

Агрессивная inline-подстановка функций для VLIW архитектур

Волконский В.Ю., к.т.н.

Нейман-Заде М.И., к.ф.-м.н.

Ермолицкий А.В., к.т.н.

Четверина О.А.

Маркин А.Л.

Москва 2015

```
int foo( int x) {  
    return (x == 0) ? 0 : x - 1;  
}  
int bar( int y) {  
    return foo(y) + foo(0) + foo(y+1);  
}
```



```
int bar( int y) {  
    int tmp;  
    if (y == 0) tmp = 0; else tmp = y - 1;  
    if (0 == 0) tmp += 0; else tmp += 0 - 1;  
    if (y+1 == 0) tmp += 0; else tmp += (y + 1) - 1;  
    return tmp;  
}
```

```
int bar( int y) {  
    int tmp;  
    if (y == 0) tmp = 0; else tmp = y - 1;  
    if (0 == 0) tmp += 0; else tmp += 0 - 1;  
    if (y+1 == 0) tmp += 0; else tmp += (y + 1) - 1;  
    return tmp;  
}
```



```
int bar( int y) {  
    int tmp;  
    if (y == 0) tmp = 0; else tmp = y - 1;  
    if (y+1 != 0) tmp += y;  
    return tmp;  
}
```

Преимущества:

- Уменьшение количества вызовов
- Удаление передачи параметров и результата
- Дополнительные возможности для оптимизаций

Недостатки:

- Рост размера кода
- Замедление компиляции
- Негативное влияние на подсистему памяти

- дорогие операции вызова
- смешивание кода из разных процедур
- более оптимальное использование параллельных ресурсов
- важно время компиляции

Классическая постановка задачи:

$$T_e \rightarrow \min$$
$$S' \leq \alpha S$$

Классическое приближённое решение:

- Использование профильной информации
- Ограничение на размер подставляемых функций
- Подстановка вызовов в порядке уменьшения счётчиков

Постановка задачи:

$$T_e^3 T_c \rightarrow \min$$

$$T_e = \sum_i T_i$$

$$T_c = \alpha + \beta N^2$$

Вес inline-подстановки:

$$W = -3 \frac{\Delta T_e}{T_e} - \frac{\Delta T_c}{T_c}$$

- Учёт оптимизаций
- Высокая масштабируемость
- Умеренный рост кода
- Умеренная зависимость от профильной информации

- Code scheduling
- Global copy propagation
- Constant propagation
- Redundant forks elimination
- Dead code elimination
- Software pipelining
- Other loop optimizations

```
int foo( int a, int b) {  
    if( a == 1 ) {  
        if( b == 1 ) {  
            <code1>  
        } else {  
            <code2>  
        }  
    } else {  
        <code3>  
    }  
}
```

```
int bar( ... ) {  
    ...  
    x = foo( 1, 2);  
    ...  
}
```



```
int bar( ... ) {  
    ...  
    x = <code2>;  
    ...  
}
```

