

Równoległe i funkcyjne techniki programowania - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Równoległe i funkcyjne techniki programowania
Kod przedmiotu	11.3-WI-INF-D-RówniFunkcTechProg-S15
Wydział	Wydział Informatyki, Elektrotechniki i Automatyki
Kierunek	Informatyka
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra inżyniera
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	6
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. inż. Marek Sawerwain, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę
Laboratorium	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę
Projekt	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

- zapoznanie studentów z podstawowymi informacjami o równoległych i funkcyjnych technikach programowania
- ukształtowanie wśród studentów zrozumienia i świadomości roli równoległych technik programowania, a także uwypuklenia zwiększającej się roli programowania funkcyjnego
- nauka podstawowych umiejętności w zakresie tworzenia programów równoległych w systemach wieloprocessorowych opartych o tradycyjne uniwersalne procesory (CPU) a także o graficzne wieloprocessorowe układy ogólnego zastosowania (GPU)
- ukształtowanie podstawowych umiejętności w zakresie paradygmatu programowania funkcyjnego, a w szczególności roli funkcji i rekurencji, programowania bez efektów ubocznych oraz nabycie umiejętności używania techniki obliczeń leniwych

Wymagania wstępne

Metody programowania, Algorytmy i struktury danych, Teoretyczne podstawy informatyki, Logika dla informatyków

Zakres tematyczny

Równoległy model obliczeniowy, klasy złożoności obliczeń równoległych.

Dostępne narzędzia pomagające realizować programy działające w środowiskach równoległych: MPI, OpenMP, CUDA, OpenCL.

Rodzaje prymitywnych operacji równoległych.

Zależność i podział danych, modele równoległych środowisk wykonawczych dla CPU oraz GPU.

Podstawowe konstrukcje funkcyjnego języka programowania na przykładzie języków OCaml, F#, Scala.

Typy danych, wyjątki, pojęcie obiektu.

Funkcje wyższego rzędu, model obliczeń programów funkcyjnych (w postaci uproszczonego opisu operacyjnego).

System typów oraz leniwe obliczenia.

Konstrukcje imperatywne w programowaniu funkcyjnym.

Metody kształcenia

Wykład: wykład konwencjonalny/tradycyjny.

Laboratorium: ćwiczenia laboratoryjne, wg listy zadań.

Projekt: praca w grupach, metoda projektu.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi wykorzystywać dostępne rozwiązania programowania funkcyjnego, aby skracać czas implementacji wybranych rozwiązań informatycznych.	K_K05	sprawdzian z progami punktowymi	Wykład
Umie wykorzystać równoległe i rozproszenie rozwiązania CPU i GPU we własnych programach.	K_U14	- projekt - sprawozdanie z projektu	- Laboratorium - Projekt
Rozumie podstawowe pojęcia programowania funkcyjnego oraz rolę instrukcji imperatywnych.	K_W11	sprawdzian z progami punktowymi	- Wykład - Laboratorium
Jest świadom dynamicznego rozwoju równoległych technik programowania i rosnącej roli programowania funkcyjnego.	K_K01	sprawdzian z progami punktowymi	Wykład
Zna model obliczeń równoległych stosowany w nowoczesnych rozwiązaniach sprzętowo-programowych.	K_W09	sprawdzian z progami punktowymi	- Wykład - Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wykład - warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnej oceny z egzaminu przeprowadzonego w formie pisemnej.

Laboratorium - warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich sprawdzianów pisemnych z ćwiczeń laboratoryjnych, przewidzianych do realizacji w ramach programu laboratorium.

Projekt - warunkiem zaliczenia jest wykonanie wszystkich zadań projektowych, przewidzianych do realizacji w ramach zajęć projektowych oraz przygotowanie pisemnego raportu ze zrealizowanego projektu.

Składowe oceny końcowej = wykład: 40% + laboratorium: 30% + projekt: 30%

Literatura podstawowa

- Pickering R.: Foundations of F#, Apress,USA, 2007.
- Smith C.: Programming F#, O'Reilly Media, Inc.,Sebastopol, USA, 2010.
- Sanders J., Kandrot E.: CUDA w przykładach. Wprowadzenie do ogólnego programowania procesorów GPU, Helion, 2012, edycja polska.
- Sanders J., Kandrot E.: CUDA by Example: An Introduction to General-Purpose GPU Programming, Addison-Wesley Professional, 2010, english edition.
- Gaster B., Howes L., Kaeli D. R., Mistry P., Schaa D.: Heterogeneous Computing with OpenCL, Morgan Kaufmann, 2011.
- Pacheco P.: An Introduction to Parallel Programming, Morgan Kaufmann, 2011.
- Czech Z.: Wprowadzenie do obliczeń równoległych, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2010.
- Herlihy M., Shavit N.: Sztuka programowania wieloprocessorowego, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2010, edycja polska.

Literatura uzupełniająca

- Thomspson S.: Haskell - The Craft of Functional Programming, Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc. Boston, MA, USA, 1999.
- Harrop J.: F# for Scientists, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey, USA, 2008.
- Syme D., Granicz A., Cisternino A.:Expert F# 3.0, Apress, 2012.
- Farber R.: CUDA Application Design and Development, Morgan Kaufmann, 2011.
- Wen-meí W. Hwu, eds: GPU Computing Gems, Emerald Edition and Jade Edition, Morgan Kaufmann, 2011.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. inż. Marek Sawerwain, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 26-04-2018 21:49)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