

# MST на мультипроцессоре: сравнение вариантов алгоритма Борувки

Зайцев Вадим, Новосибирский ГУ

Калгин Константин, к.ф.-м.н., ИВМиМГ СО РАН



# Минимальное остовное дерево (MST)

- **Остовное дерево** - ациклический связный подграф данного связного неориентированного графа, в который входят все его вершины.
- **Минимальное остовное дерево** - остовное дерево с минимальной суммой весов рёбер.
- **Дано:** взвешенный неориентированный связный граф  $G(V, E)$ .
- **Задача:** построить минимальное остовное дерево.



# Алгоритмы построения MST

- Алгоритм Прима
  - Выбираем произвольную вершину графа и начинаем растить минимальное дерево
  - Выбираем минимальное ребро, исходящее из уже построенного дерева и добавляем новую вершину к дереву
- Алгоритм Крускала
  - Сортируем рёбра по не убыванию веса
  - По очереди перебираем рёбра и берём в дерево те, которые не создают цикла
- Алгоритм Борувки
  - На каждой итерации для каждой компоненты находим минимальное ребро и объединяем компоненты по найденным рёбрам



# Алгоритм Борувки

1. Дан граф  $G(V, E)$ .
2. Изначально полагаем  $T$  - пустым множеством рёбер. В дальнейшем работает с графами  $G(V, E)$  и  $G(V, T)$ .
3. Далее, пока  $T$  не является деревом:
  - a) Для каждой компоненты в  $G(V, T)$  найдём минимальное ребро из  $E$ , соединяющее его с другой компонентой
  - b) Добавим все найденные рёбра в  $T$