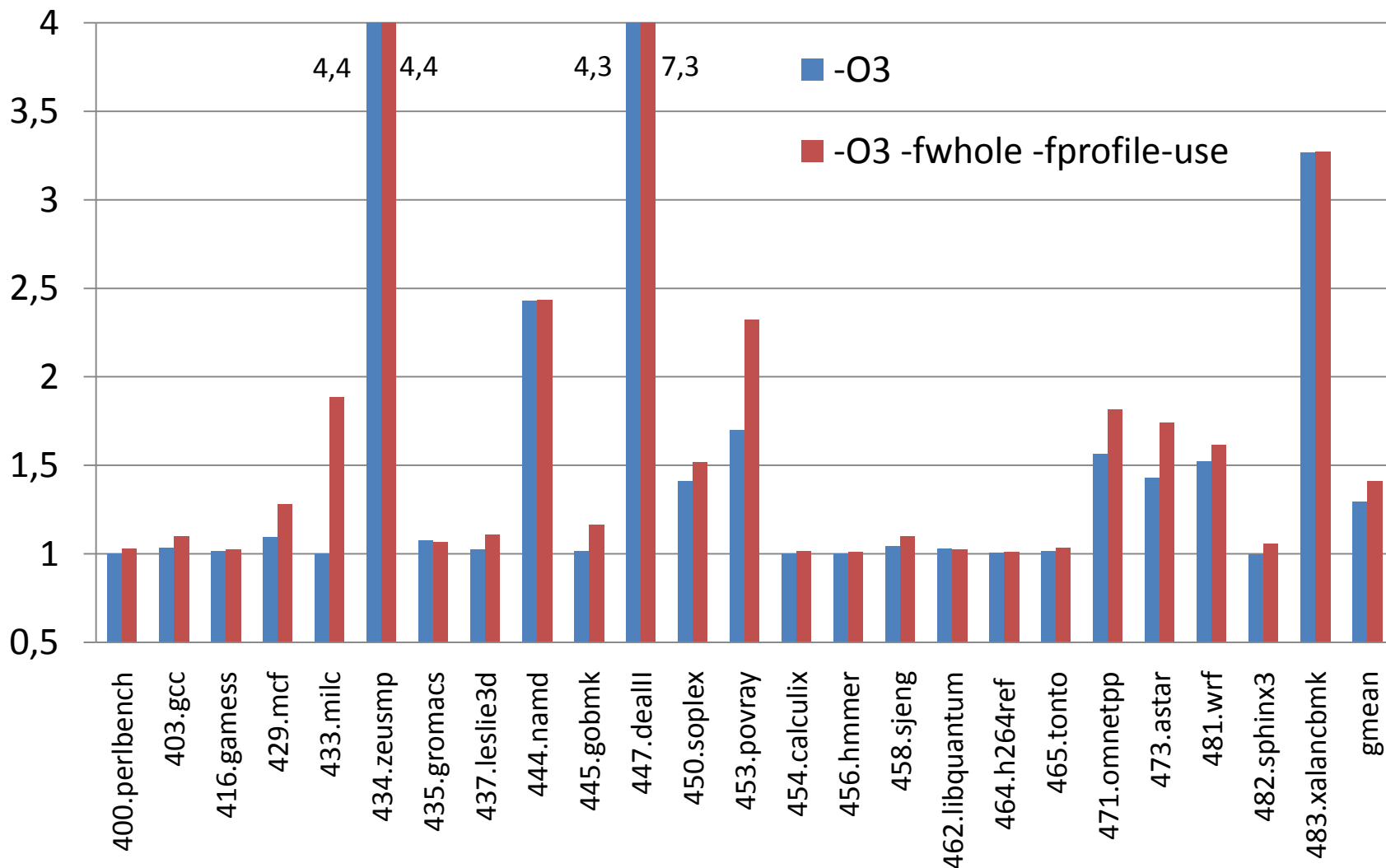
```
void foo( int n, ...) {  
    for( i=0; i<n; i++ )  
        <loop body>  
    ...  
}
```

```
int bar( ... ) {  
    ...  
    foo( N, ...);  
    foo( N, ...);  
    foo( N, ...);  
