

Compilerbau

Wintersemester 2010 / 2011

Dr. Heiko Falk

Technische Universität Dortmund

Lehrstuhl Informatik 12

Entwurfsautomatisierung für Eingebettete Systeme

Kapitel 8

Code-Optimierung

Gliederung der Vorlesung

- **Kapitel 1: Compiler – Abhängigkeiten und Anforderungen**
- **Kapitel 2: Interner Aufbau von Compilern**
- **Kapitel 3: Lexikalische Analyse (Scanner)**
- **Kapitel 4: Syntaktische Analyse (Parser)**
- **Kapitel 5: Semantische Analyse**
- **Kapitel 6: Instruktionsauswahl**
- **Kapitel 7: Register-Allokation**
- **Kapitel 8: Code-Optimierung**
 - HIR: Parallelisierung für Homogene Multi-DSPs
 - LIR: Generierung von Bit-Paket Operationen für NPUs
 - LIR: Optimierungen für Scratchpad-Speicher
- **Kapitel 9: Ausblick**

Parallelisierung für Multi-DSPs

- **Material freundlicherweise zur Verfügung gestellt von:**

Björn Franke und Michael O'Boyle

University of Edinburgh, UK

School of Informatics



Parallelisierung für Multi-DSPs

■ Motivation:

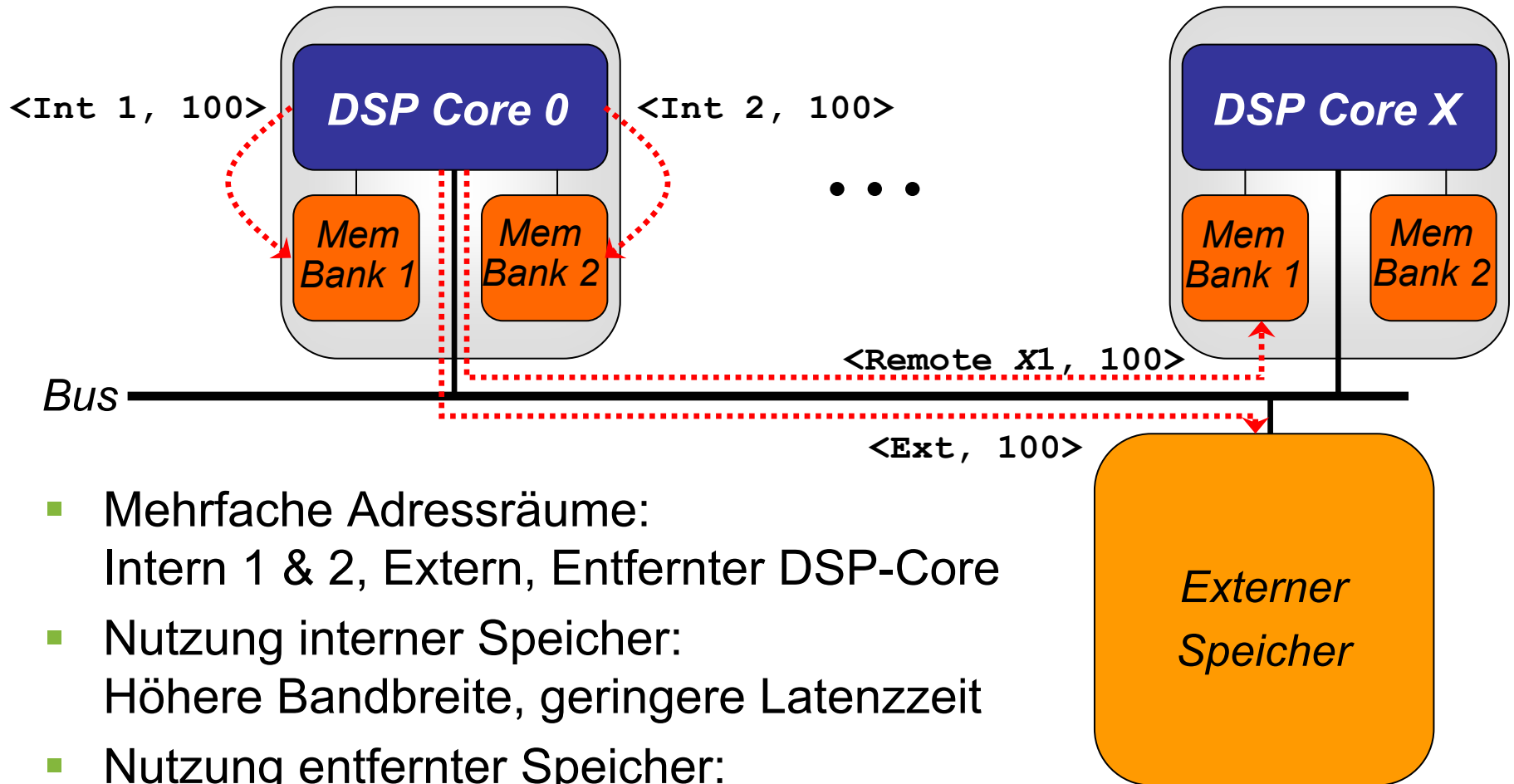
- Performance-Anforderungen eines gesamten Systems übersteigen oft Fähigkeiten eines einzelnen Prozessors.
(z.B. *Radar, Sonar, medizinische Bildverarbeitung, HDTV, ...*)
- Parallel arbeitende DSPs stellen hinreichend Performance zur Verfügung, aber...
 - ✗ Wenig bis keine Hardware-Unterstützung für parallele Ausführung
 - ✗ Noch weniger Unterstützung paralleler Programmier-techniken durch Entwurfswerkzeuge.
 - ✗ Existierende Quellcodes oft in low-level Stil programmiert, welcher Parallelisierung erschwert.

Parallelisierende Compiler

- **Spezialgebiet „High Performance Computing“:**
 - Seit über 25 Jahren Forschung zu Vektorisierenden Compilern
 - Traditionell Fortran-Compiler
 - Derartige Vektorisierende Compiler i.d.R. für Multi-DSPs nicht geeignet, da Annahmen über Speicher-Modell unrealistisch:
 - ✗ Kommunikation zwischen Prozessen via gemeinsamen Speicher (shared memory)
 - ✗ Speicher hat nur einen einzelnen gemeinsamen Adressraum
 - ✗ Caches können dezentral vorkommen, Cache-Kohärenz aber in HW gelöst

 **De Facto keine parallelisierenden Compiler für Multi-DSPs**

Multi-DSPs



- Mehrfache Adressräume:
Intern 1 & 2, Extern, Entfernter DSP-Core
- Nutzung interner Speicher:
Höhere Bandbreite, geringere Latenzzeit
- Nutzung entfernter Speicher:
ID des entfernten DSPs muss bekannt sein

Ablauf der Parallelisierung

- **Programm-Wiederherstellung**
 - Entfernen „ungewünschter“ low-level Konstrukte im Code
 - Ersetzung durch high-level Konstrukte
- **Entdeckung von Parallelität**
 - Identifizierung parallelisierbarer Schleifen
- **Partitionierung und Zuordnung von Daten**
 - Minimierung des Kommunikations-Overheads zwischen DSPs
- **Erhöhung der Lokalität von Speicherzugriffen**
 - Minimierung der Zugriffe auf Speicher entfernter DSPs
- **Optimierung der Speicher-Transfers**
 - Nutzung von *Direct Memory Access (DMA)* für Block-Transfers


Code-Beispiel für 2 parallele DSPs

```

/* Array-Deklarationen */
int A[16], B[16], C[16], D[16];

/* Deklaration & Initialisierung von Zeigern */
int *p_a = A, *p_b = &B[15], *p_c = C, *p_d = D;

/* Schleife über alle Array-Elemente */
for (i = 0; i < 16; i++)
  *p_d++ = *p_c++ + *p_a++ * *p_b--;
  
```

- Low-level Array-Zugriffe über Zeiger; explizite Zeiger-Arithmetik (*Auto-Increment Adressierung*, vgl.  Kapitel 1)
- Nachteilig für Parallelisierung, da ad hoc keine Struktur in Array-Zugriffen erkenn- und analysierbar.

Programm-Wiederherstellung

```
/* Array-Deklarationen */  
int A[16], B[16], C[16], D[16];  
  
/* Schleife über alle Array-Elemente */  
for (i = 0; i < 16; i++)  
    D[i] = C[i] + A[i] * B[15-i];
```

- Ersetzen der Zeiger-Zugriffe durch explizite Array-Operatoren []
- Struktur der Array-Zugriffe besser erkennbar, für nachfolgende Analysen zugänglicher

Programm-Wiederherstellung

```
/* Array-Deklarationen */  
int A[16], B[16], C[16], D[16] ;  
  
/* Schleife über alle Array-Elemente */  
for (i = 0; i < 16; i++)  
    D[i] = C[i] + A[i] * B[15-i];
```

- Eindimensionale „flache“ Arrays für Parallelisierung für Multi-DSP Architektur zu unstrukturiert.
- Aufteilung der Arrays auf verfügbare parallele DSPs unklar.

Daten-Partitionierung

```

/* Partitionierte Array-Deklarationen */
int A[2][8], B[2][8], C[2][8], D[2][8];

/* Schleife über alle Array-Elemente */
for (i = 0; i < 16; i++)
    D[i/8][i%8] = C[i/8][i%8] +
                A[i/8][i%8] * B[(15-i)/8][(15-i)%8];
  
```

- Neue zweidimensionale Array-Deklarationen
- Erste Dimension entspricht Anzahl paralleler DSPs
- Ursprüngliche flache Arrays in disjunkte Bereiche zerlegt, die unabhängig voneinander bearbeitet werden können.

Daten-Partitionierung

```
/* Partitionierte Array-Deklarationen */
```

```
int A[2][8], B[2][8], C[2][8], D[2][8];
```

```
/* Schleife über alle Array-Elemente */
```

```
for (i = 0; i < 16; i++)
```

```

  D[i/8][i%8] = C[i/8][i%8] +
                A[i/8][i%8] * B[(15-i)/8][(15-i)%8];

```

- Sehr kostspielige, komplexe Adressierung notwendig.
- Grund: Arrays sind mehrdimensional; Schleifenvariable *i*, mit der Arrays indiziert werden, läuft aber sequenziell.
- Sog. Zirkuläre Adressierung (*circular buffer addressing*).

Strip Mining der i-Schleife

```

/* Partitionierte Array-Deklarationen */
int A[2][8], B[2][8], C[2][8], D[2][8];

/* Verschachtelte Schleife über alle Array-Elemente */
for (j = 0; j < 2; j++)
  for (i = 0; i < 8; i++)
    D[j][i] = C[j][i] + A[j][i] * B[1-j][7-i];
  
```

- Aufteilen des sequenziellen Iterationsraums von **i** in zwei unabhängige zweidimensionale Iterationsräume
- Iterationsräume der neuen verschachtelten Schleifen spiegeln Daten-Layout wieder
- Nur noch lineare Ausdrücke zur Array-Adressierung

Strip Mining der i-Schleife

```
/* Partitionierte Array-Deklarationen */
```

```
int A[2][8], B[2][8], C[2][8], D[2][8];
```

```
/* Verschachtelte Schleife über alle Array-Elemente */
```

```
for (j = 0; j < 2; j++)
```

```
    for (i = 0; i < 8; i++)
```

```
        D[j][i] = C[j][i] + A[j][i] * B[1-j][7-i];
```

- Wie kann dieser Code für zwei DSPs parallelisiert werden?

Parallelisierung (für Prozessor 0)

```
/* Definition der Prozessor-ID */
```

```
#define MYID 0
```

```
/* Partitionierte Array-Deklarationen */
```

```
int A[2][8], B[2][8], C[2][8], D[2][8];
```

```
/* Simple Schleife über alle Array-Elemente für DSP Nr. MYID */
```

```
for (i = 0; i < 8; i++)
```

```
    D[MYID][i] = C[MYID][i] + A[MYID][i] * B[1-MYID][7-i];
```

- Einfügen einer expliziten Prozessor-ID

- Array-Adressierung unter Verwendung der Prozessor-ID
- Bei N parallelen Prozessoren Generierung von N verschiedenen HIR-Codes mit jeweils unterschiedlichen Prozessor-IDs

Parallelisierung (für Prozessor 0)

```

/* Definition der Prozessor-ID */
#define MYID 0

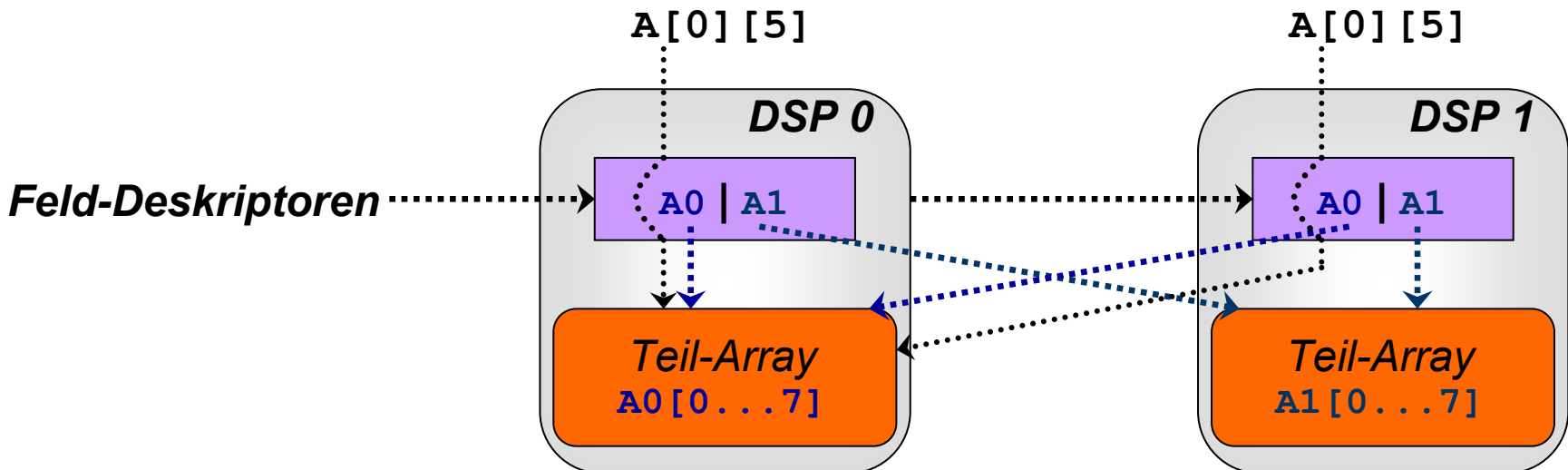
/* Partitionierte Array-Deklarationen */
int A[2][8], B[2][8], C[2][8], D[2][8];

/* Simple Schleife über alle Array-Elemente für DSP Nr. MYID */
for (i = 0; i < 8; i++)
    D[MYID][i] = C[MYID][i] + A[MYID][i] * B[1-MYID][7-i];
  
```

- Mit dieser Struktur ist klar, welcher Code auf welchem DSP läuft.
- Unklar ist, wie die Arrays auf lokale Speicherbänke der DSPs oder auf externe Speicher verteilt werden, und wie Zugriffe auf Speicherbänke entfernter DSPs geschehen.

Feld-Deskriptoren

- Zweidimensionales Feld $\mathbf{A}[2][8]$ wird entlang erster Dimension in 2 Teil-Arrays $\mathbf{A0}$ und $\mathbf{A1}$ zerlegt.
- Jedes Teil-Array \mathbf{A}_n wird in Speicher von Prozessor n abgelegt.
- Ursprüngliche 2-dimensionale Array-Zugriffe müssen mit Hilfe von Deskriptoren auf $\mathbf{A0}$ und $\mathbf{A1}$ umgelenkt werden.



Speicher-Aufteilung (für Prozessor 0)

```
/* Definition der Prozessor-ID */
#define MYID 0
```

- Felder in DSP-internem und entferntem Speicher

```
/* Partitionierte Array-Deklarationen & Feld-Deskriptoren */
int A0[8]; extern int A1[8]; int *A[2] = { A0, A1 };
int B0[8]; extern int B1[8]; int *B[2] = { B0, B1 }; ...
```

```
/* Simple Schleife über alle Array-Elemente für DSP Nr. MYID */
for (i = 0; i < 8; i++)
    D[MYID][i] = C[MYID][i] + A[MYID][i] * B[1-MYID][7-i];
```

- Array-Zugriffe über Deskriptoren in unveränderter Syntax

Speicher-Aufteilung (für Prozessor 0)

```

/* Definition der Prozessor-ID */
#define MYID 0

/* Partitionierte Array-Deklarationen & Feld-Deskriptoren */
int A0[8]; extern int A1[8]; int *A[2] = { A0, A1 };
int B0[8]; extern int B1[8]; int *B[2] = { B0, B1 }; ...

/* Simple Schleife über alle Array-Elemente für DSP Nr. MYID */
for (i = 0; i < 8; i++)
    D[MYID][i] = C[MYID][i] + A[MYID][i] * B[1-MYID][7-i];

```

- Deskriptor-Zugriff auf lokale Arrays wegen zus. Indirektion ineffizient.
- Scheduling-Probleme: $A[i][j]$ kann unterschiedliche Latenzzeit haben, wenn i lokalen oder entfernten Speicher referenziert.

Lokalitätserhöhung von Feld-Zugriffen

```
/* Definition der Prozessor-ID */
```

```
#define MYID 0
```

```
/* Partitionierte Array-Deklarationen & Feld-Deskriptoren */
```

```
int A0[8]; extern int A1[8]; int *A[2] = { A0, A1 };
```

```
int B0[8]; extern int B1[8]; int *B[2] = { B0, B1 }; ...
```

```
/* Simple Schleife über alle Array-Elemente für DSP Nr. MYID */
```

```
for (i = 0; i < 8; i++)
```

```
    D0[i] = C0[i] + A0[i] * B[1-MYID][7-i];
```

- Direkte Zugriffe auf lokale Felder; wann immer möglich, auf Zugriff via Deskriptoren verzichten.
- Maximale Ausnutzung der hohen Bandbreite lokaler Speicher.