Временная сложность:  $O(E \log(V))$



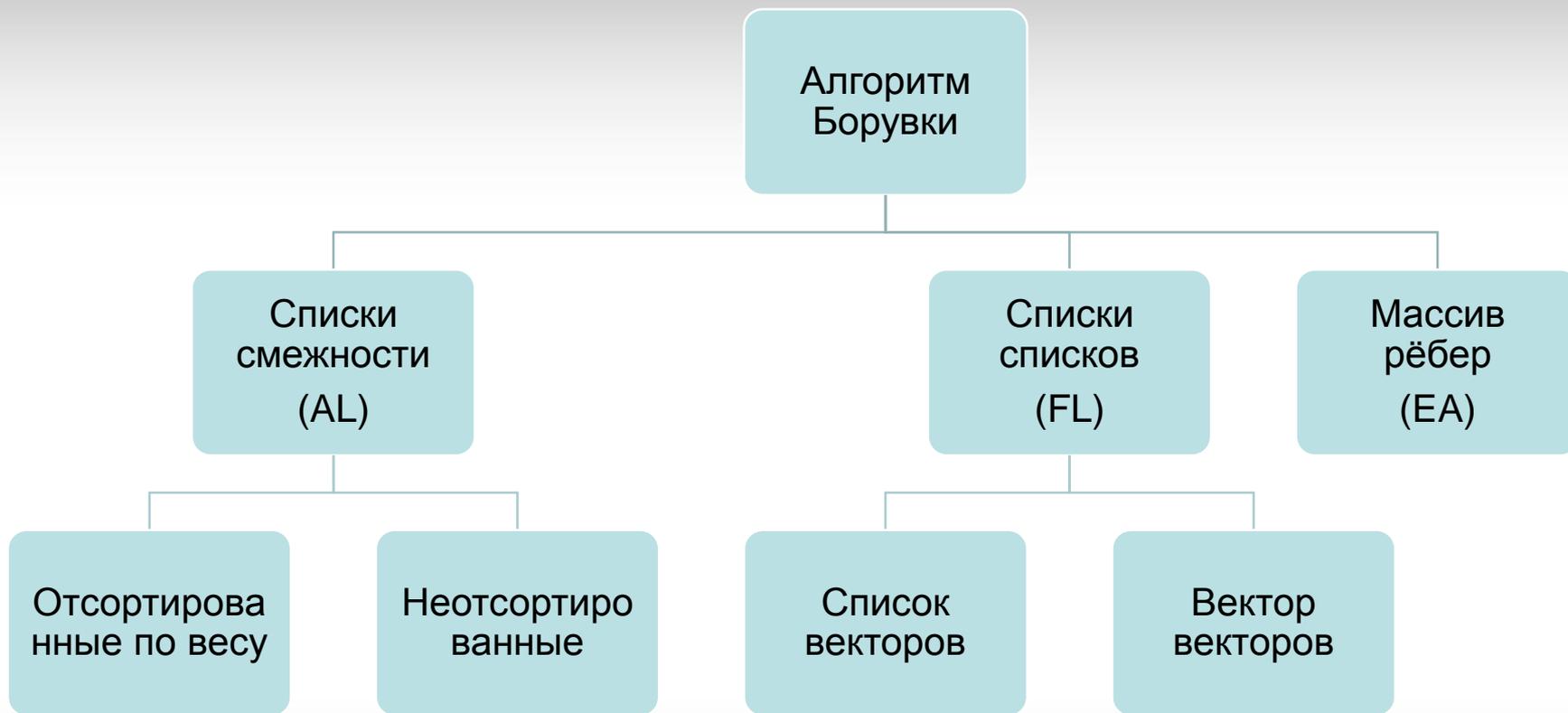
# Общая схема алгоритма

Тестирование проводилось на графе RMAT-22.  
Граф хранится в формате CSR.

Тестирование проводилось на узле МСЦ mvs1p1  
2 x Intel Xeon CPU E5-2690  
(8 ядер 2.9 GHz, 32KB L1, 256KB L2, 20MB L3)



# Подходы к хранению графа



# Списки смежности: алгоритм

Для каждой компоненты хранится список всех инцидентных ей рёбер.

На каждой итерации алгоритма Борувки:

- a. каждый поток для каждой своей компоненты находит инцидентное ей ребро минимального веса
- b. объединение компонент по найденным рёбрам (BFS)