    ...  
}
```

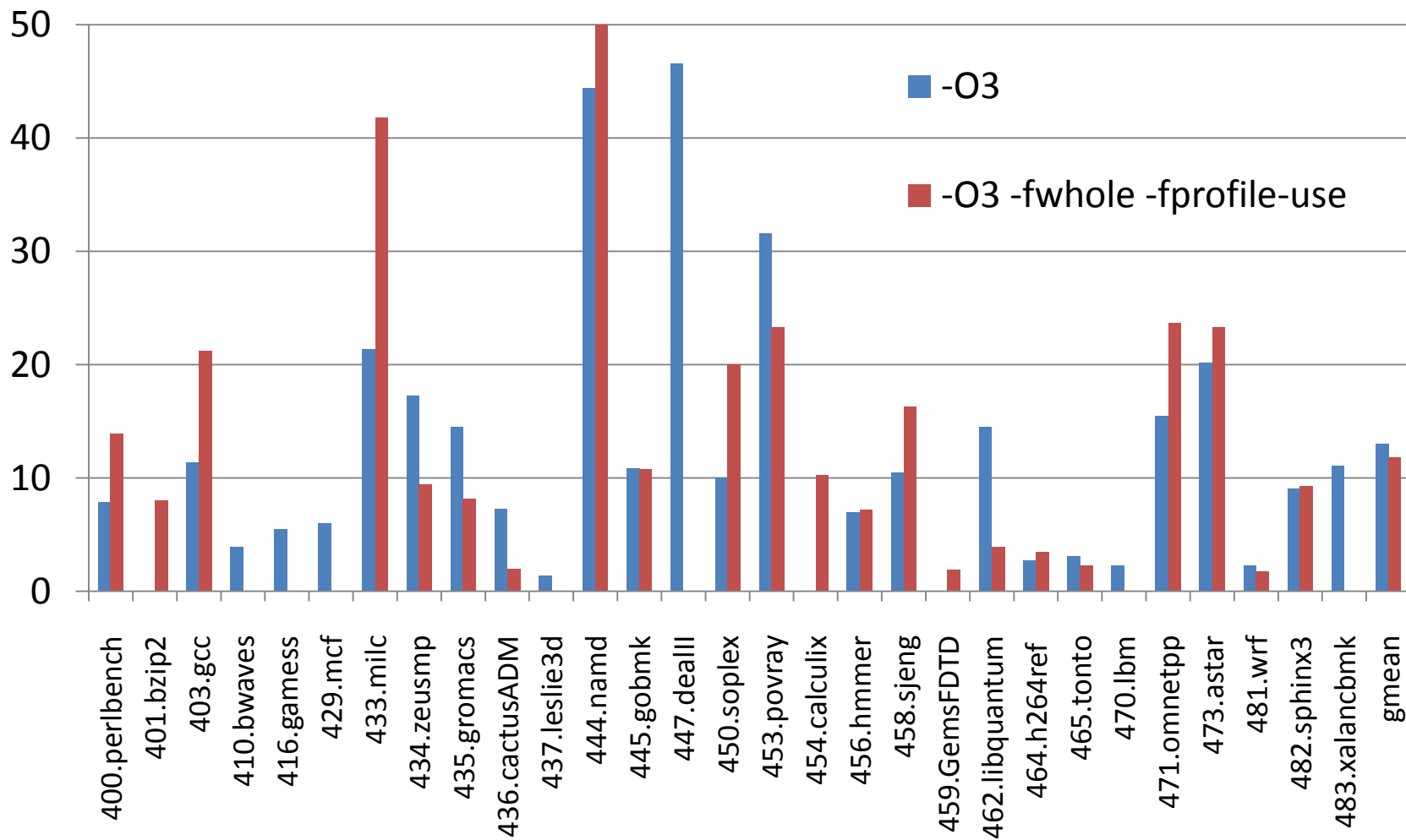


```
int bar( ... ) {  
    ...  
    for( i=0; i<N; i++ ) {  
        <loop body (1)>  
        <loop body (2)>  
        <loop body (3)>  
    }  
    ...  
}
```