Lokalitätserhöhung von Feld-Zugriffen

```
/* Definition der Prozessor-ID */
```

```
#define MYID 0
```

```
/* Partitionierte Array-Deklarationen & Feld-Deskriptoren */
```

```
int A0[8]; extern int A1[8]; int *A[2] = { A0, A1 };
```

```
int B0[8]; extern int B1[8]; int *B[2] = { B0, B1 }; ...
```

```
/* Simple Schleife über alle Array-Elemente für DSP Nr. MYID */
```

```
for (i = 0; i < 8; i++)
```

```
    D0[i] = C0[i] + A0[i] * B[1-MYID][7-i];
```

- 8 sequenzielle Zugriffe auf aufeinanderfolgende Array-Elemente in entferntem Speicher
- Ineffizient, da 8 komplette Bus-Zyklen benötigt werden

Einfügen von DMA Block-Transfers

```
/* Definition der Prozessor-ID */
```

```
#define MYID 0
```

```
/* Partitionierte Array-Deklarationen & Feld-Deskriptoren */
```

```
int A0[8]; extern int A1[8]; int *A[2] = { A0, A1 };
```

```
int B0[8]; extern int B1[8]; int *B[2] = { B0, B1 }; ...
```

```
/* Temporärer Puffer für DMA */
```

```
int temp[8];
```

```
DMA_get( temp, &(B[1-MYID]), 8 * sizeof( int ) );
```

```
/* Simple Schleife über alle Array-Elemente für DSP Nr. MYID */
```

```
for (i = 0; i < 8; i++)
```

```
    D0[i] = C0[i] + A0[i] * temp[7-i];
```

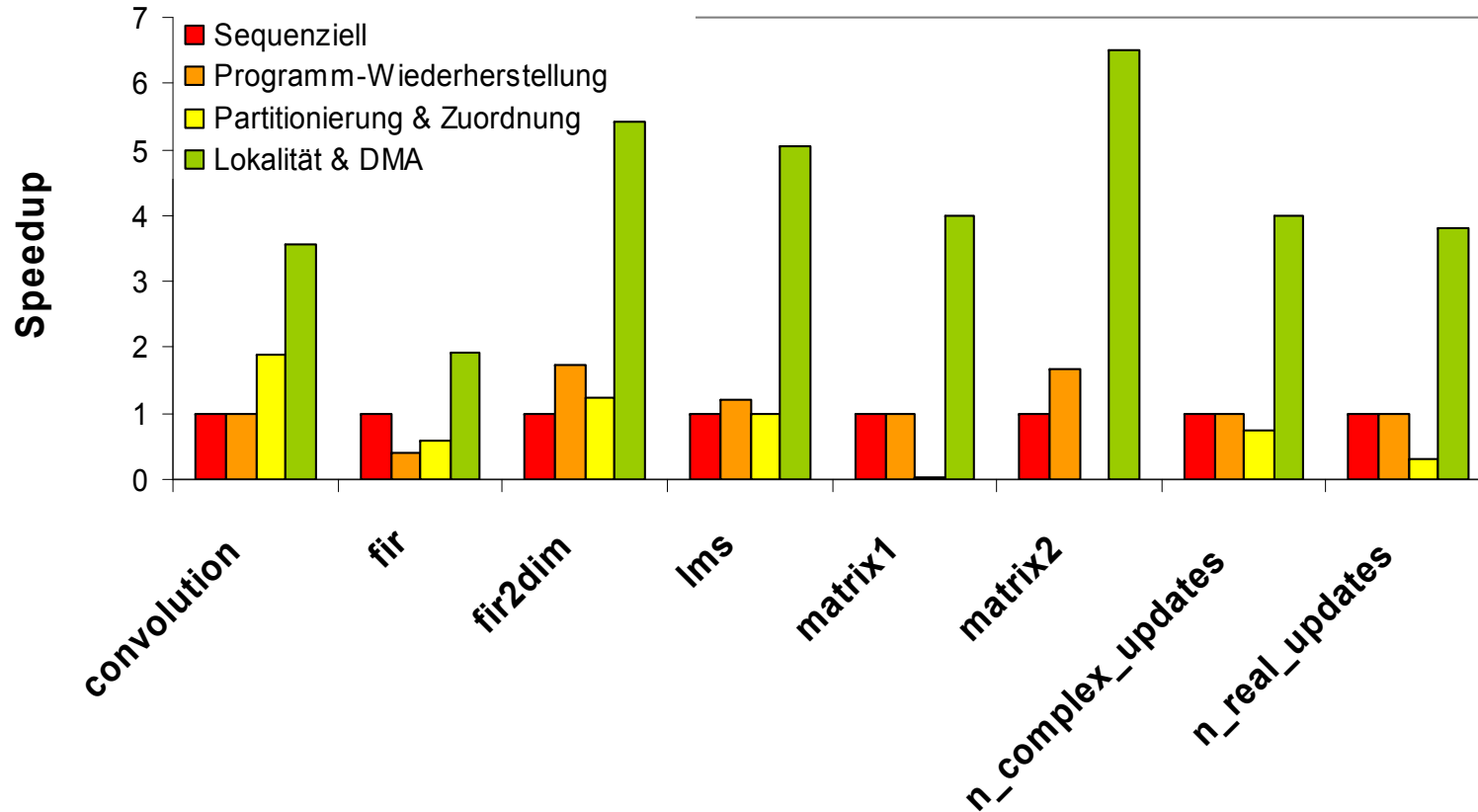
- Blockweises Laden eines lokalen Puffers aus entferntem Speicher per DMA

- Feld-Zugriffe in Schleife nur noch auf lokalen Speicher

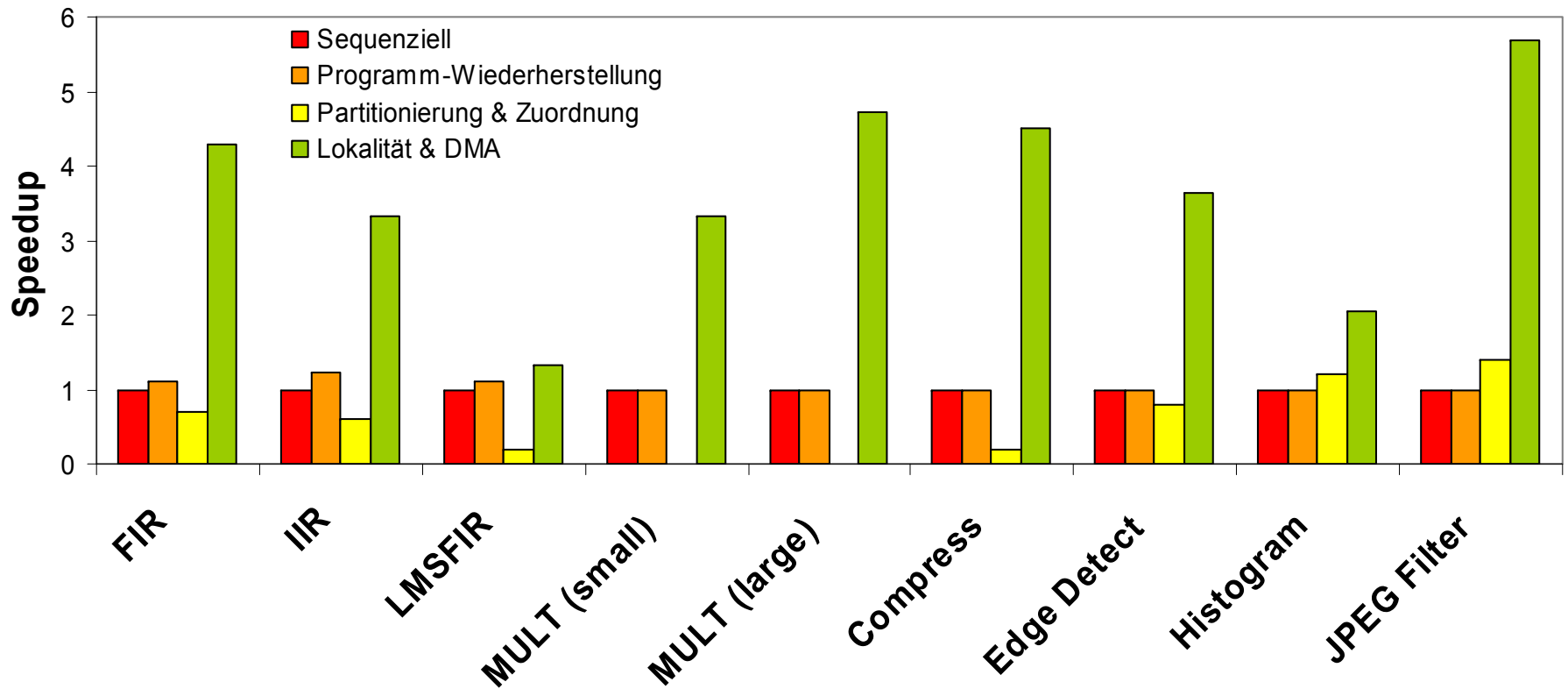
Durchführung der Parallelisierung

- **Multi-DSP Hardware**
 - 4 parallele Analog Devices TigerSHARC TS-101 @250 MHz
 - 768 kB lokales SRAM pro DSP, 128 MB externes DRAM
- **Parallelisierte Benchmark-Programme**
 - DSPstone: *kleine DSP-Routinen, geringe Code-Komplexität*
 - UTDSP: *komplexe Anwendungen, rechenintensiver Code*
- **Ergebnisse:** Laufzeiten
 - für rein sequenziellen Code auf 1 DSP laufend
 - für Code nach Programm-Wiederherstellung
 - für Code nach Daten-Partitionierung und Zuordnung
 - für Code nach Erhöhung der Lokalität & DMA

Ergebnisse – DSPstone



Ergebnisse – UTDSP



Diskussion der Ergebnisse

- **Durchschnittliche Gesamt-Speedups:**
 - DSPstone: Faktor 4,28
 - UTDSP: Faktor 3,65
 - Alle Benchmarks: Faktor 3,78
- **Sehr erstaunlich:** *Wie kann für DSPstone ein Speedup über Faktor 4 erzielt werden, wenn eine Parallelisierung für 4 DSPs erfolgt?*

Gründe für Super-Lineare Speedups

- **Super-Lineare Speedups > 4 bei 4 parallelen DSPs:**
 - Parallelisierter Code ist nachfolgenden Compiler-Optimierungen evtl. besser zugänglich als originaler sequentieller Code.
 - *Beispiel:*
Sequenzielle `i`-Schleife ([Folie 13](#)): 16 Iterationen.
Auf 2 DSPs parallelisierte `i`-Schleife ([Folie 14](#)): 8 Iterationen.

☞ Parallelisierte Schleifen u.U. Kandidaten für *Loop Unrolling*:

<code>for (i = 0; i < 8; i++)</code>	<code><Schleifenkörper>;</code>	}	8-mal
<code><Schleifenkörper>;</code>	<code><Schleifenkörper>;</code>		
<code><Schleifenkörper>;</code>	<code>...</code>		
	<code><Schleifenkörper>;</code>		

- Abgerollte Schleife ohne Sprünge!
- ☞ Keine Delay-Slots, Sprung-Vorhersage liegt stets richtig.

Gliederung der Vorlesung

- **Kapitel 1: Compiler – Abhängigkeiten und Anforderungen**
- **Kapitel 2: Interner Aufbau von Compilern**
- **Kapitel 3: Lexikalische Analyse (Scanner)**
- **Kapitel 4: Syntaktische Analyse (Parser)**
- **Kapitel 5: Semantische Analyse**
- **Kapitel 6: Instruktionsauswahl**
- **Kapitel 7: Register-Allokation**
- **Kapitel 8: Code-Optimierung**
 - HIR: Parallelisierung für Homogene Multi-DSPs
 - LIR: Generierung von Bit-Paket Operationen für NPUs
 - LIR: Optimierungen für Scratchpad-Speicher
- **Kapitel 9: Ausblick**

Wiederholung: Datenflussgraphen

Datenflussgraph:

- Knoten repräsentiert eine Operation
- Kanten zwischen Knoten repräsentieren Definitionen (*DEFs*) und Benutzungen (*USEs*) von Daten.

Genauigkeit eines DFGs:

- Auf LIR-Ebene repräsentiert ein DFG-Knoten eine Maschinen-Operation
- Da die Operanden von Maschinen-Operationen i.d.R. Prozessor-Register sind, repräsentieren Kanten den Datenfluss durch *ganze* Register.

DFGs & Bit-Pakete

Bit-Pakete:

- Menge aufeinanderfolgender Bits
- beliebiger Länge
- an beliebiger Position startend
- u.U. Wortgrenzen überschreitend

DFGs und Bit-Pakete:

- DFGs modellieren Datenfluss auf Basis von atomaren Registern
- ☞ Information über unregelmäßig angeordnete Teilbereiche von Registern werden nicht bereitgestellt.
- ☞ ***Klassische DFG-basierte Verfahren i.d.R. ungeeignet zur Erzeugung von Bit-Paket Operationen!***

Beispiel: TPM und Bit-Pakete

- Zusammengesetzte Regel

```

dreg: tpm_BinaryExpAND ( tpm_BinaryExpSHR (
        dreg, const ) , const )
    
```

kann Ausdruck $(c \gg 4) \& 0x7$ überdecken und effiziente Operation `EXTR.U d_0, d_c, 4, 3` generieren.

- **Aber:** TPM stößt an Grenzen, wenn Muster komplexer werden:
 - ✘ Zahlen `4 / 0x7` nicht als Konstanten, sondern als Inhalt von Variablen vorliegend?
 - ✘ Andere Operator-Kombinationen als `& / >>` zum Erzeugen und Einfügen von Bit-Paketen in C?
 - 👉 Baum-Grammatik würde schnell ausufern und trotzdem relativ schlechten Code erzeugen!

Lösungsansatz

- **Durchführen einer konventionellen Instruktionauswahl:**
 - Baum-Grammatik erzeugt LIR mit Maschinen-Operationen, die atomare Register als Operanden verwenden
 - Baum-Grammatik erzeugt keine Bit-Paket Operationen
 - Über Regeln


```
dreg: tpm_BinaryExpAND ( dreg, const )
dreg: tpm_BinaryExpSHR ( dreg, const )
```

 würde Ausdruck $(c \gg 4) \& 0x7$ naiv überdeckt durch


```
SH d_0, d_c, -4; AND d_1, d_0, 7;
```
- **Nachträgliche LIR-Optimierung:**
 - Erkennt Operationen, die Bit-Pakete extrahieren / einfügen und erzeugt entsprechende **extr** / **insert** Bit-Paket Operationen

Klassische Datenfluss-Analyse

Problem:

- Klassische Datenfluss-Analysen (*DFA*) erlauben Aussagen über *Fluss von Information*, bezogen auf die Register-Ebene:
 - ✓ Welche Operation benutzt / definiert ein bestimmtes Datum, vorliegend in einem bestimmten Register?
 - ✓ Zwischen welchen Operationen bestehen Daten-Abhängigkeiten?
- Klassische Datenfluss-Analysen treffen keinerlei Aussage über
 - ✗ den *Wert von Information*, d.h. den potenziellen Wert, den ein Register zu einem bestimmten Zeitpunkt haben kann.
 - ✗ den potenziellen Wert, den ein *Teil eines Registers* zu einem bestimmten Zeitpunkt haben kann.

Bitgenaue Wertfluss-Analyse

Wertfluss-Analyse (WFA):

- Analysiert ebenso wie DFA den Datenfluss,
- nimmt aber zusätzlich Abschätzungen über den Inhalt der an der Datenverarbeitung beteiligten Speicherzellen vor.


Bitgenaue Daten- und Wertfluss-Analyse (BDWFA):

- Wertfluss-Abschätzung wird für jedes einzelne Bit der an der Datenverarbeitung beteiligten Speicherzellen vorgenommen.
- 👉 Erlaubt Aussagen über den potenziellen Wert jedes einzelnen Bits einer Speicherzelle zu einem bestimmten Zeitpunkt.
- 👉 ***Im folgenden: Präsentation einer BDWFA mit mehrwertiger Logik für Register als Speicherzellen.***

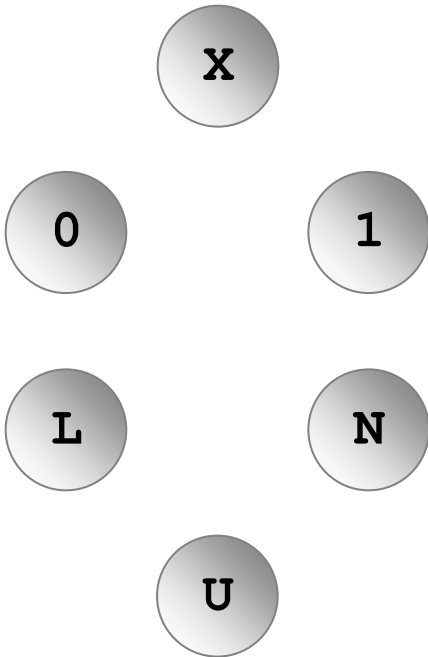
Daten- und Wertflussgraph (DWFG)

Definition (*Daten- und Wertflussgraph*):

Sei F eine LIR-Funktion. Der *Daten- und Wertflussgraph* (DWFG) zu F ist ein gerichteter Graph $DWFG = (V, E, d, u)$ mit

- Knotenmenge V identisch mit DFG-Definition (vgl.  Kapitel 6)
- Seien $op_i(p_{i,1}, \dots, p_{i,n})$ und $op_j(p_{j,1}, \dots, p_{j,m})$ zwei Operationen aus F mit Parametern $p_{i,x}$ bzw. $p_{j,y}$, und v_i und v_j die zu op_i und op_j gehörenden Knoten. Für jede Benutzung eines Registers r durch $p_{j,y}$, das von $p_{i,x}$ definiert wird, existiert eine Kante $e = (v_i, v_j) \in E$.
- d und u stellen bitgenaue Wert-Informationen zu Kanten $e \in E$ bereit (*Down-* und *Up-Werte*). Sei r das Register, das durch e modelliert wird, und r sei k Bits breit. Dann sind d und u Abbildungen $d \mid u: E \rightarrow \mathcal{L}_4^k$ mit \mathcal{L}_4 als Halbordnung zur Darstellung des potenziellen Wertes eines einzelnen Bits.