- c. Pointer Jumping
- d. слияние списков рёбер
  - обновление номера компоненты
  - удаление петель



# Списки смежности: модификации

2 варианта слияния:

1. Отсортированные списки смежности

- поиски минимального ребра за  $O(1)$
- более длительное слияние списков

2. Неотсортированные списки смежности

- сложнее найти минимально ребро
- слияния списков происходит простым копированием



# Списки смежности: результаты

Выявленные проблемы:

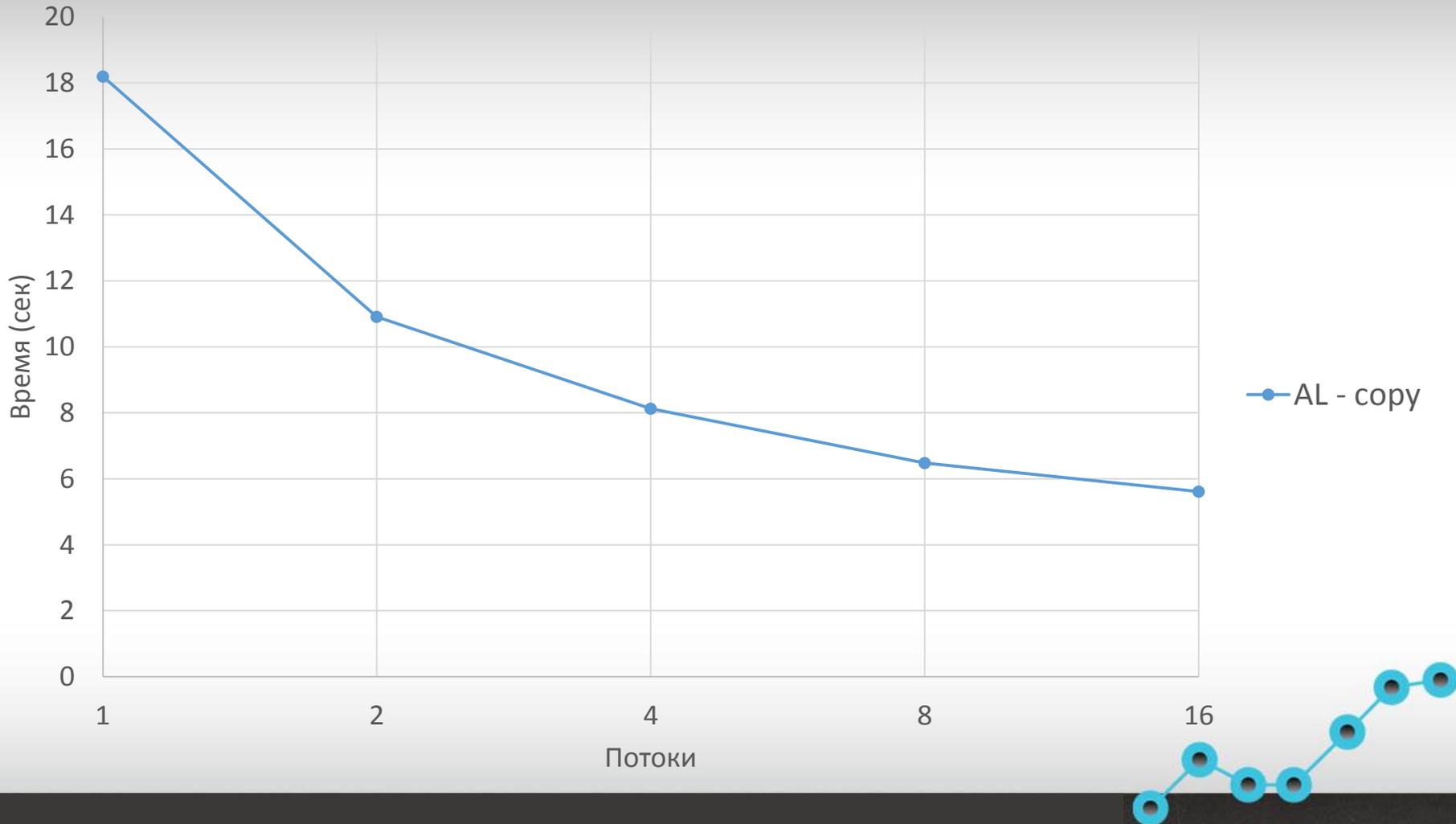
- Слияние списков рёбер занимает много времени
- Дисбаланс на последних итерациях

