline
  - Anhalten der *Pipeline (stall)* erfolgt:
    - Bei strukturellen Konflikten oder
    - WAW-Konflikt
    -  kein weiterer Befehl wird ausgegeben!

---

# Funktion des *Scoreboards* (2)

---

## 2. *Read Operands* (RO)

- *Scoreboard* beobachtet Verfügbarkeit von Quelloperanden
  - ☞ sind verfügbar, wenn kein früher ausgegebener Befehl, der noch aktiv ist, diese schreiben wird (Datenflussprinzip)
- Sobald Operanden verfügbar: *Scoreboard* signalisiert betreffender fkt. Einheit Beginn der Ausführungsphase
- RAW-Konflikte (d.h. echte Datenabhängigkeiten) werden hier dynamisch aufgelöst
- Befehle werden ggf. *out-of-order* zur Ausführung gebracht (*Issue* erfolgt nicht strikt *in-order*!)
- *Scoreboarding* verwendet kein *Forwarding* (Komplexität!)
  - ☞ Operanden werden bei Verfügbarkeit aus Register gelesen

---

# Funktion des Scoreboards (3)

---

## 3. *Execution*

- Funktionelle Einheit beginnt Befehlsausführung nach Erhalt der Operanden
- *Scoreboard* wird informiert, sobald Ergebnis vorliegt (noch in funktioneller Einheit, d.h. noch nicht im Register!)
- Entspricht „klassischer“ EX-Phase, ggf. >1 Zyklen lang

## 4. *Write Results (WR)*

- Ausführungseinheit meldet abgeschlossene Berechnung an *Scoreboard*
- *Scoreboard* erteilt Berechtigung zum Abspeichern, wenn Zielregister nicht von aktiver Operation (in RO) noch benötigt ➡ Lösung von WAR-Konflikten

Abspeichern macht ggf. Befehl ausführungsbereit  
WR und RO dürfen nicht überlappen!

# Beispiel

```
DIV.D F0, ... # längste Latenz
MUL.D ..., F0, F8 # datenabhängig von DIV
ADD.D F8, ... # ant datenabhängig von MUL
# sonst unabhängig
```

Annahme für Latenzen:  $DIV > MUL > ADD$

Timing-Schema bei Scoreboarding:

```
DIV.D      IF IS RO EX .....EX WR
MUL.D      IF IS (RO) -----RO EX .....EX WR
ADD.D      IF IS RO EX (WR) ----WR
```

- Alle Befehle in-order ausgegeben (issue)
- Reihenfolgeänderung bei Ausführung via *Read Operands*
- WAR-Konflikt durch *stall* in *Write Results* aufgelöst

---

# Datenstrukturen

---

- 1. Befehlsstatus:** Phase (*Issue, ... Write Results*), in der sich Befehl befindet
- 2. Status der funktionelle Einheiten**, unterteilt in:
  - *Busy* : Einheit arbeitend oder nicht
  - *Op* : Aktuelle Operation
  - *Fi* : Zielregister
  - *Fj, Fk* : Quellregister
  - *Qj, Qk* : fkt. Einheiten, die ggf. Quellregisterinhalt erzeugen
  - *Rj, Rk* : *Flag*, ob Quelloperanden verfügbar aber, noch nicht in *Read Operands* gelesen
- 3. Register-Ergebnis-Status**  
Welche funktionelle Einheit verfügbare Register schreibt (ggf. leer)

# Codebeispiel

L.D     F6, 32(R2)

L.D     F2, 96(R3)

MUL.D   F0, F2, F4     # datenabhängig vom 2. L.D

SUB.D   F8, F6, F2     # datenabh. vom 1. LD und 2. LD

DIV.D   F10, F0, F6    # datenabh. von MUL und 1. LD

ADD.D   F6, F8, F2     # datenabh. von 2. LD und  
          # antidatenabh. von SUB

Betrachten Situation im Scoreboard:

- Beide Loads (F2, F6) fertig bearbeitet
- Weitere Befehle soweit möglich in Bearbeitung fortgeschritten
- Letzter Schritt: Ergebnis von 1. Load (F6) gespeichert

# Codebeispiel (2)

## Befehls-Status

Befehl		Issue	Read Op.	Exec. complete	Write Res.
L.D	F6, 32 (R2)	+	+	+	+
L.D	F2, 96 (R3)	+	+	+	
MUL.D	F0, F2, F4	+			
SUB.D	F8, F6, F2	+			
DIV.D	F10, F0, F6	+			
ADD.D	F6, F8, F2				