Die Halbordnung \mathcal{L}_4 (1)



Pro Bit eines Registers wird mit einem Element aus \mathcal{L}_4 gespeichert, welche Werte das Bit haben kann:

- 0 – Das betrachtete Bit hat den Wert 0
- 1 – Ein Bit hat den Wert 1
- U – Der Wert eines Bits ist völlig unbekannt
- X – Der Wert eines Bits ist irrelevant (*don't care*)
- L – Der Wert eines Bits ist unbekannt, aber dessen Herkunft (*Location*) ist bekannt.
- N – Wie L, nur ist das Bit bei bekannter Herkunft einmal negiert worden (*negated Location*)

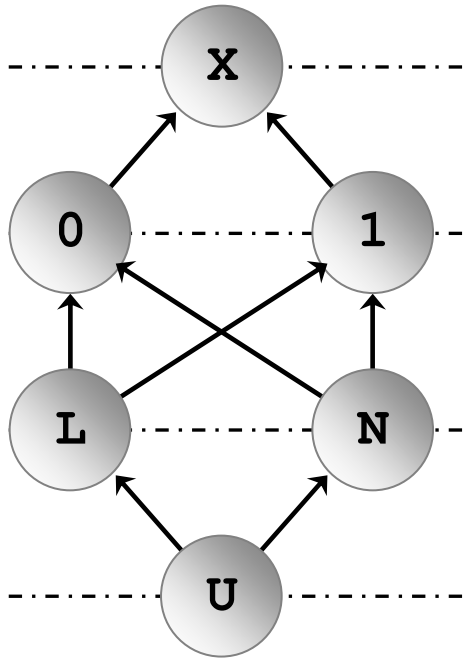
Die Halbordnung \mathcal{L}_4 (2)

\mathcal{L}_4 ist eine Halbordnung:

- Es gibt einen Operator ' \leftarrow ', der die Elemente in \mathcal{L}_4 gemäß gerichteter Kanten in Relation setzt.
- \mathbb{U} hat geringsten Informationsgehalt und ist gemäß \leftarrow -Operator am kleinsten.
- \mathbf{x} hat höchsten Informationsgehalt und ist gemäß \leftarrow -Operator am größten.

Diagramm links enthält vier horizontale Ebenen

☞ \mathcal{L}_4







Beispiele zu \mathcal{L}_4 (1)


Für eine Kante e sei r ein 8-Bit Register, das durch e modelliert wird.

Graphische Notation:  repräsentiert Up-Wert,  Down-Wert

Little Endian Darstellung (höchstwertiges Byte links geschrieben)

Beispielhafte Kanten-Informationen für e und deren Interpretation:


- 
UUUUUUUU
Der Wert von r ist komplett unbekannt.
- 
00101010
Der Wert von r ist gleich 42.
- 
0010X010
Bit 3 von r ist irrelevant; r kann gleich 34 oder 42 sein.
- 
XXXXXXXX


 r ist komplett irrelevant
 r hat keine Auswirkung auf den Datenfluss


Beispiele zu \mathcal{L}_4 (2)

Sei zusätzlich r' ein 8-Bit Register, das einen Eingangswert für die betrachtete LIR-Funktion F darstellt (z.B. Funktionsparameter).

Beispielhafte Kanten-Informationen für e und deren Interpretation:

- 
00L _{$r',2$} 00000
 Der Wert von Bit 5 von r ist unbekannt. Aber er ist identisch mit dem Wert von Bit 2 von r' .

- 
00N _{$r',4$} 00000
 Der Wert von Bit 5 von r ist unbekannt. Aber er ist identisch mit dem negierten Wert von Bit 4 von r' .

- 
00L _{$r',2$} L _{$r',1$} L _{$r',0$} 000
 r enthält ein Bit-Paket bestehend aus den Bits 2 bis 0 von r' , platziert ab Bit-Position 3 in r .

Rechnen in \mathcal{L}_4 – Konjunktion

\wedge	1	0	L_i	N_i	U	X
1	1	0	L_i	N_i	U	X
0	0	0	0	0	0	0
L_i	L_i	0	L_i	0	U	U
N_i	N_i	0	0	N_i	U	U
U	U	0	U	U	U	U
X	X	0	U	U	U	X

Bemerkung:

- Werden L/N -Werte mit verschiedener Herkunft verknüpft, resultiert stets U.

Rechnen in \mathcal{L}_4 – Disjunktion

\vee	1	0	L_i	N_i	U	x
1	1	1	1	1	1	1
0	1	0	L_i	N_i	U	x
L_i	1	L_i	L_i	1	U	U
N_i	1	N_i	1	N_i	U	U
U	1	U	U	U	U	U
x	1	x	U	U	U	x

Bemerkung:

- Werden **L/N**-Werte mit verschiedener Herkunft verknüpft, resultiert stets **U**.

Rechnen in \mathcal{L}_4 – Negation

\neg	1	0	L_i	N_i	U	X
	0	1	N_i	L_i	U	X

Ablauf der BDWFA

Gegeben:

- Eine zu optimierende Zwischendarstellung *LIR*

Zweiphasige Vorgehensweise:

- Für jede Funktion *F* aus *LIR*:
 - Bestimme initialen Daten- und Wertflussgraph $D = (V, E, \emptyset, \emptyset)$ mit leeren Abbildungen *d* und *u* von *F*
 - Bestimme Down-Werte $d(e)$ aller Kanten durch Vorwärts-Analyse
 - Bestimme Up-Werte $u(e)$ aller Kanten durch Rückwärts-Analyse

Vorwärts-Analyse

Ziel:

- Ausschließliche Berechnung von \Downarrow -Werten für D
- \Downarrow -Wert $d(e)$ repräsentiert bitgenaues Resultat eines Knotens $v \in V$ (d.h. aus v ausgehende Kante e), wenn man Operator von v auf Operanden (d.h. \Downarrow -Werte in v eingehender Kanten) anwendet.

Ansatz:

- (Wiederholter) Durchlauf durch D entlang Kanten-Richtung
 ☞ „Vorwärts“-Analyse
- Für jeden aktuell besuchten Knoten $v \in V$:
 - Führe *Vorwärts-Simulation* des Operators von v auf \Downarrow -Werten aller eingehenden Kanten aus
 - Speichere neue \Downarrow -Werte der ausgehenden Kanten von v

Ablauf der Vorwärts-Analyse (1)

- $queue\langle DWFG_node \rangle q = \langle \text{Menge aller Quell-Knoten in } D \rangle$;
 $d(e) = \mathcal{U}^*$ für alle Kanten $e \in E$;
- while (! $q.empty()$)
 - $DWFG_node v = \langle \text{erstes Element aus } q \rangle$; $q.remove(v)$;
 $E_{out} = \{ e \in E \mid e = (v, v_x) \}$; $E_{in} = \{ e \in E \mid e = (v_x, v) \}$;
 - if ($\langle v \text{ repräsentiert konstante Zahl } c \rangle$)
 $d'(e) = \{0, 1\}^* = \langle \text{Binärdarstellung von } c \rangle$ für alle $e \in E_{out}$;
 - else
 if ($\langle v \text{ repräsentiert unbekannte Eingangsvariable } i \text{ von } F \rangle$)
 $d'(e) = \{L_i\}^* = \langle \text{Bit-Locations von } i \rangle$ für alle $e \in E_{out}$;
 - else
 $d'(e) = \langle \text{Vorwärts-Simulation von } v \rangle$ für alle $e \in E_{out}$;

Ablauf der Vorwärts-Analyse (2)

- while (!q.empty())
 - ... *<siehe vorige Folie>*;
 - for (*<alle Kanten $e = (v, v_x) \in E_{out}$ >*)
 - if (*<bisheriges $d(e)$ ist bitweise kleiner gemäß \leftarrow -Operator in \mathcal{L}_4 als $d'(e)$ >*)
 - $d(e) = d'(e)$;
 - if (!q.contains(v_x))
 - q.insert(v_x);

Bemerkungen zur Vorwärts-Analyse

- Konstanten und Eingangsvariablen liefern initiale Belegung der \Downarrow -Werte mit Elementen 0, 1 und \perp .
- Für ein k -Bit Register r , modelliert durch Kante e , berechnet die Vorwärts-Analyse zunächst einen temporären \Downarrow -Wert $d'(e)$.
- $d(e) \in \mathcal{L}_4^k$ wird erst auf $d'(e) \in \mathcal{L}_4^k$ gesetzt, wenn
 - für mindestens eine Bit-Position i ($0 \leq i \leq k$) gilt:
 $d_i(e) < d'_i(e)$, und
 - für keine Bit-Position i ($0 \leq i \leq k$) gilt: $d'_i(e) < d_i(e)$
- ☞ Da \Downarrow -Werten im Laufe der Analyse nur stetig höherer Informationsgehalt zugewiesen wird, gelangt jeder Knoten $v \in V$ nur endlich oft in die Queue q .
- ☞ Vorwärtsanalyse terminiert zwangsläufig, Komplexität $O(|E|)$.

Vorwärts-Simulation (1)

Ziel:

- Für jeden Knoten $v \in V$, der eine Maschinen-Operation op in der LIR-Darstellung von F repräsentiert, und jede ausgehende Kante $e \in E_{out}$ berechnet die Vorwärts-Simulation den \Downarrow -Wert, in Abhängigkeit von den \Downarrow -Werten aller eingehenden Kanten

$$e_{in,1}, \dots, e_{in,N} \in E_{in}$$

$$d'(e) = VS_{op}(d(e_{in,1}), \dots, d(e_{in,N}))$$

Herausforderung:

- Für jede mögliche Maschinen-Operation aus LIR ist eine bitgenaue Simulationsfunktion VS_{op} auf \mathcal{L}_4^k bereitzustellen.
- VS_{op} muss das Verhalten von op für den betrachteten Ziel-Prozessor exakt und bitgenau modellieren!

Vorwärts-Simulation (2)

Prinzipielle Vorgehensweise:

- Jede Maschinen-Operation op kann grundsätzlich mit den Booleschen Standard-Operatoren \wedge , \vee und \neg auf Basis einzelner Bits dargestellt werden.
- ☞ Beschreibe VS_{op} als Formel über den Operatoren \wedge , \vee und \neg auf \mathcal{L}_4^k , analog zur Booleschen Darstellung von op .

Bitweise logische Operationen:

- Maschinen-Operationen op zur logischen Verknüpfung (AND, OR, NOT, XOR, NOR, NAND, ...) können leicht mit Hilfe von \wedge , \vee und \neg in \mathcal{L}_4^k dargestellt werden.
- ☞ Vorgehensweise klar.

Vorwärts-Simulation (3)

Arithmetische Operationen:

- Ableitung von logischen Operationen in \mathcal{L}_4^k aus arithmetischer Maschinen-Operation op aufwändig, aber machbar.

👉 Beispiel Addition:

- Halbaddierer: Addiert Bits $a, b \in \mathcal{L}_4$, erzeugt $s, c \in \mathcal{L}_4$:

$$s = a \otimes b = (a \wedge \neg b) \vee (\neg a \wedge b); c = a \wedge b;$$
- Volladdierer: Addiert Bits $a, b, c_{in} \in \mathcal{L}_4$, erzeugt $s, c_{out} \in \mathcal{L}_4$:

$$s = (a \otimes b) \otimes c_{in}; c_{out} = (a \wedge b) \vee (a \wedge c_{in}) \vee (b \wedge c_{in});$$
- k -Bit Addition in \mathcal{L}_4^k :
 Wende sukzessiv Formeln für Volladdierer für Bit-Positionen $0, \dots, k$ an und berechne Summen-Bits.

Vorwärts-Simulation (4)

Register-Transfer-Operationen:

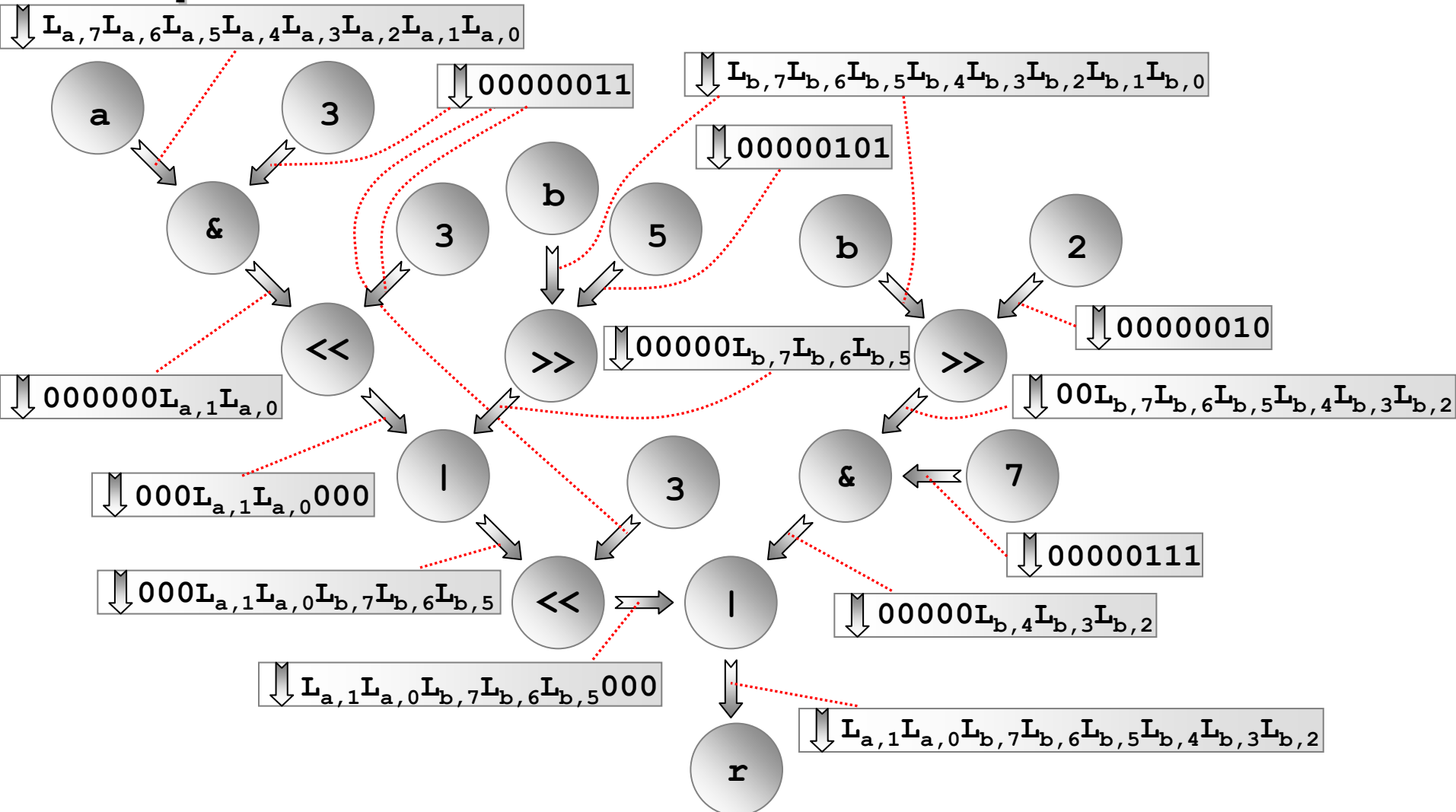
- Kopieren von Registerinhalten (Register-Register-Move) wird durch Kopieren von \Downarrow -Werten in \mathcal{L}_4^k erreicht.

Speicher-Transfer-Operationen:

- Da die BDWFA bitgenaue Daten- und Wertflussinformation explizit nur für Register und nicht für externe Speicher vorhält,
 - generieren Store-Operationen ohnehin keine \Downarrow -Werte, da dies typischerweise Senken im DWFG sind,
 - generieren Load-Operationen Υ^* als \Downarrow -Werte.


Andere Klassen von Operationen werden ähnlich modelliert.

Beispiel Vorwärts-Simulation



Rückwärts-Analyse

Motivation & Ziel:

- Konjunktion, Disjunktion & Negation in \mathcal{L}_4 erzeugen \mathbf{x} nur dann, wenn einer ihrer Operanden schon \mathbf{x} ist.
- ☞ Da \Downarrow -Werte für Quell-Knoten ausschließlich aus 0, 1 und \perp bestehen, erzeugt die Vorwärts-Analyse niemals \mathbf{x} .
- Rückwärts-Analyse erzeugt für einzelne Bit-Positionen \mathbf{x} unter Ausnutzung der berechneten \Downarrow -Werte.

Rückwärts-Analyse

Ansatz:

- (Wiederholter) Durchlauf durch D entgegen der Kanten-Richtung
 ➔ „Rückwärts“-Analyse
- Für jeden aktuell besuchten Knoten $v \in V$:
 - Beantwortung der Frage, welche Bits der \uparrow -Werte in v eingehender Kanten irrelevant sind, um exakt die \uparrow -Werte der aus v ausgehenden Kanten zu erzeugen.
 - Führe *Rückwärts-Simulation* des Operators von v auf \uparrow -Werten der ein- und ausgehenden Kanten aus
 - Speichere neue \uparrow -Werte der eingehenden Kanten von v

Ablauf der Rückwärts-Analyse

- $queue\langle DWFG_node \rangle q = \langle \text{Menge aller Senken-Knoten in } D \rangle$;
 $u(e) = d(e)$ für alle Kanten $e \in E$;
- while (! $q.empty()$)
 - $DWFG_node v = \langle \text{erstes Element aus } q \rangle$; $q.remove(v)$;
 $E_{out} = \{ e \in E \mid e = (v, v_x) \}$; $E_{in} = \{ e \in E \mid e = (v_x, v) \}$;
 - for ($\langle \text{alle Kanten } e = (v_x, v) \in E_{in} \rangle$)
 - $u'(e) = \langle \text{Rückwärts-Simulation von } v \text{ über } E_{out} \text{ und } E_{in} \setminus \{e\} \rangle$;
 - if ($\langle \text{bisheriges } u(e) \text{ ist bitweise } < \text{ als } u'(e) \rangle$)
 - $u(e) = u'(e)$;
 - if (! $q.contains(v_x)$)
 $q.insert(v_x)$;

Rückwärts-Simulation (1)

Ziel:

- Für jeden Knoten $v \in V$, der eine Maschinen-Operation op in der LIR-Darstellung von F repräsentiert, und jede eingehende Kante $e \in E_{in}$ berechnet die Rückwärts-Simulation den \Uparrow -Wert, in Abhängigkeit von den \Uparrow -Werten aller ausgehenden Kanten $e_{out,1}, \dots, e_{out,N} \in E_{out}$ und aller eingehenden Kanten außer e :

$$u'(e) = RS_{op}(u(e_{out,1}), \dots, u(e_{out,N}), u(e_{in} \in E_{in} \setminus \{e\}))$$

Analog zur Vorwärts-Simulation:

- Für jede mögliche Maschinen-Operation op aus LIR ist eine bitgenaue Simulationsfunktion RS_{op} auf \mathcal{L}_4^k bereitzustellen.