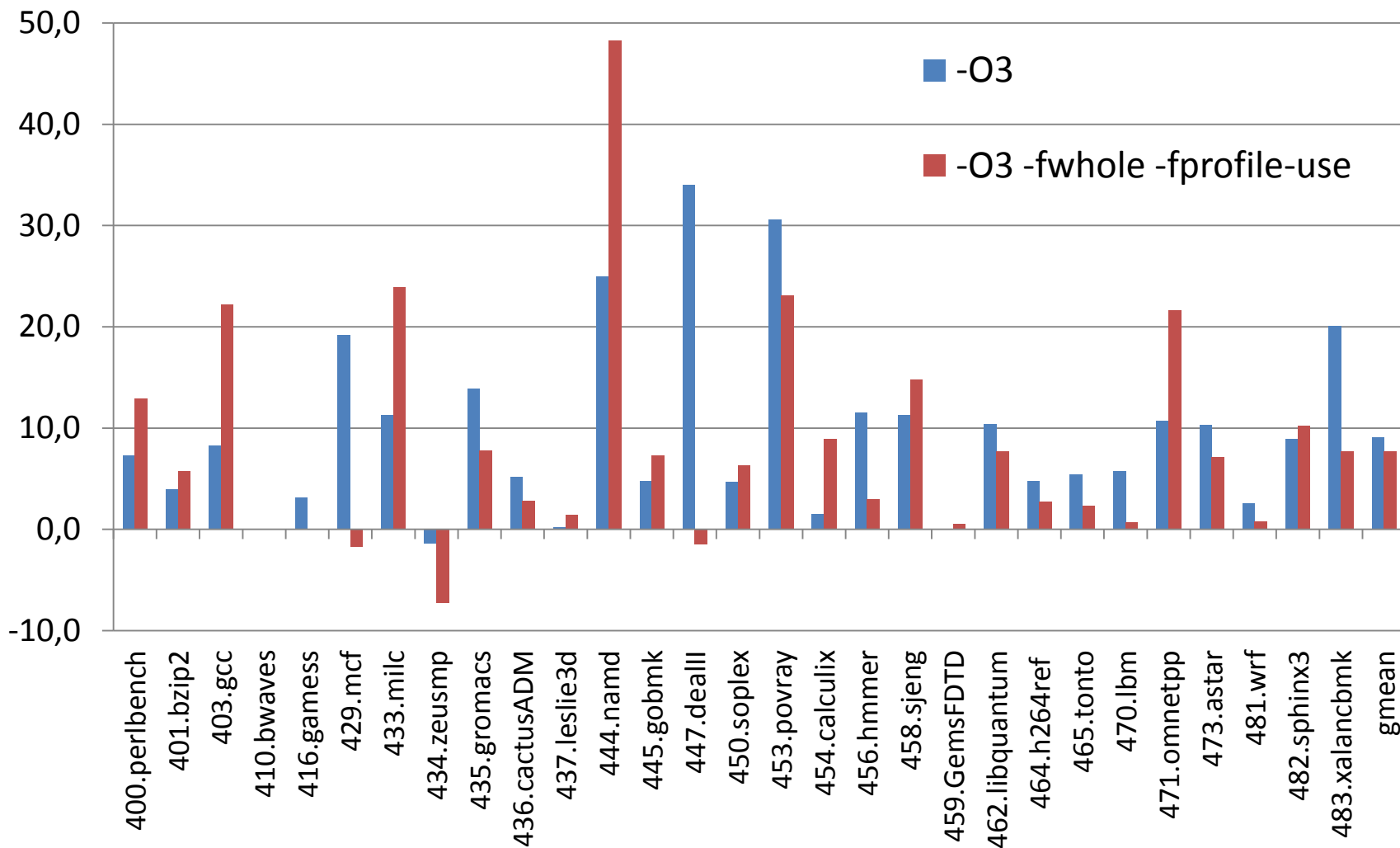
Коэффициент ускорения исполнения



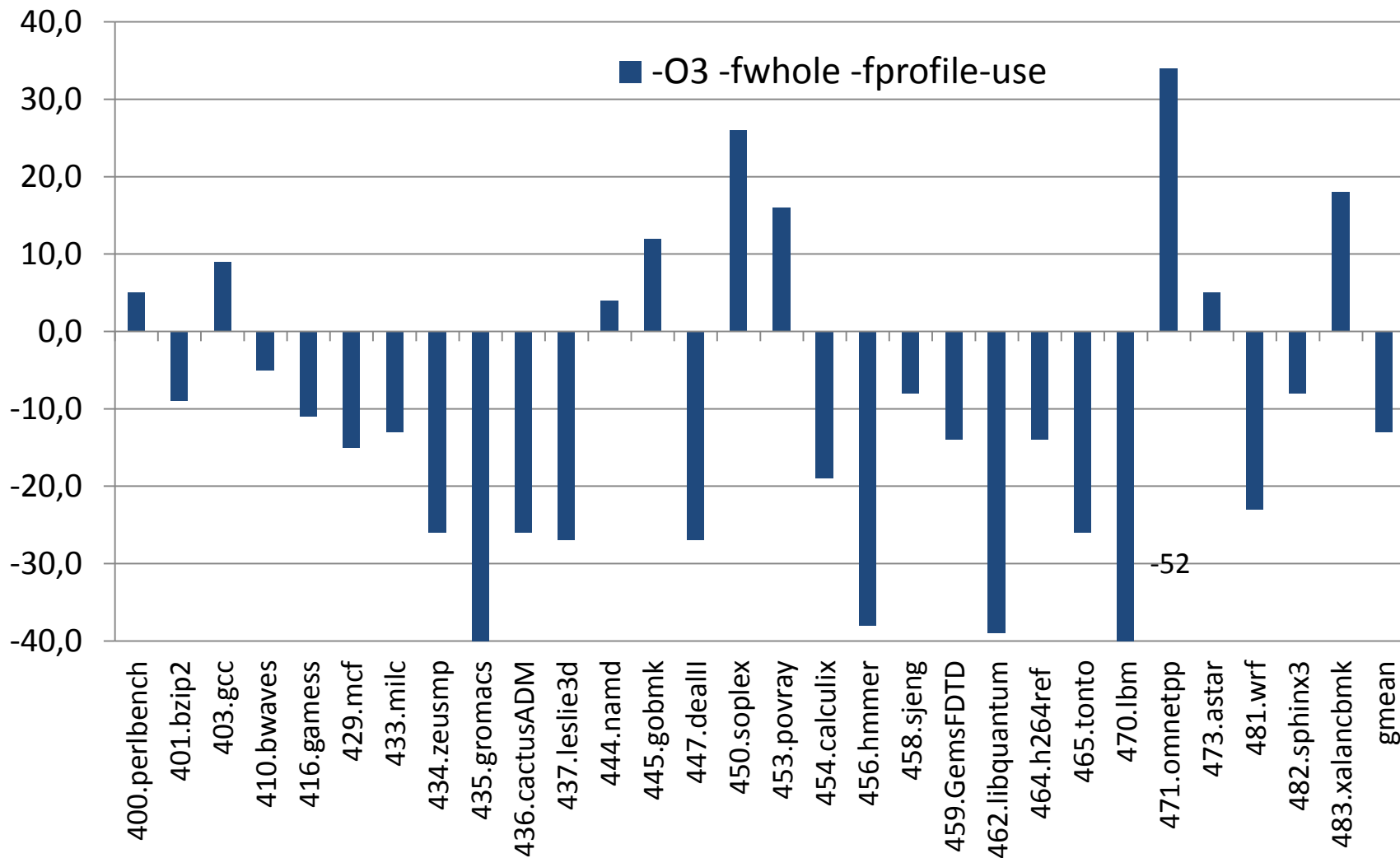
Замедление компиляции в %



Рост размера конечного кода в %



Рост размера кода на этапе inline в %



Вопросы?