## Status der Funktionseinheiten

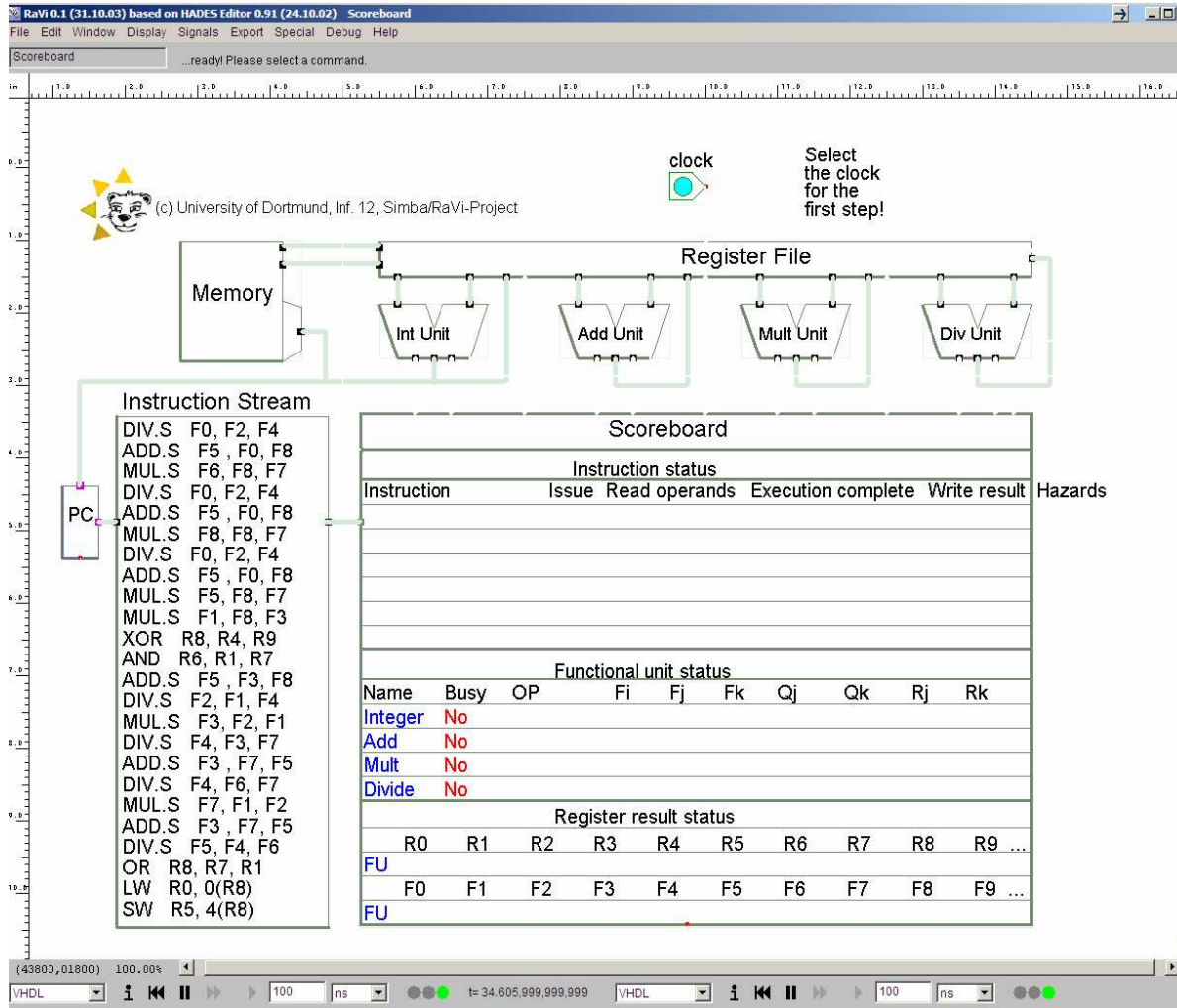
Name	Busy	Op	Fi	Fj	Fk	Qj	Qk	Rj	Rk
Integer	ja	Load	F2	R3				nein	
Mult1	ja	Mult	F0	F2	F4	Int.		nein	ja
Mult2	nein								
Add	ja	Sub	F8	F6	F2		Int.	ja	nein
Divide	ja	Div	F10	F0	F6	Mult1		nein	ja