Rückwärts-Simulation (2)

Prinzipielle Vorgehensweise:

- Ausnutzung von Neutralen Elementen und von Null-Elementen einzelner Operatoren, um Don't Cares zu identifizieren.

Bitweise logische Operationen:

- Seien $b_{1,k}$ und $b_{2,k} \in \mathcal{L}_4$ einzelne Bits an Position k des \uparrow -Wertes zweier Operanden einer logischen Operation und $b_{3,k}$ das k -te Bit des \uparrow -Wertes des Resultats der Operation.

- Für $b_{2,k} = b_{3,k} = 0$:

$$b_{1,k} \text{ AND } b_{2,k} = b_{3,k} \quad \Leftrightarrow \quad b_{1,k} \text{ AND } 0 = 0 \quad \Leftrightarrow \quad \mathbf{x} \text{ AND } 0 = 0$$

- Analog für OR: $b_{1,k} \text{ OR } 1 = 1 \quad \Leftrightarrow \quad \mathbf{x} \text{ OR } 1 = 1$

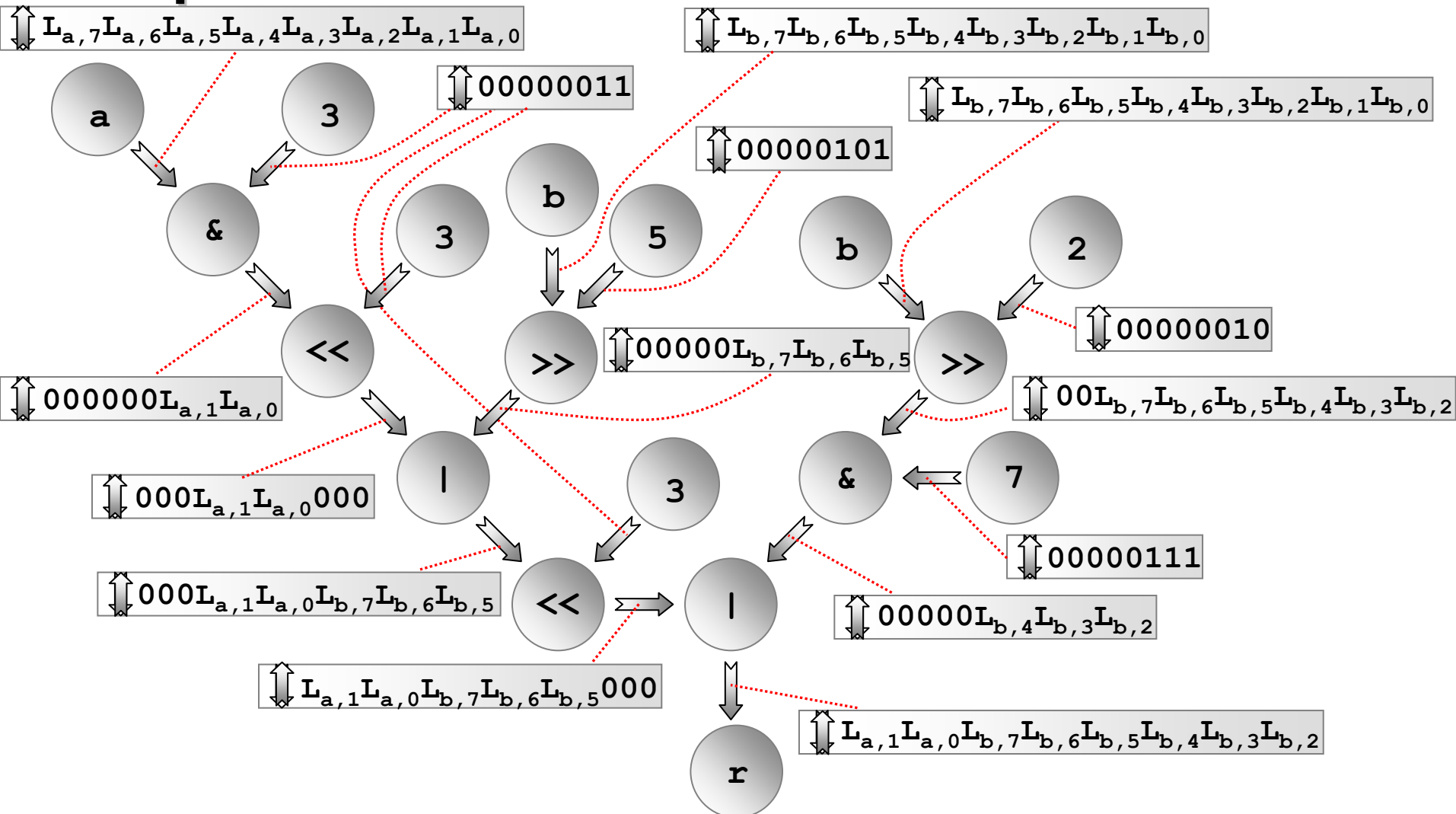
👉 Vorgehensweise für weitere logische Operationen ähnlich.

Rückwärts-Simulation (3)

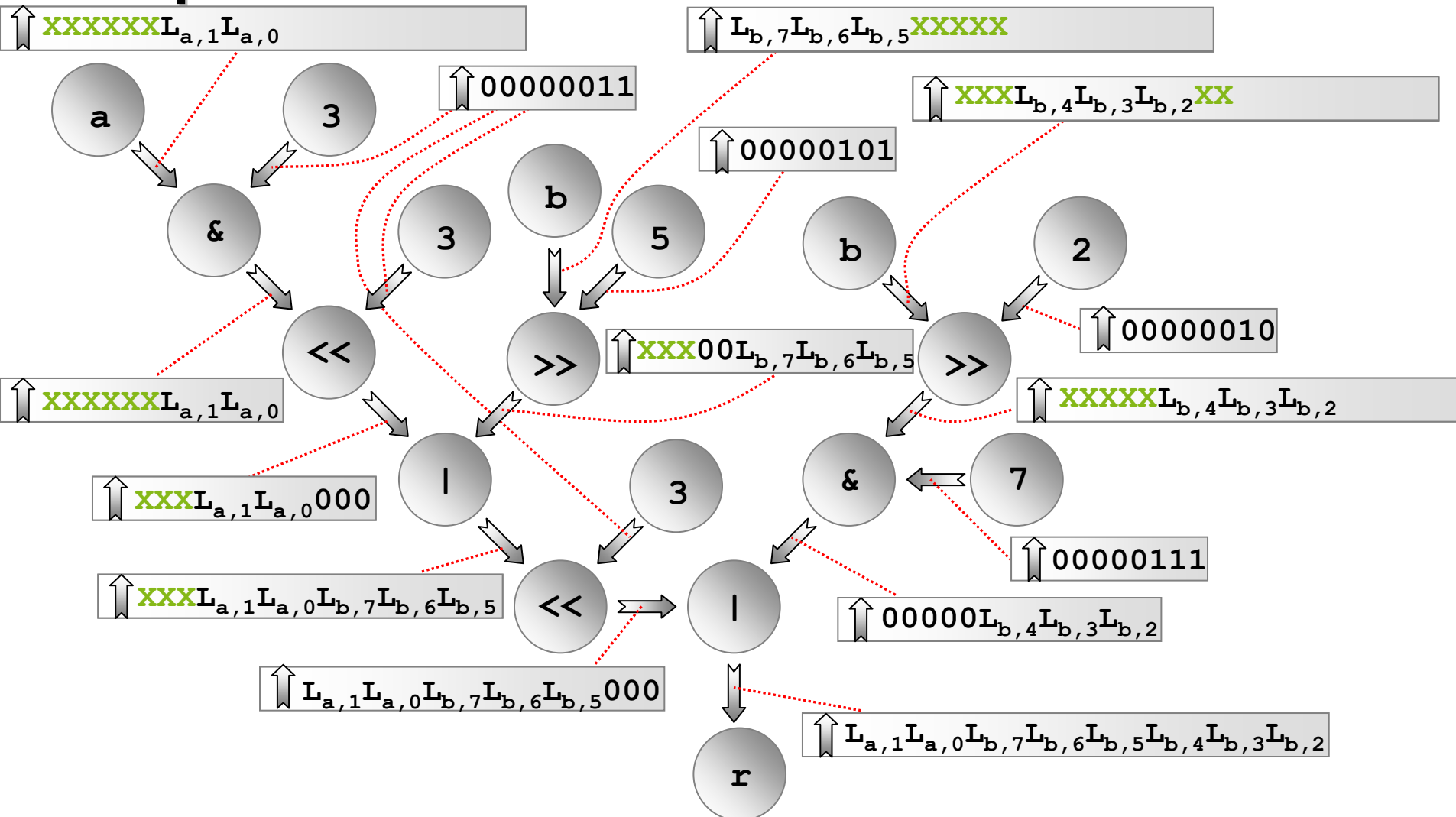
Arithmetische Operationen:

- Identifizierung irrelevanter Bits wegen Komplexität arithmetischer Operationen oft sehr schwer.
- ☞ Leicht verständliches Beispiel – Schiebe-Operator:
 - $a \ll 3$: Verschiebt Inhalt von a um 3 Bits nach links
Niederwertige 3 Bits werden mit 0 gefüllt,
Höchstwertige 3 Bits werden abgeschnitten.
☞ Im \uparrow -Wert für a sind die 3 höchstwertigen Bits x
 - $a \gg 3$: Analog für niederwertige 3 Bits
- ☞ ***Andere Maschinen-Operationen müssen sorgfältig analysiert und ähnlich modelliert werden.***

Beispiel Rückwärts-Simulation



Beispiel Rückwärts-Simulation



Anwendungen der BDWFA: Dead Code Elimination (*DCE*)

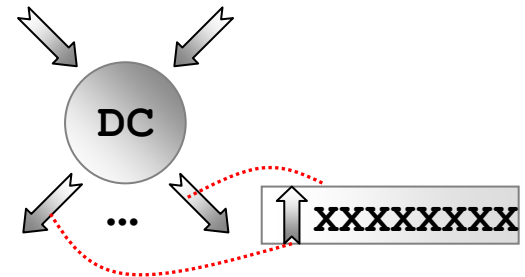
Definition (*Dead Code*):

(LIR-) Operationen, die nachweislich keinen Effekt auf das Ergebnis einer Berechnung haben, heißen Dead Code.

Dead Code und die BDWFA:

- In \uparrow -Werten von Kanten des DWFG sind einzelne Bits, die nachweislich keinerlei Effekt auf das Ergebnis einer Berechnung haben, auf \mathbf{x} gesetzt.

\rightarrow Eine LIR-Operation, für die jede ausgehende Kante den \uparrow -Wert \mathbf{x}^* hat, ist Dead Code.



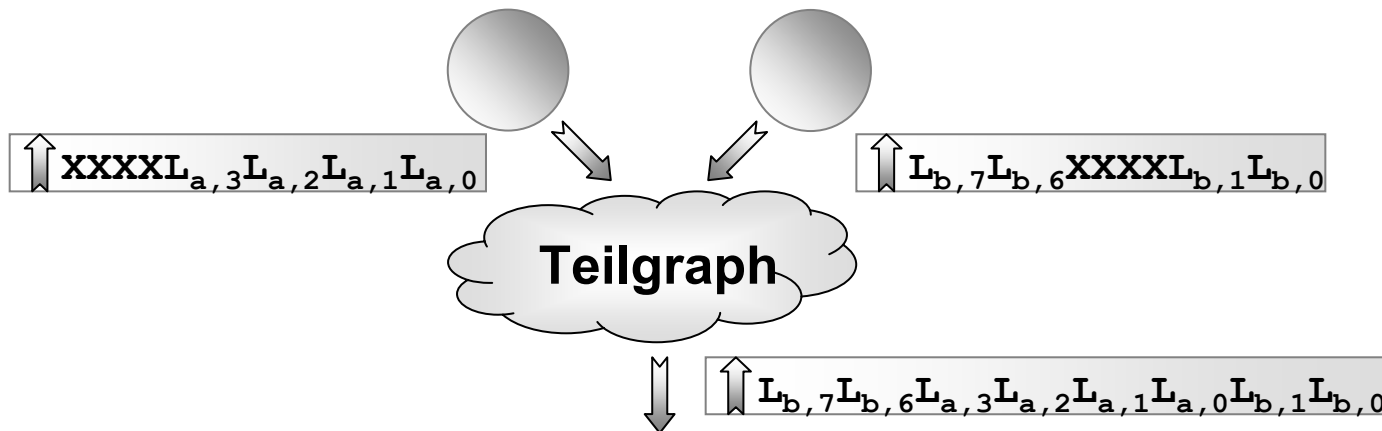
Ablauf der bitgenauen DCE

- suche Kante $e = (v, w) \in E$ mit $u(e) = \mathbf{x}^*$;
 queue<DWFG_node> $q = v$;
- while (! $q.empty()$)
 - DWFG_node $v = \langle \text{erstes Element aus } q \rangle$; $q.remove(v)$;
 $E_{out} = \{ e \in E \mid e = (v, v_x) \}$; $E_{in} = \{ e \in E \mid e = (v_x, v) \}$;
 - if (($u(e) = \mathbf{x}^*$ für alle $e \in E_{out}$) &&
 ($\langle v \text{ hat keine Seiteneffekte} \rangle$))
 - markiere v ;
 - for (alle Kanten $e = (v_x, v) \in E_{in}$)
 - $u(e) = \mathbf{x}^*$;
 - $q.insert(v_x)$;
- lösche alle zu markierten Knoten gehörenden LIR-Operationen;

Anwendungen der BDWFA: Erzeugung von Insert-Operationen für Bit-Pakete

Insert-Operationen und die BDWFA:

- Einfügen eines Bit-Pakets in ein Wort durch beliebigen Teil-Graph des DWFG direkt an \uparrow -Werten ablesbar:

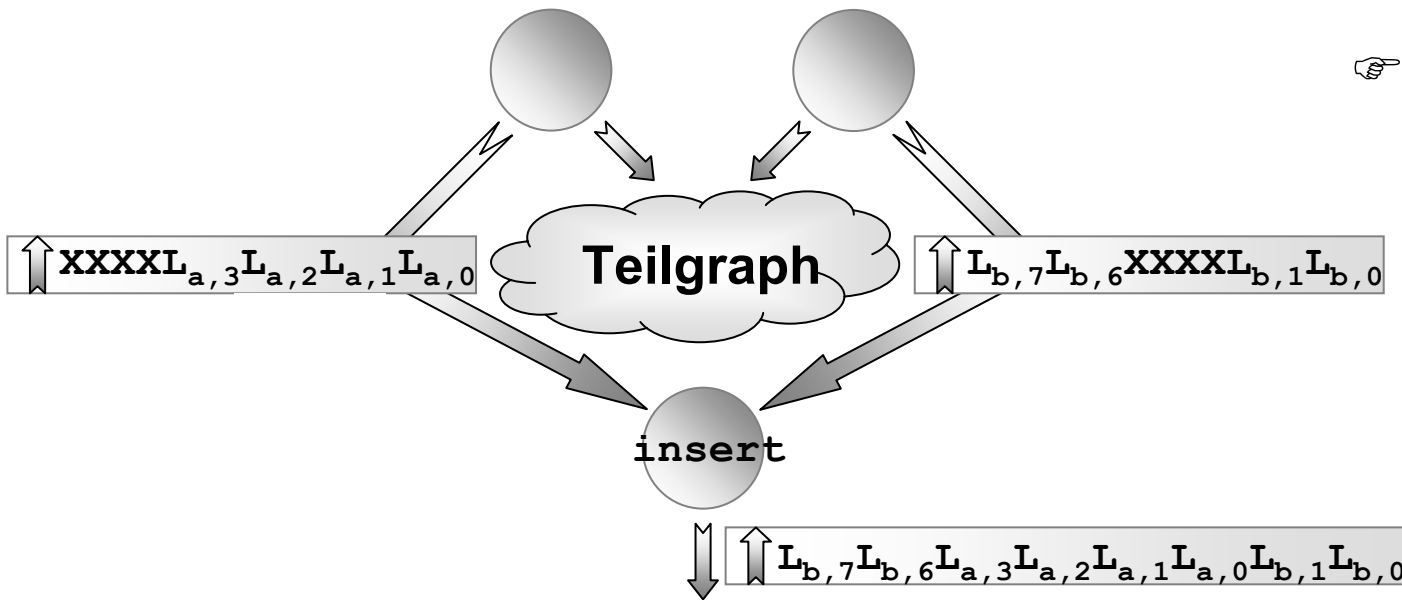


👉 Eine Optimierung muss den \uparrow -Wert einer Kante mittels L -Werten in disjunkte Bit-Pakete zerlegen und aus dieser Zerlegung passende insert-Operationen erzeugen.