Сделанные оптимизации:

- Использование кучи при слиянии



# Списки смежности: результаты



# Списки списков смежности: алгоритм

Для каждой компоненты хранятся списков входящих в неё вершин.

На каждой итерации алгоритма Борувки:

- a. **каждый поток для каждой своей компоненты находит инцидентное ей ребро минимального веса**
- b. объединение компонент по найденным рёбрам (BFS или PJ)
- c. Pointer Jumping
- d. объединение списков **вершин**



# Списки списков смежности: модификации

2 варианта хранения вершин, входящих в компоненту:

1. Односвязный список вершин

- объединение двух компонент за  $O(1)$
- случайные обращения в память при обходе списка

2. Вектор (динамический массив)

- объединение за время, пропорциональное длине короткого списка
- нет случайных «прыжков» по памяти



# Списки списков смежности: результаты

Выявленные проблемы:

- Объединять списки по-прежнему долго
- Дисбаланс на последних итерациях

Сделанные оптимизации:

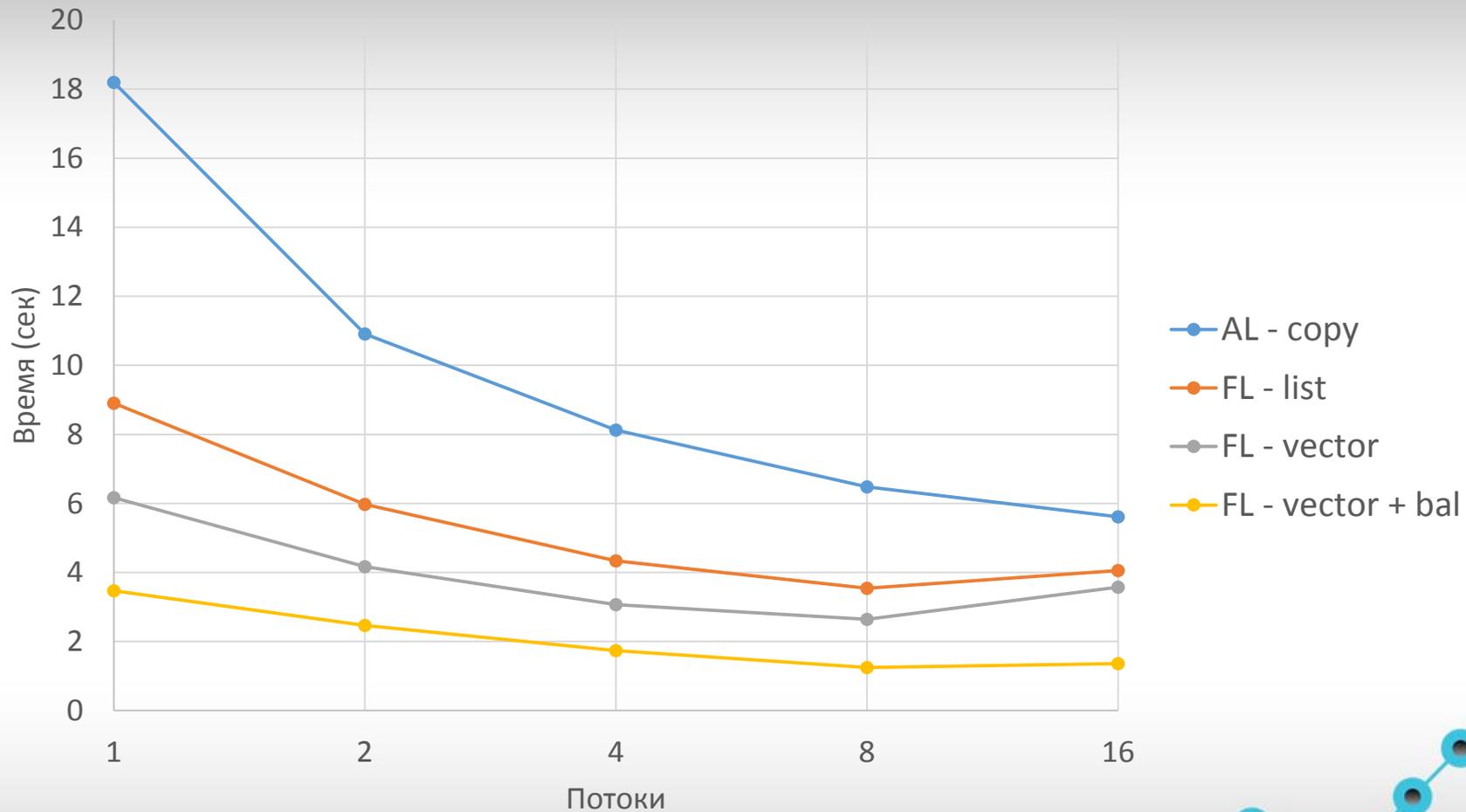
- Разделение шага поиска минимального ребра на два: отдельно для вершин с малой и высокой степенями

Возможные оптимизации:

- Объединять вершины в блоки для ускорения копирования



# Списки списков смежности: результаты



# Массив рёбер: алгоритм

Множество рёбер графа хранится одним массивом.

На каждой итерации алгоритма Борувки:

- a. каждый поток для каждой компоненты находит инцидентное ей ребро минимального веса
- b. для каждой компоненты определяется ребро минимального веса по всем потокам  
редукция  $T$  массивов длины  $|V|$
- c. объединение компонент по найденным рёбрам
- d. Pointer Jumping