## Register-Ergebnis-Status

	F0	F2	F4	F6	F8	F10 ...
Einheit	Mult1	Int			Add	Div



# Scoreboard-Simulation



<http://ls12-www.cs.tu-dortmund.de/de/teaching/download/ravi/download/index.html>

---

# Bewertung

---

## Kosten/Nutzen von *Scoreboarding* (für CDC 6600)

- Leistungssteigerung
  - um Faktor 1.7 (FORTRAN-Programme) bzw.
  - um Faktor 2.5 (handcodierter Assembler)
  - Bewertung vor neueren RISC-Entwicklungen bzw. optimierten Speicherhierarchien!
- Hardwareaufwand
  - *Scoreboard* umfasst Logik vergleichbar einer der funktionellen Einheiten (d.h. relativ wenig)
  - Hauptaufwand durch Bussysteme zwischen funktionellen Einheiten und Registern, bzw. zum *Scoreboard* (4x höher gegenüber Prozessor mit sequentieller Dekodierung)


---

## Bewertung (2)

---

Nützt verfügbaren (!) ILP aus, um *Stalls* aufgrund von echten Datenabhängigkeiten zu reduzieren

Limitierungen entstehen durch:

- Umfang der Parallelität auf Instruktionsebene (ILP) (nur innerhalb von Basisblöcken betrachtbar, ggf. gering)
- Anzahl der Einträge im *Scoreboard*
  - Bestimmt, wie weit voraus die *Pipeline* nach unabhängigen Befehlen suchen kann
- Anzahl und Typ der funktionellen Einheiten
  - *Stall* bei strukt. Konflikten hält alle weiteren Befehle an!
- Entstehen von WAR / WAW-Konflikten durch *Scoreboarding*  erzeugen *stalls*, die Vorziehen der Befehlsbearbeitung wieder zunichte machen

---

# Verfahren von Tomasulo (1)

---

- Erdacht für IBM 360.
- Verfahren von Tomasulo erlaubt auch bei Ausgabe- und Antidatenabhängigkeiten, die Reihenfolge zu vertauschen.
- Umbenennung der Register, verschiedenen Benutzungen eines Registers werden verschiedene Speicherzellen zugeordnet.
- Jeder funktionellen Einheit wird eine **Reservation Station** zugeordnet.
- *Reservation stations* enthalten die auszuführende Operation und, soweit bekannt, die Operanden bzw. eine **Kennzeichnung** in Form von **tag bits** des Operanden.

---

## Verfahren von Tomasulo (2)

---

Sind alle Operanden bekannt und ist die funktionelle Einheit frei, so kann die Bearbeitung beginnen.