Anwendungen der BDWFA: Erzeugung von Insert-Operationen für Bit-Pakete

Insert-Operationen und die BDWFA (Fortsetzung):

- Optimierung des Beispiels durch Einfügen einer insert-Operation und Anpassen von Kanten:

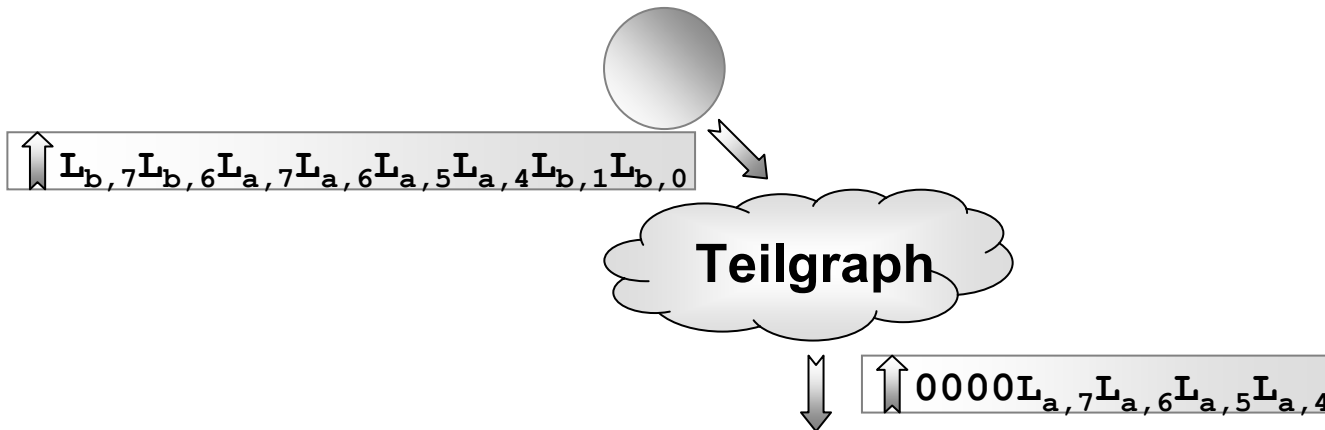


Sofern nach dem Kanten-Anpassen keine weiteren Kanten den Teilgraphen verlassen, kann dieser durch eine DCE entfernt werden!

Anwendungen der BDWFA: Erzeugung von Extract-Operationen für Bit-Pakete

Extract-Operationen und die BDWFA:

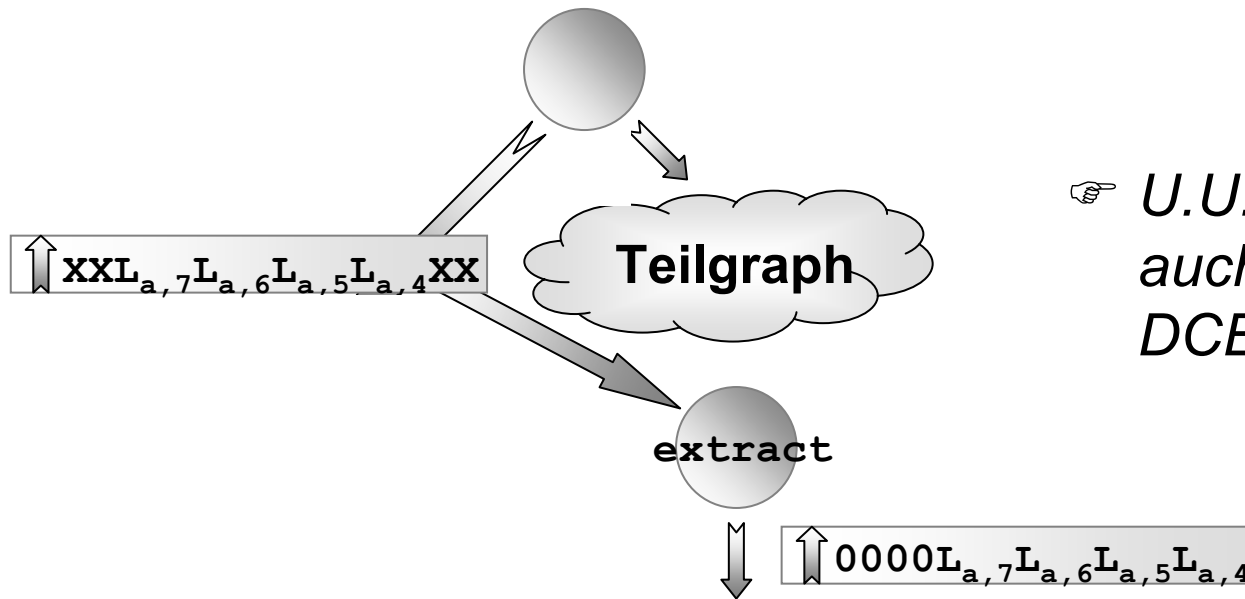
- Extraktion eines Bit-Pakets durch beliebigen Teil-Graph des DWFG auch anhand von \uparrow -Werten ablesbar:



Anwendungen der BDWFA: Erzeugung von Extract-Operationen für Bit-Pakete

Extract-Operationen und die BDWFA (Fortsetzung):

- Optimierung des Beispiels durch Einfügen einer extract-Operation und Anpassen von Kanten:



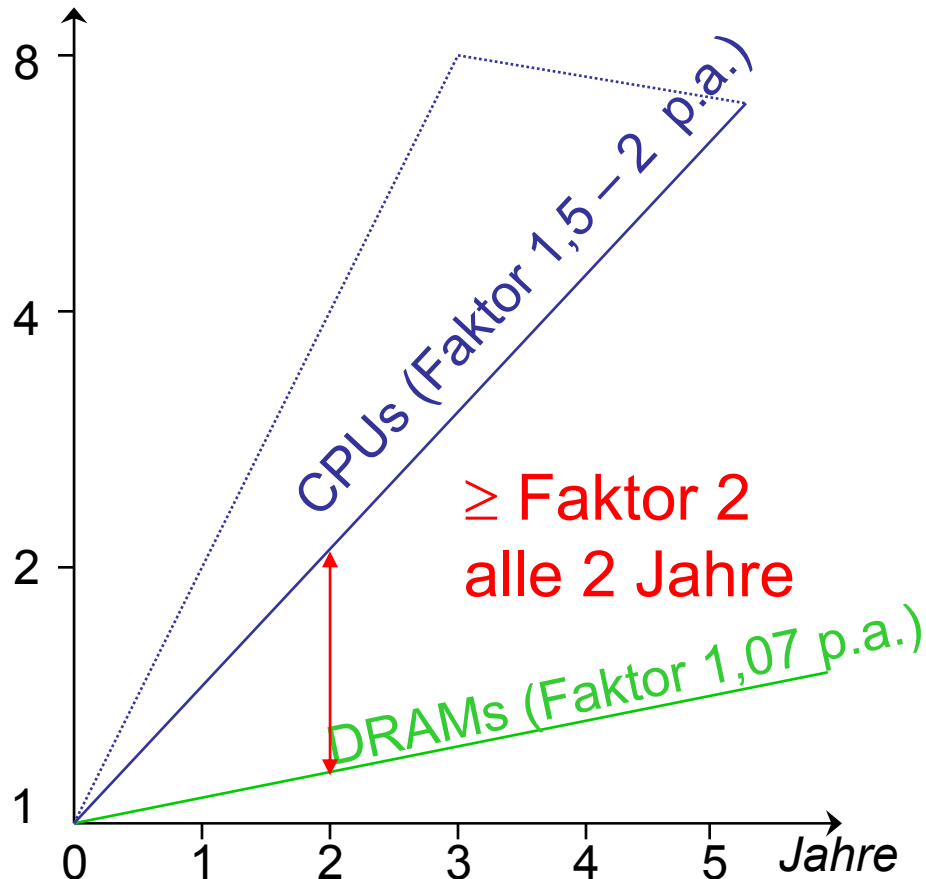
U.U. kann der Teilgraph auch wieder durch eine DCE entfernt werden.

Gliederung der Vorlesung

- **Kapitel 1: Compiler – Abhängigkeiten und Anforderungen**
- **Kapitel 2: Interner Aufbau von Compilern**
- **Kapitel 3: Lexikalische Analyse (Scanner)**
- **Kapitel 4: Syntaktische Analyse (Parser)**
- **Kapitel 5: Semantische Analyse**
- **Kapitel 6: Instruktionsauswahl**
- **Kapitel 7: Register-Allokation**
- **Kapitel 8: Code-Optimierung**
 - HIR: Parallelisierung für Homogene Multi-DSPs
 - LIR: Generierung von Bit-Paket Operationen für NPUs
 - LIR: Optimierungen für Scratchpad-Speicher
- **Kapitel 9: Ausblick**

Eigenschaften heutiger Speicher (1)

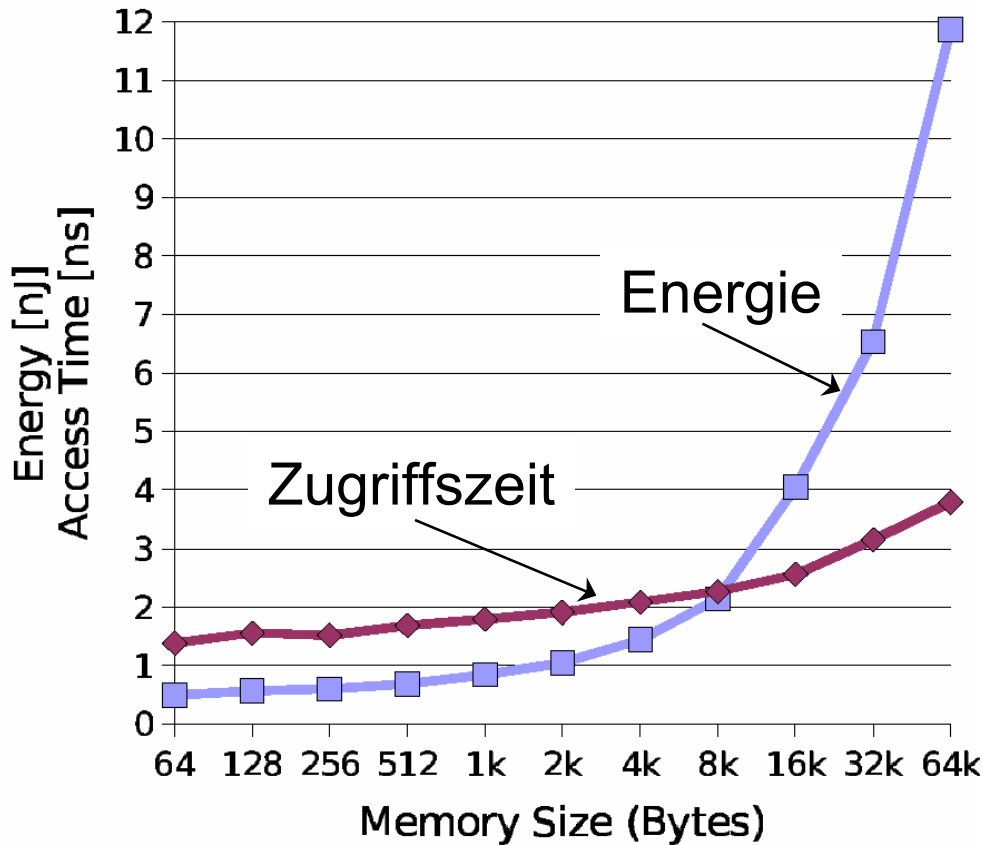
Geschwindigkeit



- Geschwindigkeitsunterschied zwischen CPUs und DRAMs verdoppelt sich alle 2 Jahre.
 - Schnelle CPUs werden massiv durch langsame Speicher ausgebremst.
- ☞ „Memory Wall“-Problem

[P. Machanik, Approaches to Addressing the Memory Wall, Technical Report, Universität Brisbane, Nov. 2003]

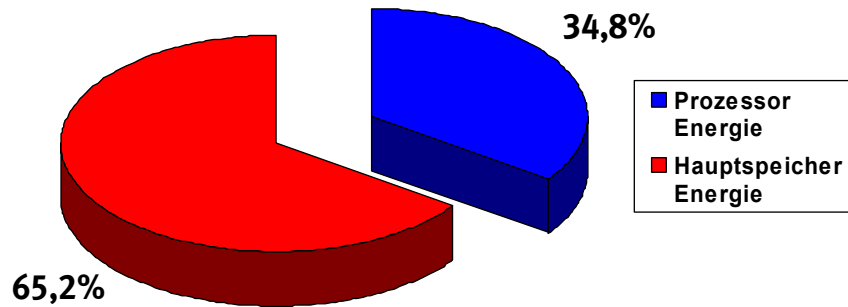
Eigenschaften heutiger Speicher (2)



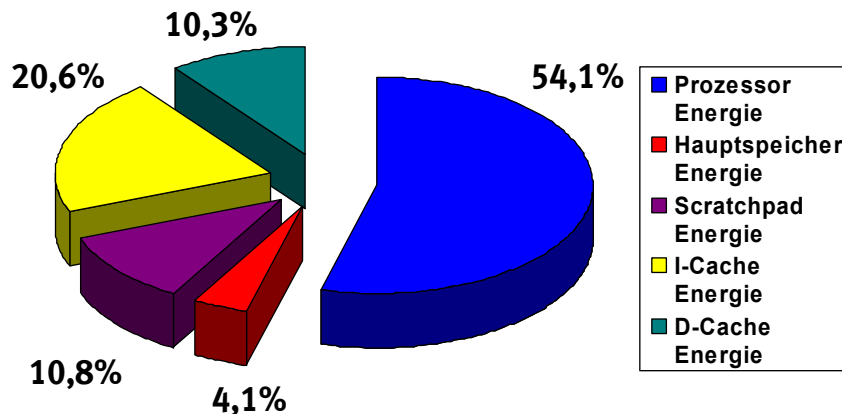
- Mit zunehmender Größe eines Speichers verbraucht ein Speicherzugriff überproportional mehr Energie.
- Mit zunehmender Größe dauern Speicherzugriffe auch proportional länger.
- 👉 *Fertigungstechnologie von Speichern legt Nutzung kleiner Speicher nahe!*

Eigenschaften heutiger Speicher (3)

- ARM7 Mono-Prozessor ohne Cache:



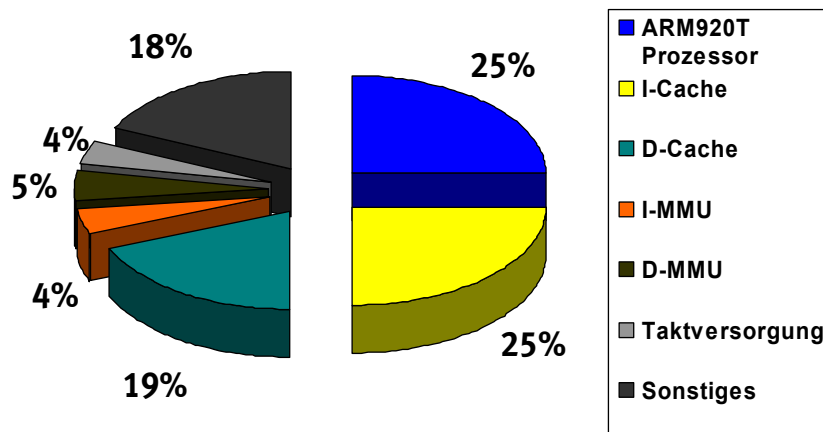
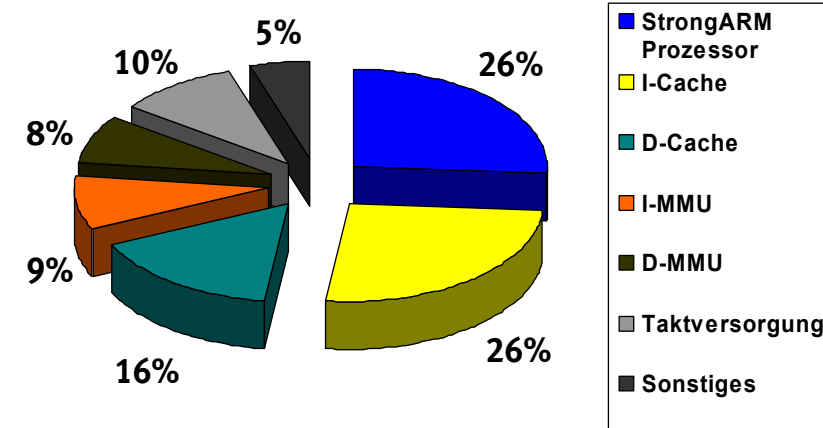
- ARM7 Multi-Prozessor mit Caches:



- Speicher-Subsystem verursacht häufig weit mehr als 50% des gesamten Energieverbrauchs.
- Tortendiagramme zeigen Durchschnitt über jeweils mehr als 160 verschiedene Energie-Messungen

[M. Verma, P. Marwedel, Advanced Memory Optimization Techniques for Low-Power Embedded Processors, Springer, 2007]

Eigenschaften heutiger Speicher (4)



