

Algorithmen für Chip-Entwurfswerkzeuge

Analytische Placer



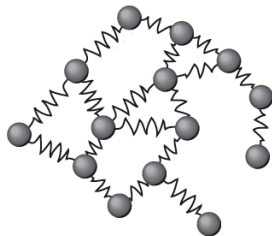
TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Vorlesung
WS 2013/2014

Florian Stock, Andreas Koch

Eingebette Systeme und Anwendungen
Technische Universität Darmstadt

- ▶ Zielkostenfunktion: Quadratische Verdrahtungslänge
 - Vorteil:** Im Gegensatz zu HPWL stetig differenzierbar
 - Nachteil:** Lange Netze gegenüber kurzer übergewichtet
- ▶ Entspricht physikalisch einer Anordnung von Objekten die mittels Federn verbunden sind
⇒ Kräftebasierte (Force-Driven) Platzierung
- ▶ Optimum entspricht Kräftegleichgewicht (Überlappung erstmal ignoriert)
- ▶ Optimum finden durch lösen eines LGS
⇒ sehr einfach ⇒ sehr beliebt
- ▶ Für zusätzliche Ziele zusätzliche Kräfte möglich



[Quelle: Wikimedia]



- ▶ Überlappungsfreiheit herstellen
 - ▶ Erst ignorieren, hinterher legalisieren (z.B. Tetris Legalisierung)
 - ▶ Zusätzliche Kräfte die für Verteilung wirken hinzufügen (Schwerpunkte oder andere explizite Kräfte)
Iterativ wiederholen bis keine Überlappung
- ▶ Implementierungen Kräftebasierter Platzierer:
 - ▶ GORDIAN (Kleinhans, 1991)
 - ▶ BonnPlace (Brenner, 2005)
 - ▶ hATP (Nam, 2006)



- ▶ StarPlace(Xu, Grewal, Areibi 2010)
- ▶ Star+-Netzmodel
- ▶ Benutzt CG- oder SOR-(Successive Over-Relaxation)-Löser
- ▶ Zur Vermeidung von Triviallösungen:
ShrubPlace (vorplatziert alle I/O-Logik am Außenrand)

- ▶ Basierend auf Star-Netzmodell:
Multipin-Netz wird ersetzt durch fiktiven Knoten und alle Pins verbinden zu diesem

- ▶ Fast lineare Funktion

- ▶ **Schnell:** Nach Zügen ein Update in $\mathcal{O}(1)$ möglich

- ▶ Schwerpunkt x_g für Netz l mit k_l Blocks

$$x_g := \frac{1}{k_l} \sum_{i \in \text{Netz}_l} x_i$$

$$\|\text{Netz}_l\|_x := \gamma \sqrt{\sum_{i \in \text{Netz}_l} (x_i - x_g)^2 + \phi}$$

ϕ Konstante > 0 , so dass es immer diffbar

γ Faktor zur Kompensation von Unterschätzung

- ▶ y -Koordinate analog

- ▶ Unterschied zu normalem Star-Modell: $\sqrt{\dots + \phi}$

- ▶ Kann auch für SA benutzt werden
- ▶ **Schnell:** Nach Zügen ein Update in $\mathcal{O}(1)$ möglich

$$\| \text{Netz}_l \|_x = \gamma \sqrt{\sum_{i \in \text{Netz}_l} (x_i - x_g)^2 + \phi} = \gamma \sqrt{\sum_{i \in \text{Netz}_l} x_i^2 - k_l x_g^2 + \phi}$$

$$U_l := \sum_{i \in \text{Netz}_l} x_i^2, V_l := \sum_{i \in \text{Netz}_l} x_i = k_l x_g$$

$$\| \text{Netz}_l \|_x = \gamma \sqrt{U_l - \frac{V_l^2}{k_l} + \phi}$$

Block $b \in \text{Netz}_l$ wird bewegt, dann Update in $\mathcal{O}(1)$

$$U_l^{\text{new}} = U_l - x_b^2 + (x_b^{\text{new}})^2$$

$$V_l^{\text{new}} = V_l - x_b + x_b^{\text{new}}$$

► In VPR: Star+ vs. HPWL

- Benutzt mit empirisch ermittelten Werten

$$\gamma = 1.59$$

$$\phi = 1.0$$

- Ergebnisse

Verdrahtbarkeit: Ähnlich gut

Verdrahtungsressourcen: Ähnlich gut

(2.4% besser als VPR-fast)

Kritischer Pfad: 6% – 9%

Laufzeit: Kaum ein Unterschied

APlace()

begin

 Convert_Graph_Star+();

 PrePlace();

repeat

 CG_Iteration();

 Legalize();

until *Max Anzahl Iterationen;*

1. Graph mittels Star+ konvertieren
2. Vorplatzieren mit shrubPlace
(I/O am Rand, Blöcke mit viel I/O
nahe beieinander)
3. Konjugiertes Gradientenverfahren
4. In jeder Iteration Lösung legalisieren
(Partitionsbasierter Ansatz)

- ▶ Benutzt zur Vorplatzierung shrubPlace \Rightarrow
 - ▶ 1.5% besseres Ergebnis bei Verdrahtungsressourcen gegenüber zufälliger Vorplatzierung
 - ▶ Benötigt 5% der Laufzeit von StarPlace
- ▶ Benutzt CG-Löser
2% besserer kritischer Pfad, 4% mehr Verdrahtungsressourcen bei 56% längerer Laufzeit
- ▶ Besserer Löser: SOR (Successive Over-Relaxation) (CG *schwächt* bei nichtquadratischen Funktionen)
9% besserer kritischer Pfad bei 1% mehr Verdrahtungsressourcen bei 78% weniger Laufzeit