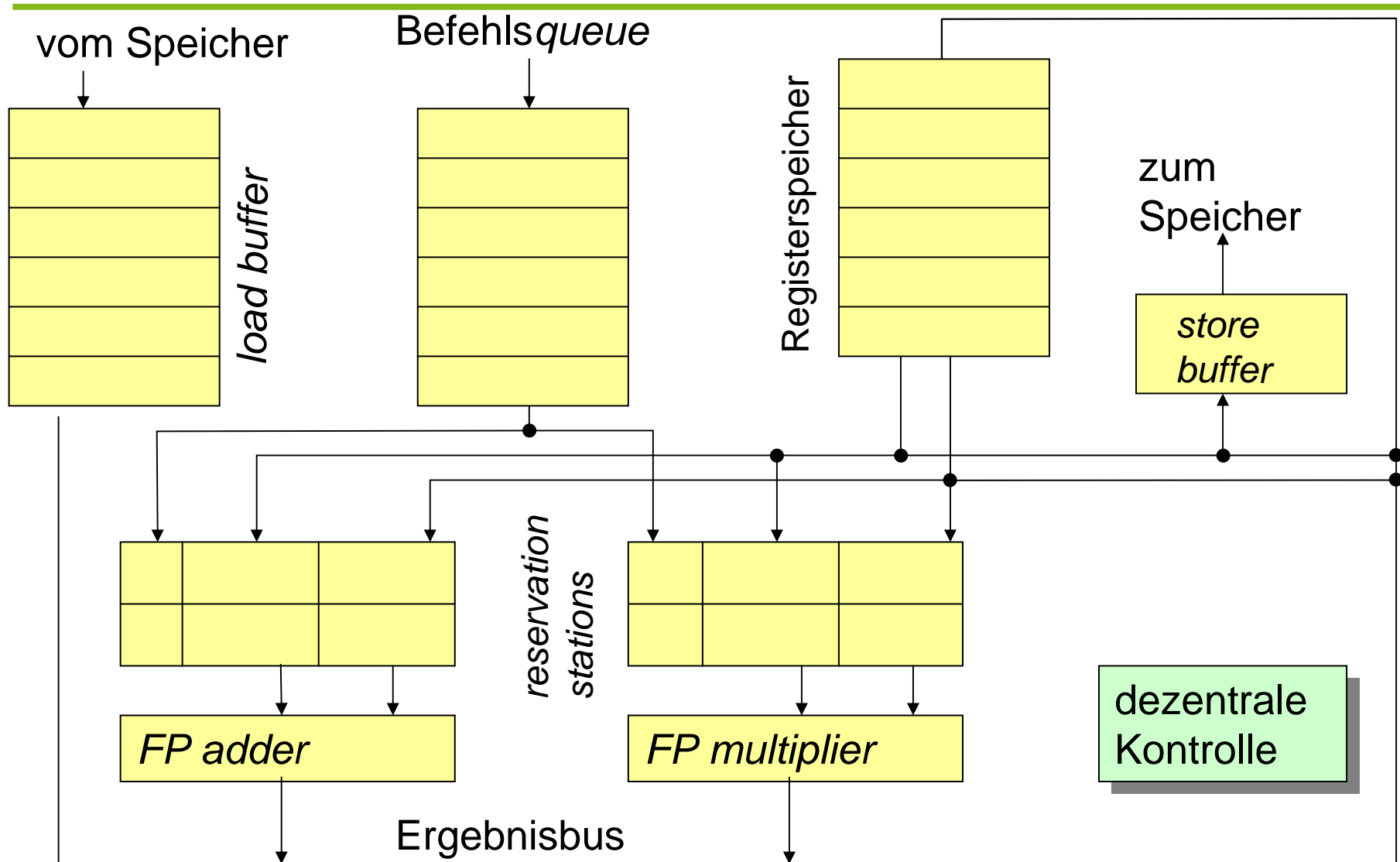
Am Ende der Bearbeitung wird das Ergebnis von allen Einheiten übernommen, die das Ergebnis benötigen.

Verteilen der Daten erfolgt vor der Abspeicherung im Registerspeicher.

Aus den *tag bits* geht hervor, aus welcher Einheit der Operand kommen muss.

Registeradressen werden dynamisch auf größere Anzahl von Plätzen in den *reservation stations* abgebildet, Register effektiv umbenannt. Performance-Beschränkungen wegen weniger Register umgangen.

# Verfahren von Tomasulo (3)



---

# Ursprüngliche Motivation/Kontext

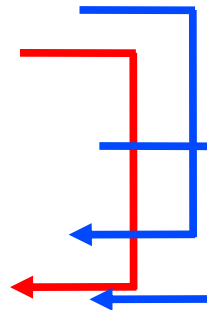
---

- Hohe FP-Leistung von Befehlssatz und Compiler für gesamte IBM 360-Familie (d.h. nicht durch Spezialisierung)
- Überwindung von Einschränkungen durch nur 4 architekturell definierte FP-Register (*Compiler Scheduling* kaum möglich)
- Lange Latenzen bei Speicherzugriffen und FP-Operationen
- Benutzt erstmalig (implizite) Register-Umbenennung  
☞ Minimierung von WAR und WAW-Konflikten

# Register Renaming

Beispielcode mit Namensabhängigkeiten:

DIV.D	F0, F2, F4		
ADD.D	F6, F0, F8	# Lesen von F8,	
		# Schreiben von F6	
S.D	F6, 0(R1)	# Lesen von F6	
SUB.D	F8, F10, F14	# Schreiben von F8	
MUL.D	F6, F10, F8	# Schreiben von F6	



- **Antidatenabhängigkeit** zwischen ADD.D und SUB.D (via F8) sowie zwischen S.D und MUL.D (via F6)
- **Ausgabeabhängigkeit** zwischen ADD.D und MUL.D (via F6)
- Ex. auch *echte* Datenabhängigkeiten