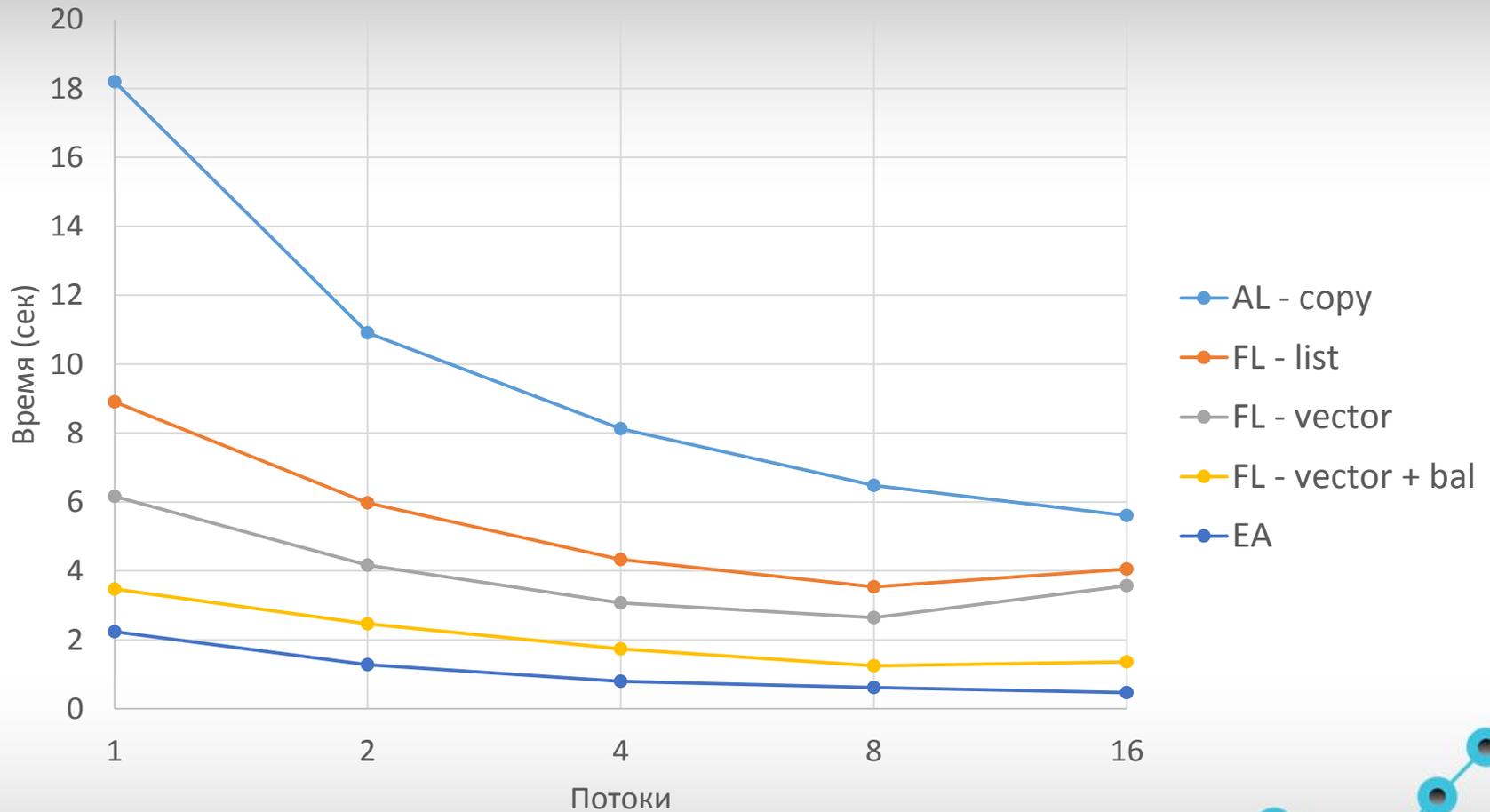
# Массив рёбер: проблемы

- a. каждый поток для каждой компоненты находит инцидентное ей ребро минимального веса
- b. для каждой компоненты определяется ребро минимального веса по всем потокам  
редукция T массивов длины  $|V|$
- c. объединение компонент по найденным рёбрам
- d. Pointer Jumping

Шаг (b) сложно масштабируем.



# Массив рёбер: результаты



# Массив рёбер: ОПТИМИЗАЦИЯ РЕДУКЦИИ

- Отсутствие редукции на первой итерации (~20%)
  - Поскольку каждая компонента представлена ровно одной вершиной, то редукция на первой итерации избыточна
- Перенумерация компонент по ходу исполнения алгоритма (~20%)
  - Активные компоненты графа перенумеровываются так, чтобы их номера были последовательны
  - .
- Иерархическая редукция, NUMA (~10%)
  - Выделение памяти на тех сокетах, где она чаще используется
  - Редукция происходит в два этапа: внутри сокета и между сокетами.



# Массив рёбер: оптимизации

- Переупорядочивание вершин, балансировка вершин с большой степенью (~11%)
  - Вершины небольшой степени переупорядочиваются с помощью алгоритма Reverse Cuthill-McKee
  - Вершины высокой степени равномерно распределяются между потоками
- Отдельный цикл пропуска петель (~10%)
- Программная предвыборка (~30%)
- Hyper Threading (5% на 16 ядрах)



# Массив рёбер: результаты