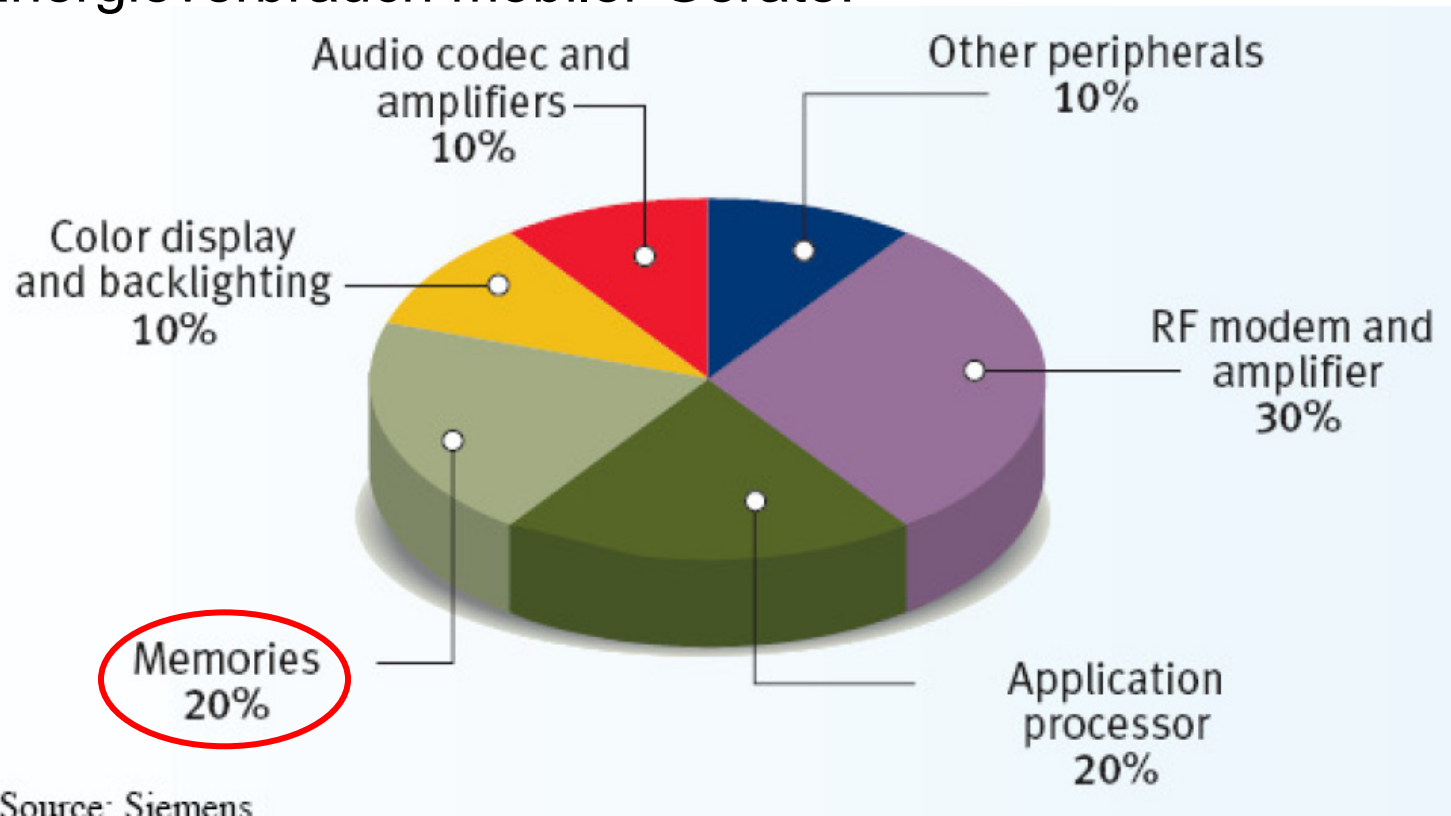
[O. S. Unsal, I. Koren, C. M. Krishna, C. A. Moritz, U. of Massachusetts, Amherst, 2001]

➔ Größenordnungen des Energieverbrauchs von Speichern durch Arbeiten anderer Gruppen aus Industrie & Forschung bestätigt.

[S. Segars (ARM Ltd.), Low power design techniques for microprocessors, ISSCC 2001]

Eigenschaften heutiger Speicher (5)

- Energieverbrauch mobiler Geräte:



[O. Vargas (Infineon), Minimum power consumption in mobile-phone memory subsystems, Pennwell Portable Design, Sep. 2005]

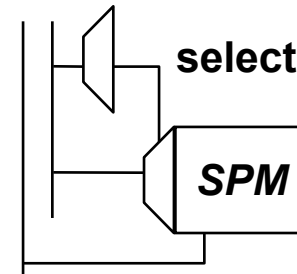
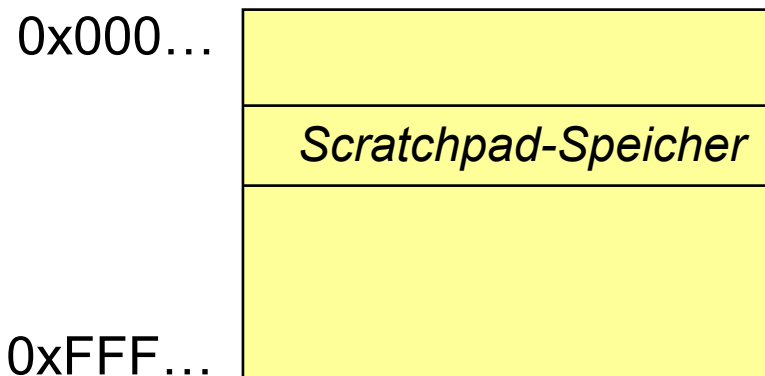
Scratchpad-Speicher

- Scratchpads (*SPMs*) sind kleine, physikalisch separate Speicher.
- Sie sind meist auf dem selben Chip platziert wie der Prozessor (sog. *on-chip Speicher*).

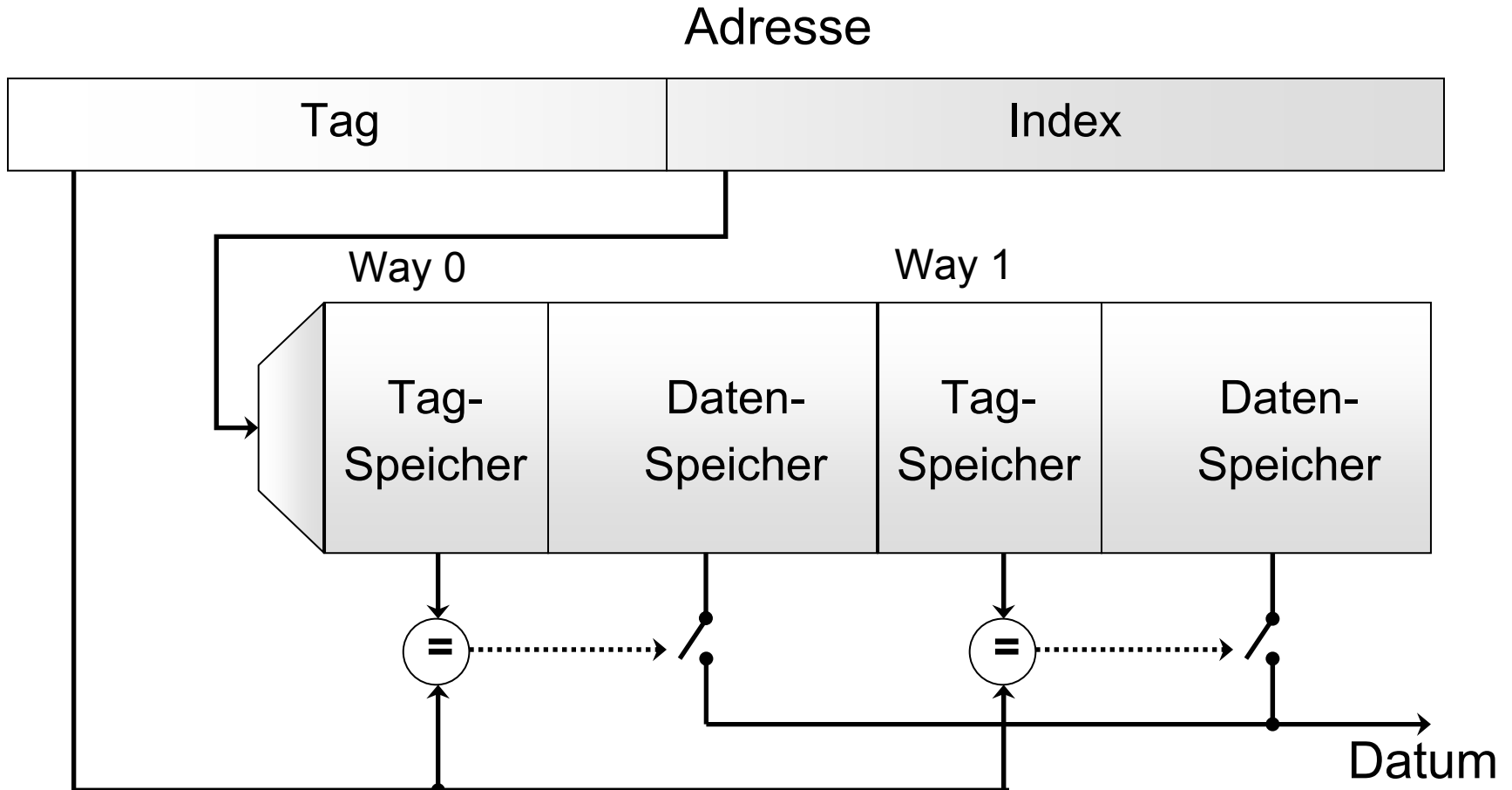
☞ *Durch geringe Größe und on-chip Platzierung: extrem schnelle und energieeffiziente Speicher*

- Sind in den Adressraum des Prozessors nahtlos eingebettet:

- Zugriff über Erkennen einer am Bus anliegenden Adresse aus SPM-Adressbereich (simpler Adress-Decoder):



Aufbau mengenassoziativer Caches



Eigenschaften von Scratchpad-Speichern (1)

Vorhersagbarkeit:

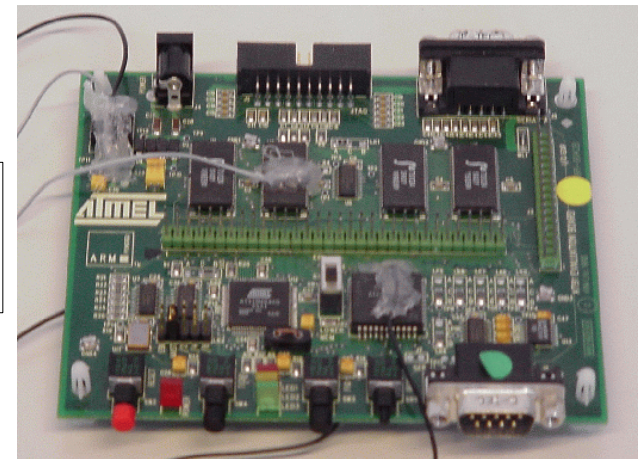
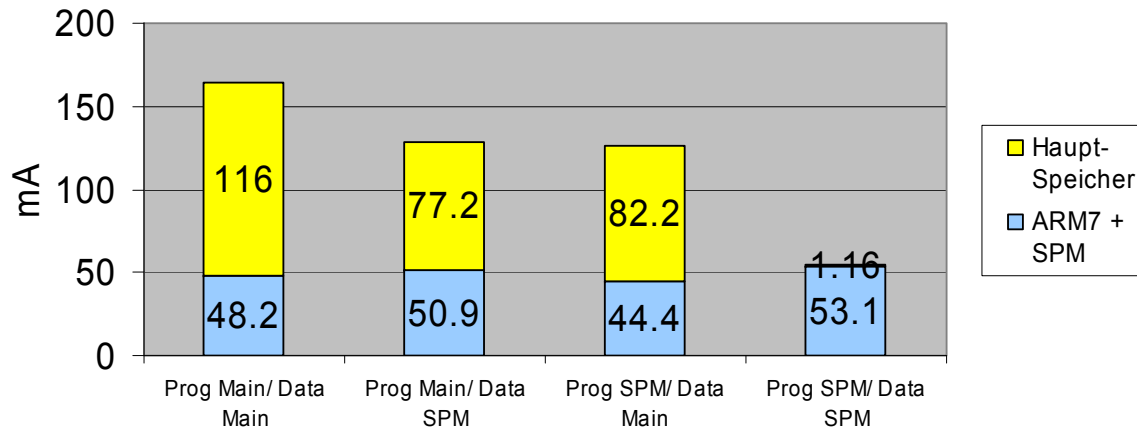
- Jeder Zugriff auf SPM braucht lediglich konstante Zeit, üblicherweise 1 Taktzyklus.
- Im Gegensatz dazu: ein Cache-Zugriff kann variable Zeit brauchen, je nachdem, ob er zu einem Cache-Hit oder Cache-Miss führt.
- ☞ Laufzeitverhalten von Scratchpad-Speichern ist zu 100% vorher-sagbar, während Verhalten von Caches schwer bis unmöglich vorherzusagen ist.
- ☞ Caches sind nur eingeschränkt realtimefähig, während SPMs gerade in harten Echtzeitsystemen eingesetzt werden.

Eigenschaften von Scratchpad-Speichern (2)

Stromverbrauch im Vergleich zu Hauptspeicher:

- Messungen an realer Hardware (Atmel ARM7-Evaluationsboard) zeigen, dass z.B. ein Lade-Befehl um Faktor 3 weniger Strom verbraucht, wenn sowohl Lade-Befehl als auch zu ladendes Datum im SPM anstatt im (off-chip) Hauptspeicher liegen:

Stromverbrauch Lade-Befehl



Eigenschaften von Scratchpad-Speichern (3)

Energieverbrauch im Vergleich zu Hauptspeicher:

- Ähnliche Messungen an gleicher Hardware zeigen, dass Energieverbrauch eines Lade-Befehls um Faktor 7 reduziert werden kann:

Energieverbrauch Ladebefehl



Erinnerung:

$$E = \int P dt = \int (V * I) dt$$

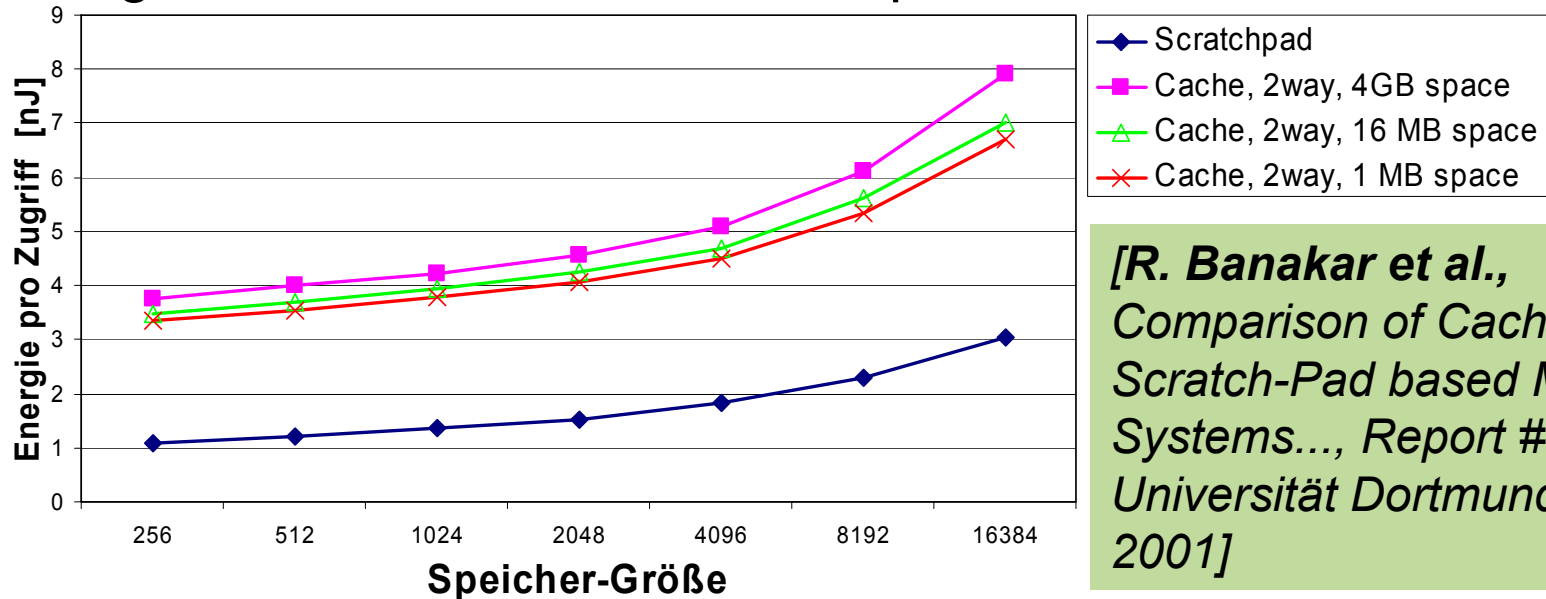
Annahme: Versorgungsspannung konstant und Stromverbrauch nicht zu variabel über Zeit

$$E \cong V * I * t$$

Eigenschaften von Scratchpad-Speichern (4)

Energieverbrauch im Vergleich zu Caches:

- Größe und Anzahl von Tag-Speichern, Vergleichern und Multiplexern hängt von Größe des gecacheten Speicherbereichs ab.
- Energieverbrauch dieser HW-Komponenten beträchtlich:



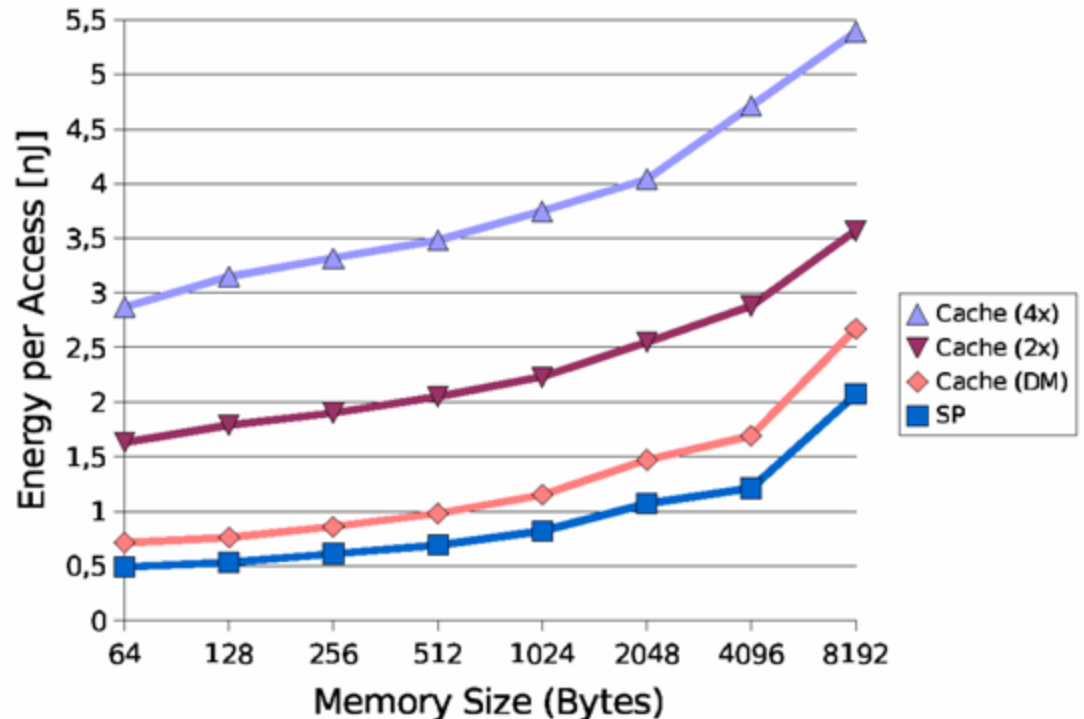
[R. Banakar et al., Comparison of Cache- and Scratch-Pad based Memory Systems..., Report #762, Universität Dortmund, Sep. 2001]

Eigenschaften von Scratchpad-Speichern (5)

Energieverbrauch im Vergleich zu Caches:

- Energieverbrauch von Caches hängt zusätzlich stark vom Grad der Assoziativität ab:

Vorsicht: Technologie bei diesem Diagramm unterschiedlich zu der von [Folie 79](#). Daher Abweichungen in absoluten Zahlenwerten!