---

## Register Renaming (2)

---

Prinzip: Verwendung temporärer Register für (logisch) neue, möglicherweise interferierende Belegung

Beispiel (cont)

- Annahme: Ex. zwei temporäre Register S und T
- Neue Belegungen von F8 durch SUB bzw. F6 durch MUL in (eindeutige) temporäre Register „umleiten“

DIV.D F0,F2,F4

ADD.D F6,F0,F8

# Lesen von F8,

# Schreiben von F6

S.D F6,0(R1)

# Lesen von F6

SUB.D S,F10,F14

# Schreiben von S (F8)

MUL.D T,F10,F8

# Schreiben von T (F6)

- Alle Namenskonflikte durch Umbenennung auflösbar (Voraussetzung: Genügend temporäre Register)
- Weitere Verwendung von F6/F8 durch S/T ersetzen!

---

# Verfahren von Tomasulo: Prinzip

---

Wichtige Hardwarestruktur: *Reservation Stations*

- Zugeordnet zu funktionalen Einheiten (i.d.R. eine pro Einheit)

Arbeitsweise von *Reservation Stations*:

- Puffern Operanden für Befehle (sobald verfügbar geladen)  
☞ Müssen nicht aus Registern gelesen werden!
- Ausstehende Operanden verweisen auf *Reservation Station*, die Eingabe bereitstellen wird
- Bei aufeinander folgenden Schreibzugriffen auf Register:  
Nur letzter für Aktualisierung des Inhalts verwendet

Falls  $|Reservation\ Stations| > |Register|$  ☞ Namenskonflikte lösbar, die Compiler nicht behandeln kann!

---

## Verfahren von Tomasulo: Prinzip (2)

---

Verwendung von *Reservation Stations* anstelle des zentralen Registersatzes bewirkt 2 wichtige Eigenschaften:

- Konfliktdetektion und Ausführungskontrolle verteilt
  - Informationen in *Reservation Stations* bei den funktionellen Einheiten bestimmen, wann Ausführung eines Befehls möglich
- Ergebnisse werden direkt zu den funktionellen Einheiten (in jeweiliger *Reservation Station*) weitergereicht
  - Erweiterte Form des *Forwarding*
  - Realisiert implizit *Register Renaming*
  - Möglich durch gemeinsamen Ergebnisbus (*common data bus*)
    - ☞ Muss ggf. mehrfach vorhanden sein, falls mehr als ein Ergebnis pro Takt weiterzuleiten ist