Analytische Placer

APlace



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

- ▶ Khang & Wang, 2005
- ▶ Zufällige Startplatzierung
- ▶ LSE-Zielkosten
- ▶ Zusätzliche Kosten/Kräfte zur Vermeidung von Überlappung
- ▶ Top-Down hierarchisches Vorgehen
- ▶ CG-Löser

- ▶ LSE-Zielkosten
- ▶ Verteilung der Zellen (Reduzierung der Überlappung):
Aufteilung der vorhandenen Fläche in Gitter g

$$\text{DichteStrafe} := \sum_{\text{Gitterelemente } g} (\text{GesamtZellFläche}(g) - \text{DurchschnittZellenFläche})^2$$

- ▶ Ziel: Möglichst gleichmäßige Verteilung aller Zellen über gesamte Fläche
- ▶ Nicht differenzierbar, darum Potentialfunktion

$$\text{Potential}(c, g) := K_c \cdot p(\text{Zelle}_x - \text{Gitter}_x) \cdot p(\text{Zelle}_y - \text{Gitter}_y)$$

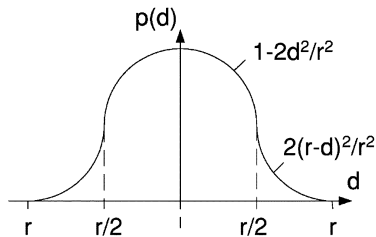
K_c Normierungsfaktor, so dass

$$\sum_g \text{Potential}(c, g) = A_c \text{ mit } A_c \text{ Fläche der Zelle } c$$

APlace

Glockenfunktion p

- ▶ Naylor et al., 2001
- ▶ Glockenfunktion
$$p(d) = \begin{cases} 1 - 2d^2/r^2 & 0 \leq d \leq r/2 \\ 2(d - r)^2/r^2 & r/2 \leq d \leq r \\ 0 & \text{sonst} \end{cases}$$
- ▶ r ist der Einflußradius (empirisch $r = 4$)



[Quelle: Kahng]

- ▶ Differenzierbare Straffunktion:

$$DichteStrafe := \sum_{\text{Gitterelemente } g} \left(\left(\sum_{\text{Zellen } c} \text{Potensial}(c, g) \right) - \text{ExpPotensial}(g) \right)^2$$

- ▶ Erwartetes Potenzial von Gitterelement g :

$$\text{ExpPotensial}(g) := \frac{\text{GesamtZellFläche}}{\text{AnzahlGitterelemente}}$$

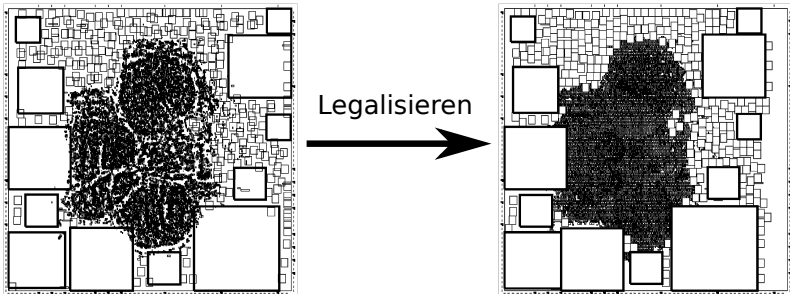
- ▶ Kombination von Verdrahtungslänge und Dichte:

$$\text{Gewicht}_{WL} \cdot c_{LSE} + \text{Gewicht}_{Dichte} \cdot DichteStrafe$$



- ▶ LSE-Kosten
- ▶ Dichtefunktion zur Überlappungsreduzierung
- ▶ Ergebnisse bis zu 10% besser als bei anderen Placern
- ▶ Laufzeit –5% bis +1300% höher
- ▶ Varianten:
 - ▶ Auch andere Verdrahtungslängenfunktionen
 - ▶ Timing-Driven
 - ▶ Congestion-Driven
 - ▶ Mixed-Size-Design

- ▶ Legalisierung von Platzierungen mit Überlappungen
- ▶ Weit verbreitet bei analytischen Platzierern
 - ▶ Erst Problem ohne Nebenbedingungen optimieren
 - ▶ Hinterher gefundene Lösung legalisieren



Legalisierung Tetris-Algorithmus

- ▶ Hill, 2002 für Standardzellen, verwendet z.B. bei APlace
- ▶ Greedy-Algorithmus:
 1. Module in absteigender x -Koordinate sortieren (Breitere bei unentschieden) → Abarbeitungsreihenfolge
 2. Für jedes Modul: Mögliche Kandidatenposition, ist die am weitesten links liegende Position in jeder Reihe \Rightarrow die mit kleinstem Kosten (d.h. Abstand) wird Zielposition
- ▶ Sehr schnell
- ▶ Funktioniert auch gut bei Mixed-Size-Designs
- ▶ Varianten:
 - ▶ Erleichterte vertikale Bewegung \Rightarrow Ausgeglichenere Reihen
 - ▶ Diffusionsbasierter Ansatz
 \Rightarrow Ergebnis näher an Ausgangslösung

Legalisierung

Partionsbasierter Ansatz



- ▶ Verwendung u.a. bei StarPlace oder GORDIAN
- ▶ Rekursiv abwechselnd horizontal und vertikal unterteilen
- ▶ Solange bis nur noch eine Zelle in einer Partition
Diese eine Zelle legalisieren
- ▶ Details später bei Partitionierer



- ▶ Analytische Placer
 - ▶ Kräftebasiertes Platzieren
 - ▶ StarPlace
 - ▶ APlace
- ▶ Legalisierung