Ganzzahlig lineare Programmierung

Modellierungstechnik für lineare Optimierungsprobleme:

- Optimierung einer *Zielfunktion* z unter Beachtung von *Nebenbedingungen* n_1, \dots, n_m
- Zielfunktion und Nebenbedingungen sind lineare Ausdrücke über den *ganzzahligen Entscheidungsvariablen* x_1, \dots, x_n

$$z: \sum_{i=1}^n c_i * x_i \quad \rightarrow \text{minimieren oder maximieren}$$

$$n_j: \sum_{i=1}^n a_{j,i} * x_i \leq b_j$$

Konstanten $a_{j,i}, b_j, c_i \in \mathbb{R}$
 Variablen $x_j \in \mathbb{Z}$

- Optimale Lösung sog. ILPs (*Integer Linear Programs*) mit Hilfe von Standard-Algorithmus (☞ *Simplex-Verfahren*);
 Komplexität: im worst-case exponentiell, üblicherweise aber „OK“.

Fixe SPM-Allokation: Funktionen & Globale Variablen (1)

Ziel:

- Verschiebung des Codes von kompletten LIR-Funktionen und von globalen Variablen in den SPM
(lokale Variablen liegen üblicherweise auf dem Stack und werden daher nicht betrachtet)
- Compiler ermittelt zur *Übersetzungszeit*, welche Funktionen und globalen Variablen den SPM belegen.
Diese SPM-Belegung bleibt zur *Ausführungszeit* eines optimierten Programms fix, d.h. der SPM-Inhalt ändert sich zur gesamten Ausführungszeit nicht.

Fixe SPM-Allokation: Funktionen & Globale Variablen (2)

Definitionen:

- $MO = \{mo_1, \dots, mo_n\}$
 $= F \cup V$

Menge aller für die Verschiebung auf den SPM in Frage kommender Speicherobjekte (*memory objects*), d.h. Funktionen F bzw. globale Variablen V .
- S

Größe des verfügbaren SPMs in Bytes.
- S_i

Größe von Speicherobjekt mo_i in Bytes.
- Δe_i

Eingesparte Energie, wenn mo_i von Hauptspeicher in SPM verschoben wird, pro einzelner Ausführung von $mo_i \in F$ bzw. pro einzelner Zugriff auf $mo_i \in V$.


Fixe SPM-Allokation: Funktionen & Globale Variablen (3)

Definitionen (*Fortsetzung*):

- n_i Gesamt-Anzahl von Ausführungen bzw. Zugriffen auf mo_i
- ΔE_i Gesamte eingesparte Energie, wenn mo_i von Hauptspeicher in SPM verschoben wird, pro kompletter Ausführung des zu optimierenden Programms (= $n_i * \Delta e_i$)
- x_i Binäre Entscheidungsvariable zu mo_i
 $x_i = 1 \Leftrightarrow mo_i$ wird in SPM verschoben

Fixe SPM-Allokation: Funktionen & Globale Variablen (4)

Bestimmung der Parameter:

- S : Vom Anwender vorgegeben, konstant
- S_i : Mit Hilfe einer LIR leicht zu bestimmen: Entweder Summe über die Größe aller Instruktionen einer Funktion, oder Summe über die Größen aller Teil-Variablen, z.B. bei Feldern oder Strukturen
- Δe_j : Für $mo_j \in V$: Energiemodell (vgl.  Kapitel 2) liefert Differenz zwischen Zugriff auf Hauptspeicher und SPM

Für $mo_j \in F$: Energiemodell liefert Differenz Δe_{IFetch} zwischen Instruction Fetch aus Hauptspeicher bzw. SPM. Simulation des zu optimierenden Programms liefert Anzahl $n_{j,\text{instr}}$ ausgeführter Instruktionen für mo_j .

$$\Delta e_j = n_{j,\text{instr}} * \Delta e_{\text{IFetch}}$$

Fixe SPM-Allokation: Funktionen & Globale Variablen (5)

Bestimmung der Parameter (*Fortsetzung*):

- n_i : Gleicher Simulationsdurchlauf wie zur Bestimmung von Δe_i liefert Ausführungs- und Zugriffshäufigkeiten für mo_i .
- 👉 Vor der eigentlichen Scratchpad-Optimierung eines Programms findet ein Simulationsdurchlauf statt, um zur Optimierung notwendige Parameter zu ermitteln.
- 👉 Ein solcher Simulationsdurchlauf erzeugt ein Laufzeit-Profil des zu optimierenden Programms. Daher:
Eine solche Simulation vor einer Optimierung heißt *Profiling*.

Fixe SPM-Allokation: Funktionen & Globale Variablen (6)

ILP-Formulierung:

- Zielfunktion: Maximiere Energieeinsparung für gesamtes Programm

$$z: \sum_{i=1}^n \Delta E_i * x_i \quad \rightarrow \max.$$

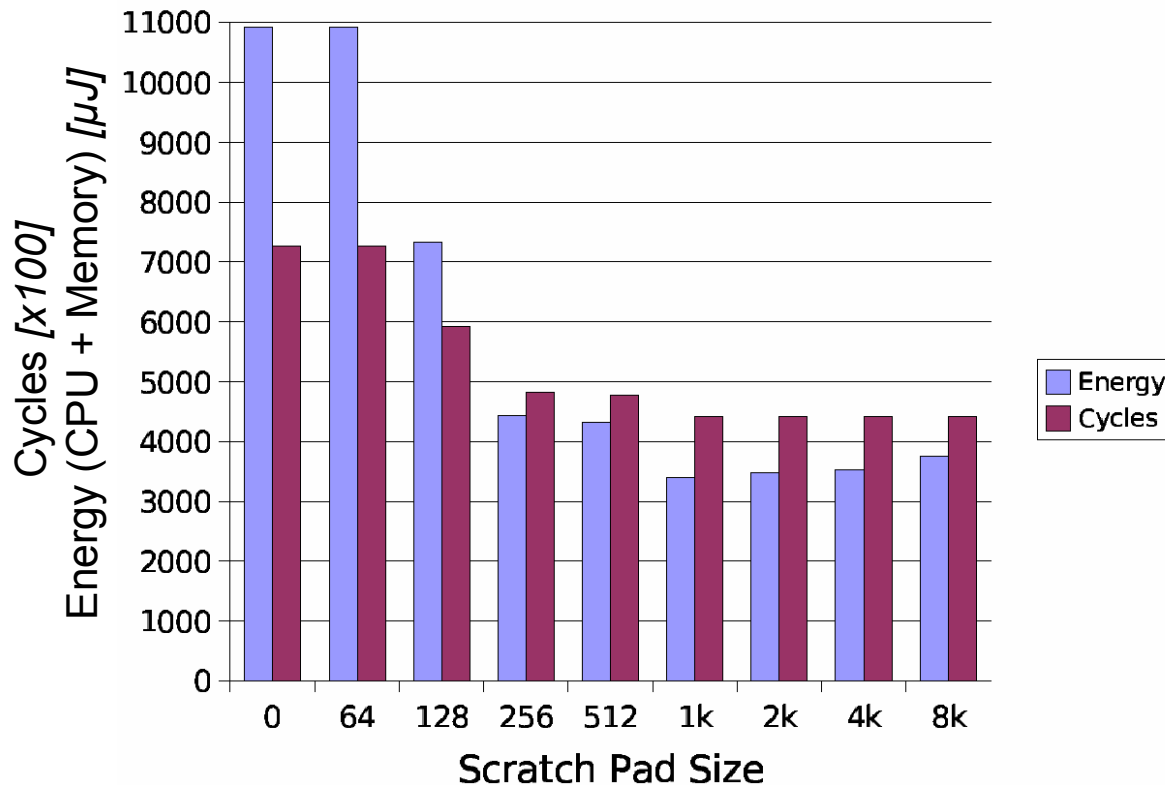
- Nebenbedingung: Einhaltung der Kapazität des SPMs

$$n_1: \sum_{i=1}^n S_i * x_i \leq S$$

[S. Steinke, Untersuchung des Energieeinsparungspotenzials in eingebetteten Systemen durch energieoptimierende Compilertechnik, Dortmund 2002]

Fixe SPM-Allokation: Funktionen & Globale Variablen (7)

Ergebnisse (*MultiSort-Benchmark*):



- 64b SPM zu klein, um für globale Variablen / Funktionen ausgenutzt zu werden.
- Bis 1kB SPM stetige Verbesserung von Energie & Laufzeit wg. Einlagerung von mehr MOs in den SPM.
- Ab 2kB SPM leichte Verschlechterungen, da keine weiteren MOs mehr in SPM eingelagert werden können (alle MOs bereits im SPM enthalten), der Energieverbrauch größerer SPMs aber technologiebedingt ansteigt.

Fixe SPM-Allokation: Funktionen, Basisblöcke & Globale Variablen (1)

Motivation:

Verschiebung kompletter Funktionen unter Umständen nachteilig:

- ✘ Ganze Funktionen haben viel Code und benötigen viel SPM-Platz.
- ✘ Einzelne Code-Teile einer Funktion (z.B. Code außerhalb von Schleifen) werden nur selten ausgeführt, führen daher nur zu geringer Energieeinsparung, werden aber dennoch auf SPM gelegt.
- 👉 *(Knappe) SPM-Kapazität wird nur suboptimal ausgenutzt.*

Ziel:

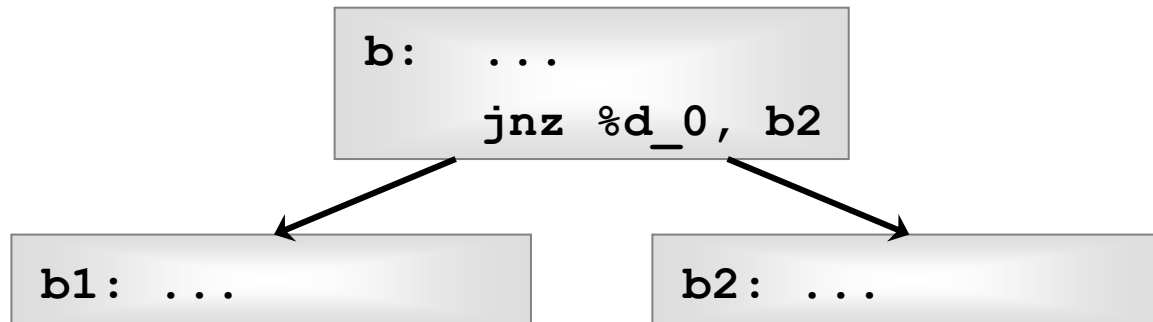
Verschiebung des Codes von kompletten LIR-Funktionen, *von einzelnen Basisblöcken* und von globalen Variablen in den SPM.

Fixe SPM-Allokation: Funktionen, Basisblöcke & Globale Variablen (2)

Problem beim Verschieben einzelner Basisblöcke:

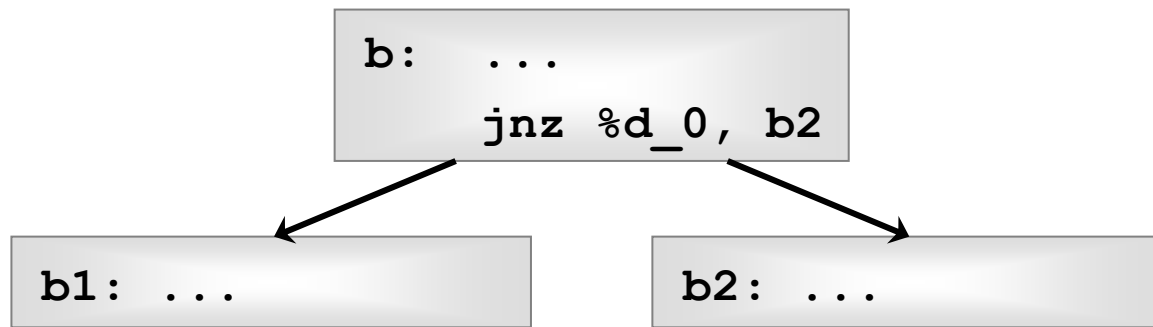
Erinnerung: Ein Basisblock b darf nur als letzten Befehl einen Sprungbefehl enthalten

- Ist der Sprung am Ende von b bedingt, so hat b im CFG zwei Nachfolger $b1$ und $b2$, die ausgeführt werden, wenn der bedingte Sprung entweder genommen wird oder nicht:



Fixe SPM-Allokation: Funktionen, Basisblöcke & Globale Variablen (3)

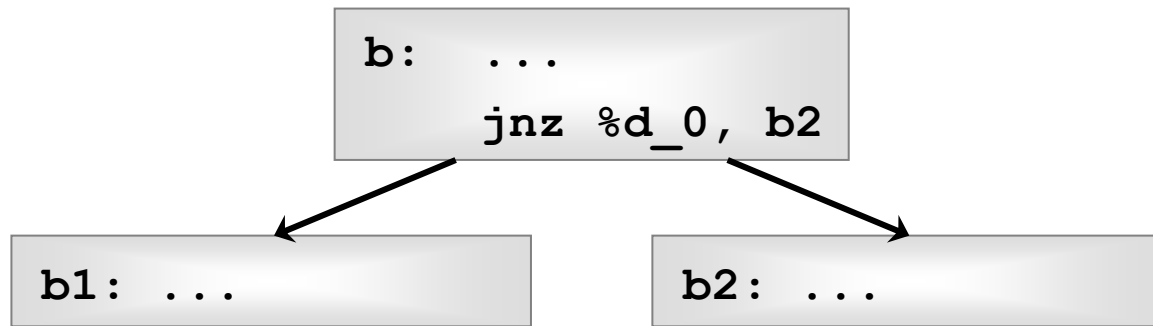
Problem beim Verschieben einzelner Basisblöcke:



- *b1* wird von *b* aus implizit erreicht, wenn der bedingte Sprung nicht genommen wird, da
- ✓ der Programmzähler nach dem nicht genommenen Sprung inkrementiert wird und auf den nächsten folgenden Befehl zeigt, und
- ✓ der Code von *b1* im Speicher direkt auf *b* folgt.

Fixe SPM-Allokation: Funktionen, Basisblöcke & Globale Variablen (4)

Problem beim Verschieben einzelner Basisblöcke:



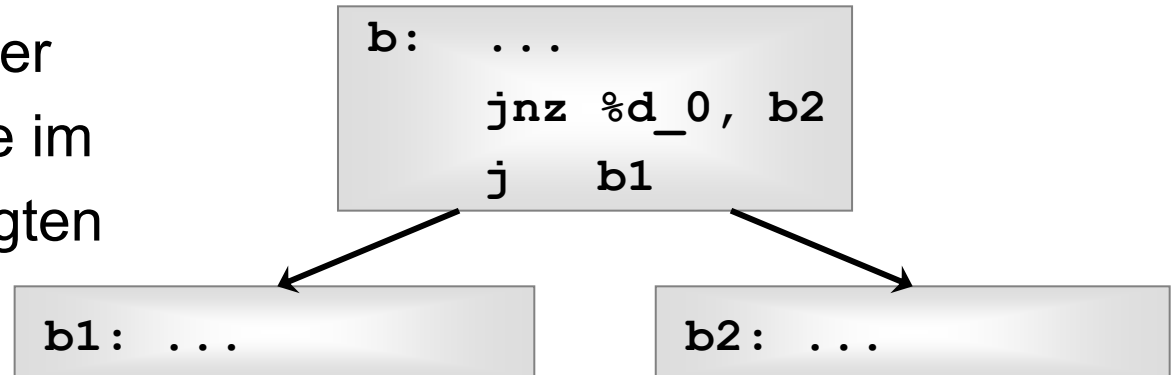
Was, wenn b im SPM liegt, $b1$ aber nicht (oder umgekehrt)?

- Wird der Sprung nicht genommen, wird der nächste folgende Befehl aus dem Scratchpad-Speicher ausgeführt.
- ☞ *Da $b1$ nicht mehr auf b im Speicher folgt, wird inkorrekt Code ausgeführt!*

Fixe SPM-Allokation: Funktionen, Basisblöcke & Globale Variablen (5)

Naiver Lösungsansatz:

Ergänzen aller b mit einer solchen impliziten Kante im CFG um einen unbedingten Sprung nach $b1$:



Nachteil:

- Unbedingter Sprung extrem ineffizient (Codegröße, Laufzeit und Energie), wenn b und $b1$ doch im gleichen Speicher liegen sollten.

Fixe SPM-Allokation: Funktionen, Basisblöcke & Globale Variablen (6)

Eleganter Lösungsansatz:

Ergänzen eines Basisblocks b mit solcher impliziten Kante um unbedingten Sprung wirklich nur dann, wenn b und b_1 unterschiedlichen Speichern zugeordnet sind.