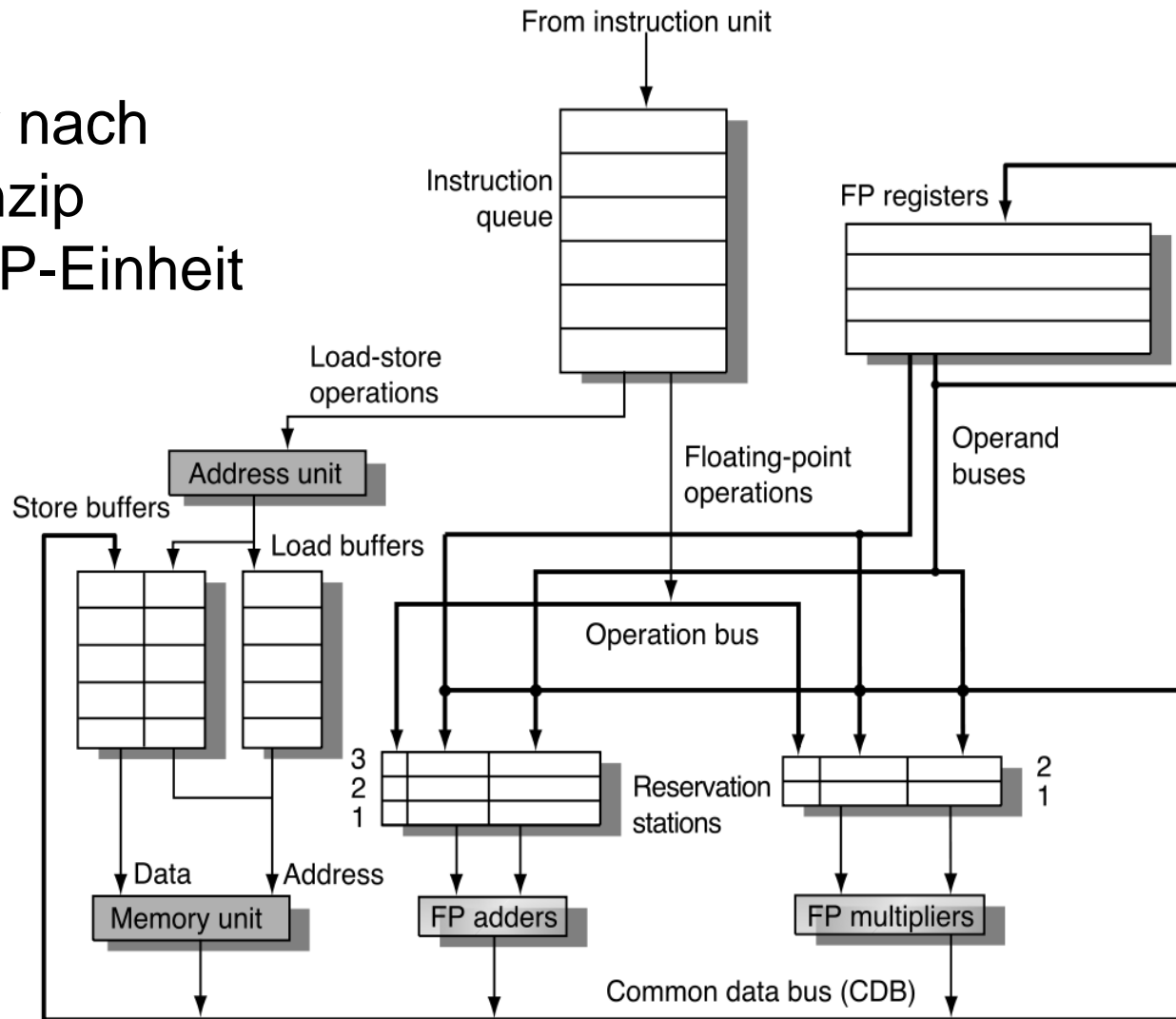
# Verfahren von Tomasulo: Prinzip (3)

Grundstruktur einer nach dem Tomasulo-Prinzip realisierten MIPS-FP-Einheit

Nur realisiert:

- FP-Ops. und
- Load/Store

*Load/Store Buffer*  
*vergleichbar*  
*Reservation*  
*Stations*



© 2003 Elsevier Science

---

# Bearbeitungsphasen (1)

---

Ausführung eines Befehls in 3 Bearbeitungsphasen:

## 1. Issue

- Befehl aus Befehlswarteschlange lesen (IF bereits erfolgt)
- In *Reservation Station* der benötigten funktionellen Einheit eintragen, sofern eine frei
- Operandenwerte aus Registern lesen (sofern dort vorhanden)
- Falls Operanden erst erzeugt, Referenz auf erzeugende *Reservation Station* eintragen (und Entstehen „beobachten“)
- *Reservation Stations* wie weitere Register behandelt  
=> WAR und WAW-Konflikte auflösbar  
(*Register Renaming* damit implizit erreicht)

---

# Bearbeitungsphasen (2)

---

## 2. Execution

- *Reservation Stations* beobachten Ergebnis-Bus, sofern Operanden noch nicht verfügbar
- Neu berechnete Operanden in *Reservation Stations* eintragen
- Sobald alle Operanden verfügbar: Abarbeitung des Befehls in korrespondierender fkt. Einheit starten
- Hinweise:
  - RAW-Konflikte durch datengetriebenes Starten der Befehlsausführung gelöst („Warten“ = *Pipeline-Stalls*)
  - > 1 Befehle können gleichzeitig ausführbereit werden

## 3. Write Results

- Ergebnisse werden via Ergebnis-Bus in wartende *Reservation Stations* und ggf. in Register geschrieben

---

# Verfahren von Tomasulo: Datenstrukturen

---

Notation in Anlehnung an *Scoreboarding*

- 1. Befehlsstatus: Phase (*Issue, ... Write Results*) in der sich Befehl befindet
- 2. Status der *Reservation Stations*:
  - *Busy*: Einheit arbeitend oder nicht
  - *Op*: Aktuelle Operation
  - *Qj, Qk*: *Reservation Stations*, die ggf. Quelloperanden erzeugen (leer, wenn bereits in *Vj/Vk* verfügbar)
  - *Vj, Vk*: Werte der Quelloperanden
- Für *Load* bzw. *Store*-Puffer:
  - *A*: Effektive Adresse für Speichertransfer
- 3. Register-Ergebnis-Status
  - *Qi*: *Reservation Station*, die Operation steuert, deren Ergebnis in aktuellem Register gespeichert werden soll

---

# Datenstrukturen (2)

---

Prozessorkonfiguration:

1 Adress- und 1 Speichereinheit, je 5 Load u. Store-Puffer

3 Addier- und 2 Multiplizierein., je 1 Reservation Station

Codebeispiel

```
L.D      F6,32(R2)
L.D      F2,96(R3)
MUL.D    F0,F2,F4      # datenabhängig vom 2. L.D
SUB.D    F8,F6,F2      # datenabh. vom 1. LD und 2. LD
DIV.D    F10,F0,F6     # datenabh. von MUL und 1. LD
ADD.D    F6,F8,F2      # datenabh. von 2. LD und
                        # antidatenabh. Von 1. SUB
SUB.D    F8,F4,F0      # ausgabeabhängig von 1. SUB
```

Betrachten Situation / Zustand der Reservation Stations:

- 1. Load (F6) fertig bearbeitet, Ergebnis geschrieben
- 2. Load (F2) eff. Adresse berechnet, wartet auf Speicher
- Andere Befehle soweit möglich ausgegeben (**nicht 2. SUB**)



# Datenstrukturen (3)

## Befehls-Status

<i>Befehl</i>		<i>Issue</i>	<i>Execute</i>	<i>Write Result</i>
L.D	F6, 32 (R2)	+	+	+
L.D	F2, 96 (R3)	+	+	
MUL.D	F0, F2, F4	+		
SUB.D	F8, F2, F6	+		
DIV.D	F10, F0, F6	+		
ADD.D	F6, F8, F2	+		

## Status der Reservation Stations

<i>Name</i>	<i>Busy</i>	<i>Op</i>	<i>Vj</i>	<i>Vk</i>	<i>Qj</i>	<i>Qk</i>	<i>A</i>
Load1	nein						
Load2	ja	Load					96+Regs[R3]
Add1	ja	SUB		Mem[32+RegsR2]]	Load2		
Add2	ja	ADD			Add1	Load2	
Add3	nein						
Mult1	ja	MUL		Regs[F4]	Load2		
Mult2	ja	DIV		Mem[32+Regs[R2]]	Mult1		

## Register-Ergebnis-Status

	<i>F0</i>	<i>F2</i>	<i>F4</i>	<i>F6</i>	<i>F8</i>	<i>F10</i>	...
<i>Qi</i>	Mult1		Load2		Add2	Add1	Mult2

# Datenstrukturen (4)

## Befehls-Status

<i>Befehl</i>	<i>Issue</i>	<i>Execute</i>	<i>Write Result</i>
L.D	F6, 32 (R2)	+	+
L.D	F2, 96 (R3)	+	+
MUL.D	F0, F2, F4	+	
SUB.D	F8, F2, F6	+	
DIV.D	F10, F0, F6	+	
ADD.D	F6, F8, F2	+	
SUB.D	F8, F4, F0	+	

## Status der Reservation Stations

<i>Name</i>	<i>Busy</i>	<i>Op</i>	<i>Vj</i>	<i>Vk</i>	<i>Qj</i>	<i>Qk</i>	<i>A</i>
Load1	nein						
Load2	ja	Load					96+Regs[R3]
Add1	ja	SUB		Mem[32+RegsR2]]	Load2		
Add2	ja	ADD			Add1	Load2	
Add3	ja	SUB	Regs[F4]			Mult1	
Mult1	ja	MUL		Regs[F4]	Load2		
Mult2	ja	DIV		Mem[32+Regs[R2]]	Mult1		