Vorteil:

- Unbedingte Sprünge werden nur zusätzlich eingefügt, wo dies auch wirklich notwendig ist.

Problem:

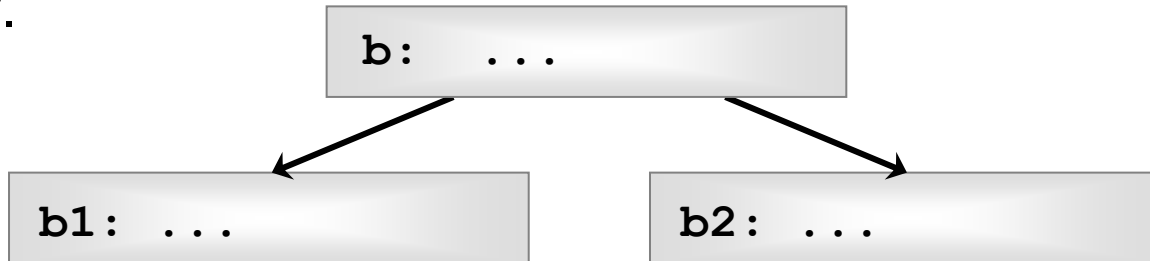
- Codegröße S_b von b hängt jetzt von der Entscheidungsvariablen x_b ab, die die Speicher-Zuordnung von b im ILP modelliert.
- 👉 *Wie modelliert man nicht-konstanten Parameter S_b im ILP?*

Fixe SPM-Allokation: Funktionen, Basisblöcke & Globale Variablen (7)

Multi-Basisblöcke:

Mengen einzelner Basisblöcke, die jeweils im CFG zusammenhängend sind.

Sei G der CFG einer Funktion f , G' ein zusammenhängender Teilgraph von G . Die Menge aller Basisblöcke aus G' stellt einen Multi-basisblock dar.



$\{b, b1\}$, $\{b, b2\}$ und $\{b, b1, b2\}$ sind Multi-Basisblöcke.

$\{b1, b2\}$ ist kein Multi-Basisblock: G' hierzu ist unzusammenhängend.

Fixe SPM-Allokation: Funktionen, Basisblöcke & Globale Variablen (8)

(Multi-) Basisblöcke in einer ILP-Formulierung:

- ILP zur SPM-Allokation betrachtet Mengen aller Funktionen F , aller einzelnen Basisblöcke B , aller Multi-Basisblöcke MB und aller globalen Variablen V als Speicherobjekte.
- MB wird gebildet durch Betrachtung aller zusammenhängender Teilgraphen G' des CFGs.

Definitionen:

- $MO = \{mo_1, \dots, mo_n\}$ Menge aller für die Verschiebung auf
 $= F \cup B \cup MB \cup V$ den SPM in Frage kommender
 Speicherobjekte (*memory objects*)
- Bedeutung aller anderen Ausdrücke ($S, S_j, \Delta e_j, \dots$) wie vorher

Fixe SPM-Allokation:

Funktionen, Basisblöcke & Globale Variablen (9)

Bestimmung der Parameter:

- S_i : Für $mo_j \in F$ oder $mo_j \in V$: wie vorher;
 Für $mo_j \in B$: Größe aller Instruktionen des Basisblocks, plus Größe eines unbedingten Sprungs, falls mo_j impliziten Nachfolger hat;
 Für $mo_j \in MB$: Größe aller Instruktionen aller in mo_j enthaltenen Basisblöcke, plus Größe von k unbedingten Sprüngen, falls mo_j im CFG k implizite Nachfolger hat.
- Δe_i : wie vorher, nur jetzt analog zu S_i unter Berücksichtigung der neu zu beachtenden unbedingten Sprünge.
- n_i : wie vorher per Profiling, nur jetzt auch für $mo_j \in B \cup MB$.

Fixe SPM-Allokation: Funktionen, Basisblöcke & Globale Variablen (10)

ILP-Formulierung:

- Zielfunktion: Maximiere Energieeinsparung für gesamtes Programm

$$z: \sum_{i=1}^n \Delta E_i * x_i \rightarrow \max.$$

- Nebenbedingung 1: Einhaltung der Kapazität des SPMs

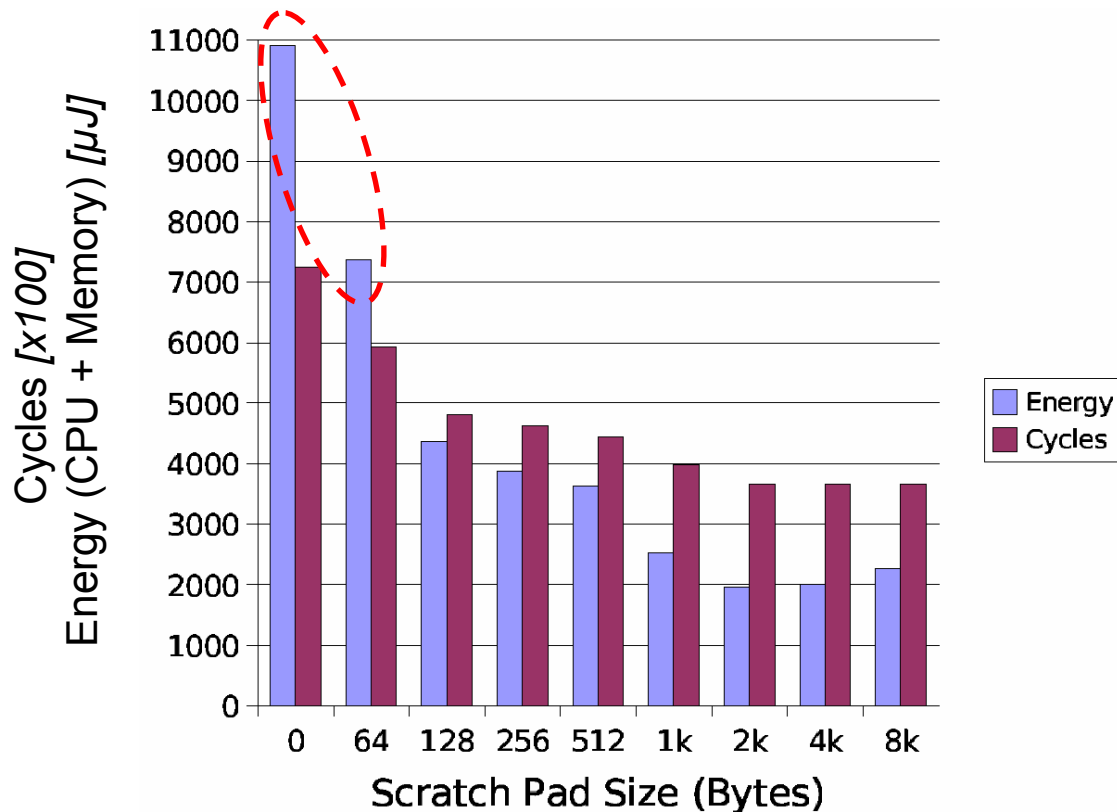
$$n_1: \sum_{i=1}^n S_i * x_i \leq S$$

- Nebenbedingung pro $mo_i \in B$: mo_i darf nur durch max. eine Variable (für b selbst, für b 's Funktion oder für alle Multi-Basisblöcke, die b enthalten) dem SPM zugewiesen werden

$$\forall mo_i \in B: x_i + x_{f(i)} + \sum_{mo_j \in MB: mo_i \in mo_j} x_j \leq 1$$

Fixe SPM-Allokation: Funktionen, Basisblöcke & Globale Variablen (11)

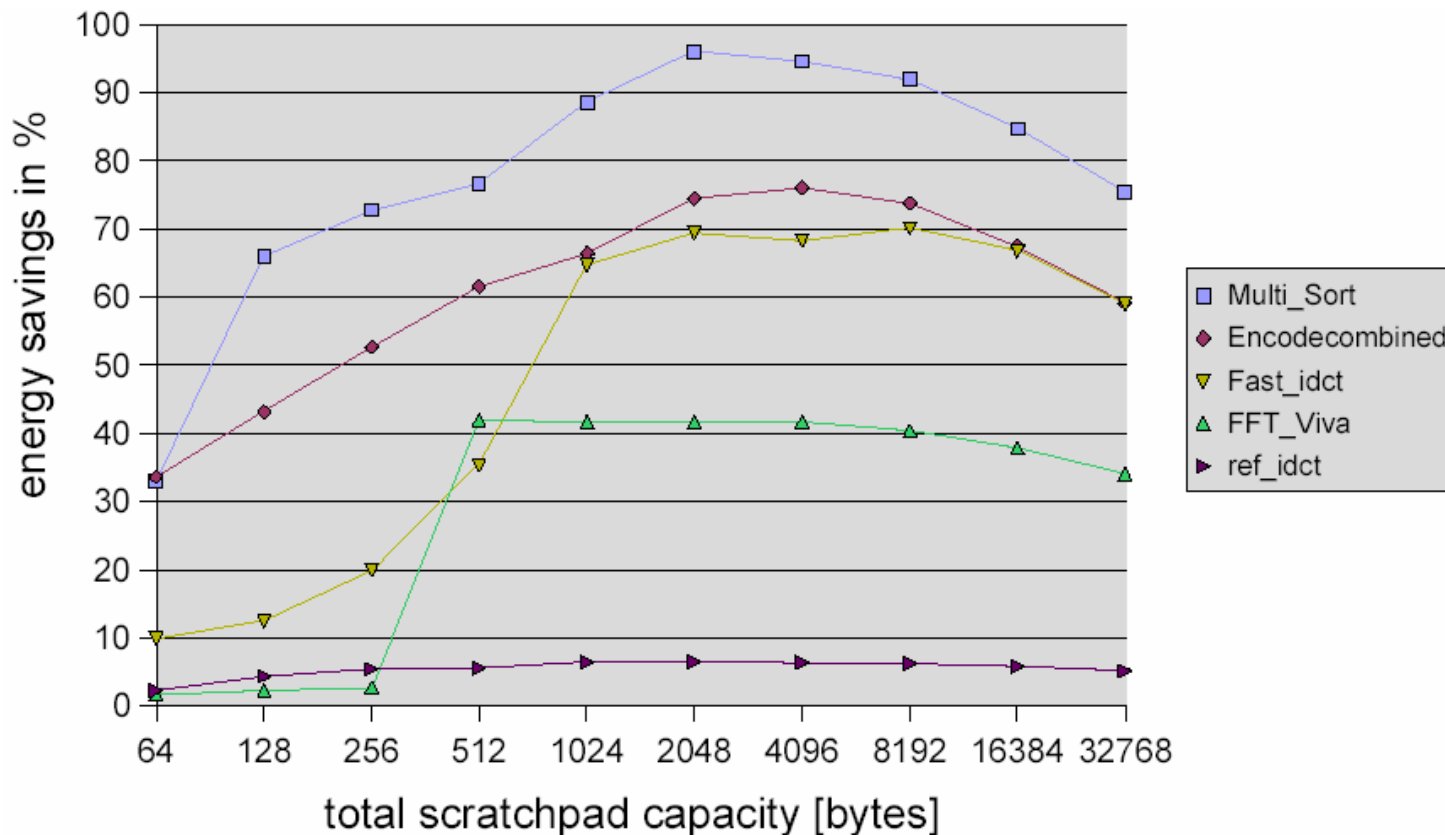
Ergebnisse (MultiSort-Benchmark):



- 64b SPM jetzt nicht mehr zu klein, um für Code-Teile ausgenutzt zu werden.
- Vorsicht: Für links stehendes Diagramm ist auch der Laufzeit-Stack als Speicher-Objekt betrachtet und somit auf den SPM verschoben worden. Daher ist dieses Diagramm nur bedingt mit [Folie 88](#) vergleichbar!

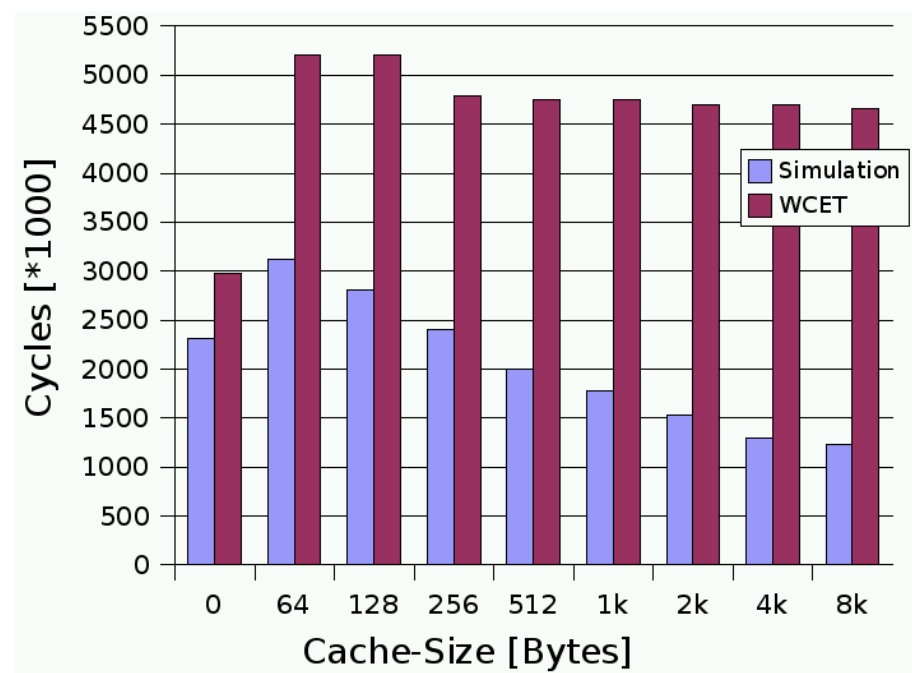
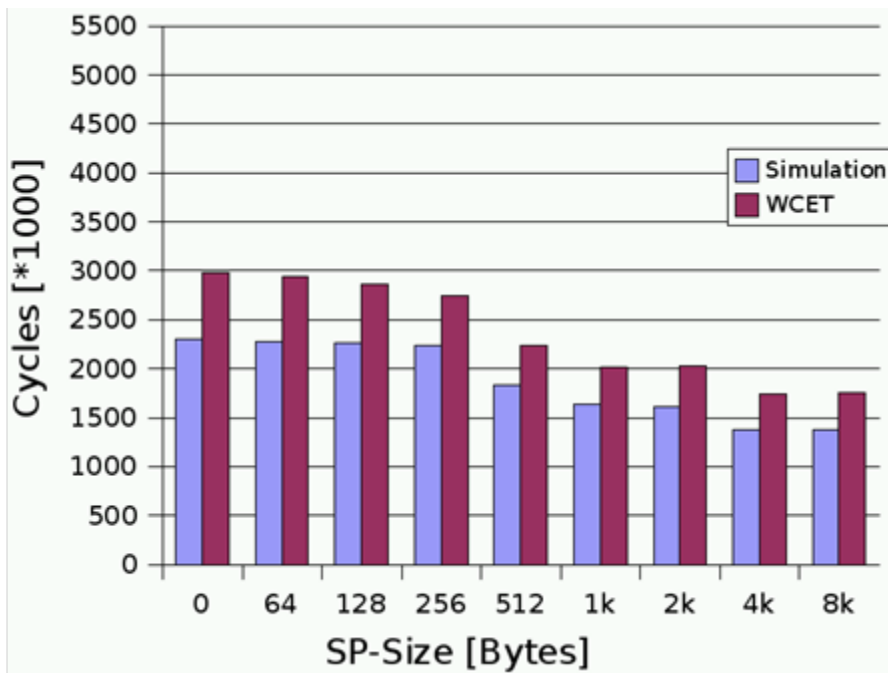
Fixe SPM-Allokation: Funktionen, Basisblöcke & Globale Variablen (12)

Detail-Ergebnisse nur für Speicher-Subsystem:



Fixe SPM-Allokation: Funktionen, Basisblöcke & Globale Variablen (13)

Vergleich ACET / WCET_{EST} für Scratchpads und Caches:



- SPMs im Gegensatz zu Caches bestens vorhersagbar: WCET_{EST} skaliert mit ACETs
- Erst für größere Speicher (ab 2kB) sind Caches auch bzgl. ACET besser als SPMs

Literatur

Parallelisierung für Homogene Multi-DSPs:

- B. Franke, M. O'Boyle, *A Complete Compiler Approach to Auto-Parallelizing C Programs for Multi-DSP Systems*, IEEE Transactions on Parallel and Distributed Systems 16(3), März 2005.

Code-Generierung für Netzwerk-Prozessoren:

- J. Wagner, *Retargierbare Ausnutzung von Spezialoperationen für Eingebettete Systeme mit Hilfe bitgenauer Wertflussanalyse*, Dissertation, Dortmund 2006.

Literatur

Optimierungen für Scratchpad-Speicher:

- S. Steinke, *Untersuchung des Energieeinsparungspotenzials in eingebetteten Systemen durch energieoptimierende Compilertechnik*, Dissertation, Dortmund 2002.
- M. Verma, P. Marwedel, *Advanced Memory Optimization Techniques for Low-Power Embedded Processors*, Springer, 2007.

Zusammenfassung

- **Parallelisierung für Homogene Multi-DSPs**
 - Fokus auf Ausnutzung lokaler Speicher & Adressbereiche
 - Speedups im wesentlichen linear zu Anzahl paralleler DSPs
- **Generierung von Bit-Paket Operationen für NPUs**
 - Konventionelle Datenflussanalysen sind nicht bitgenau
 - Bitgenaue DWFA per Vor- / Rückwärts-Simulation
 - Entdeckung von Bit-Paketen mittels \uparrow -Werten der BDWFA
- **Optimierungen für Scratchpad-Speicher**
 - Scratchpads extrem vorteilhaft bzgl. Energieverbrauch, Laufzeit und $WCET_{EST}$, verglichen mit Caches und Hauptspeicher
 - SPM-Inhalt: Funktionen, Basisblöcke und globale Variablen