## Register-Ergebnis-Status

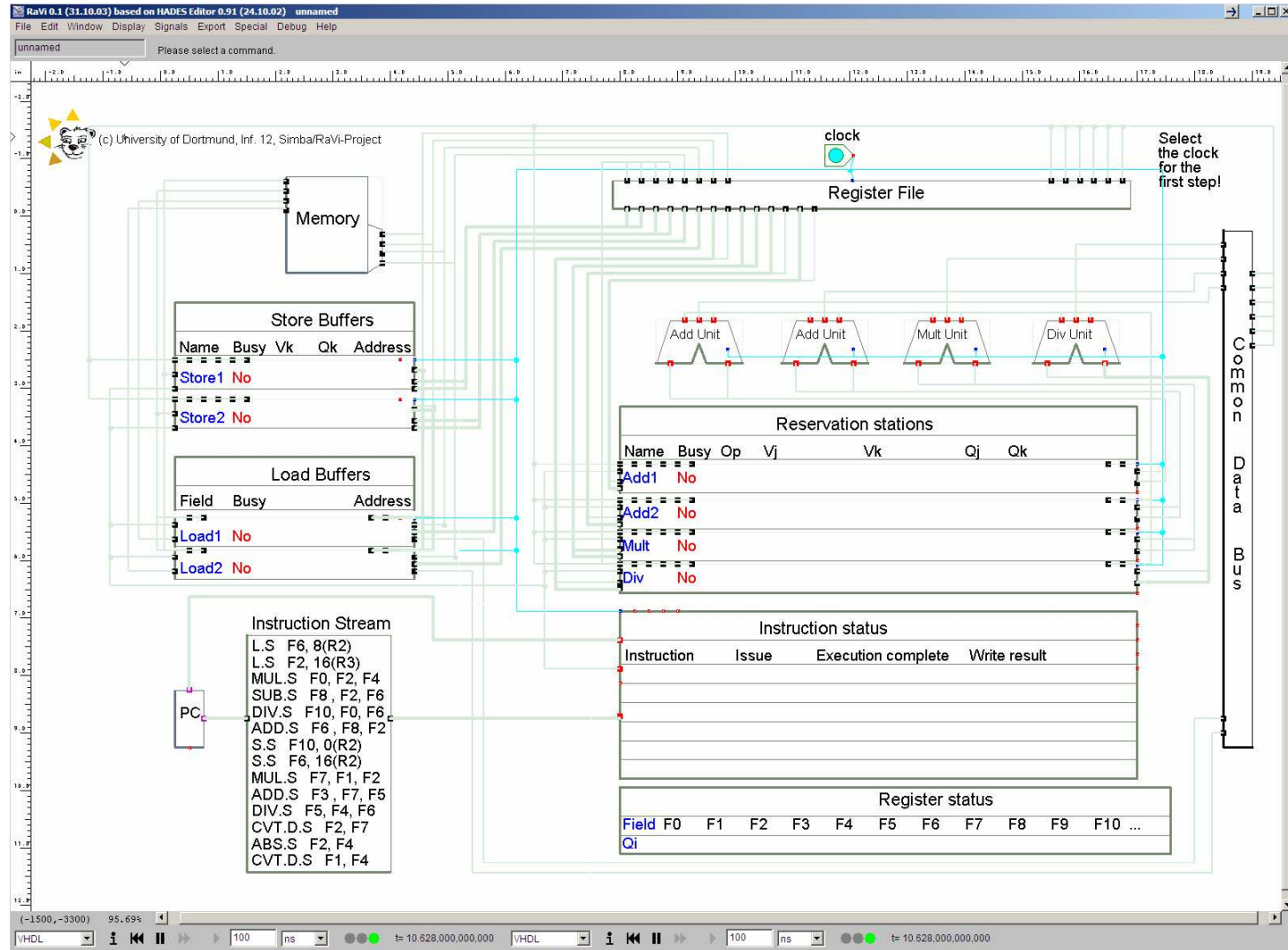
<i>Qi</i>	<i>F0</i>	<i>F2</i>	<i>F4</i>	<i>F6</i>	<i>F8</i>	<i>F10</i>	<i>...</i>
	Mult1	Load2		Add2	Add1	<del>Mult2</del>	
					Add3		

Auflösung der Ausgabeabhängigkeit (weitere "Verwendung" von F8 via Res.Stat.)

# Tomasulo-Simulation

<http://ls12-www.cs.tu-dortmund.de/de/teaching/download/ravi/download/index.html>

(Läuft offenbar nicht mehr)



---

# Zusammenfassung

---

## Dynamisches Scheduling

- Motivation für *out-of-order execution*
- *Scoreboarding*
- Verfahren von Tomasulo