

計算の手間の評価とプログラムの動的解析システム

九州大学工学部 牛島和夫

藤村直美

1. FORDAP システム

プログラムは、まず理解しやすいことが大切である。その上で効率の良さが要求される。ところが、自分の作成したプログラムの実際の動作をプログラマが客観的に認識するのはなかなか容易でない。プログラムの実行によつて処理系から得られるプログラムの動的特性に関する情報は、プログラムが異常終了した場合は、そのエラーコードとアドレス、正常終了の場合は、実行全体に要した時間というのが普通であろう。この上さらにプログラム中の各実行文毎に実行回数や実行に要した時間に関する情報が得られれば、プログラムの改善に役立たせることができる。そこでプログラムの動的特性を測定し、上述のような情報をプログラマに返す目的をもつたFORDAP⁽¹⁾ (FORTUNE⁽²⁾) と呼ばれるシステムを、若干の仕様変更を行なつて FACOM230-45S で実用化した。以下これをFORDAP と称する。

FORDAP は主としてつぎのような機能をもっている。

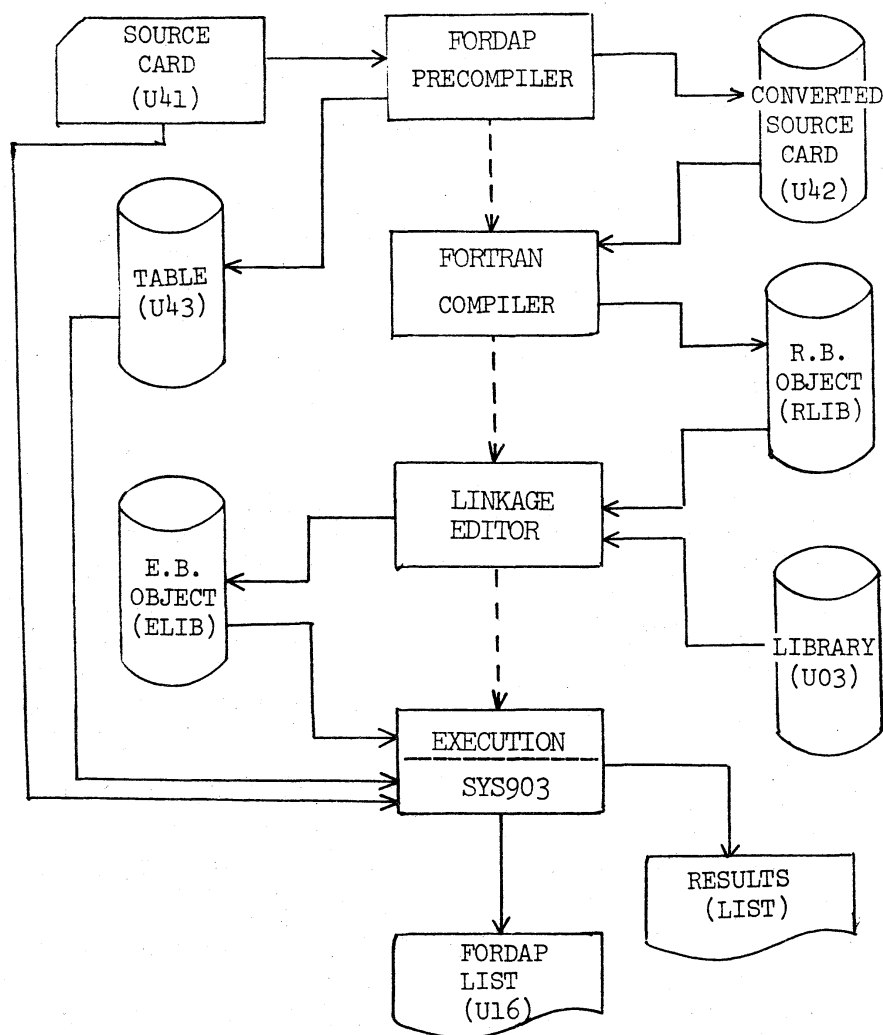


図1 FORDAP システムの大略の流れ

- (1) FORTRANプログラムの各実行文の実行回数（論理 I F 文にあつては，さらに論理式の値が真となる回数）を計数する。
- (2) プログラム単位毎に実際に要した CPU time を計測し実行のコストとする。（計測によるオーバーヘッドが含まれる）
- (3) デイバグ支援のため，16通りの異常終了に対してそれまでに計測した(1)～(2)の情報と計算結果を出力する。

SOURCE STATEMENT	7261 MSEC EXECUTIONS	TRUE
INTEGER*4 M,M1,M2		
COMMON A(13000)/SUM/S,N		
DO 100 J=3,3	1	
K=25*2**J	1	
WRITE(6,699)	1	
699 FORMAT(1H)		
DO 100 I=1,2	1	
CALL ASGN(1)	2	
CALL CLOCKM(M1)	2	
GO TO (31,32),I	2	
31 CONTINUE	1	
CALL SUM301	1	
GO TO 99	1	
32 CONTINUE	1	
CALL SUM201	1	
GO TO 99	1	
99 CALL CLOCKM(M2)	2	
M=M2-M1	2	
WRITE(6,600) N,I,M,S	2	
100 CONTINUE	2	
STOP	1	
600 FORMAT(略)		
END		
SOURCE STATEMENT	1562 MSEC EXECUTIONS	TRUE
SUBROUTINE SUM201	1	
COMMON A(2100)		
COMMON/SUM/S,NN		
N=NN	1	
1 I=1	199	
IF(A(1).GT.A(2)) I=2	199	120 (60.3%)
III=3-I	199	
IF(N.EQ.2) GO TO 3	199	1 (0.5%)
DO 2 I=3,N	198	
IF(A(I).GE.A(III)) GO TO 2	19701	18484 (93.8%)
III=I	1217	
IF(A(I).GE.A(II)) GO TO 2	1217	606 (49.8%)
III=II	611	
II=I	611	
2 CONTINUE	19701	
3 S=A(II)+A(III)	199	
IF(N.EQ.2) RETURN	199	1 (0.5%)
A(II)=S	198	
A(III)=A(N)	198	
N=N-1	198	
GO TO 1	198	
END		
SOURCE STATEMENT	5655 MSEC EXECUTIONS	TRUE
SUBROUTINE SUM301	1	
COMMON A(2100)		
COMMON/SUM/S,N		
DO 30 J=2,N	1	
ISW=0	584	
DO 10 I=J,N	584	
IF(A(I-1).LE.A(I)) GO TO 10	76817	53337 (69.4%)
W=A(I)	23480	
A(I)=A(I-1)	23480	
A(I-1)=W	23480	
ISW=1	23480	
10 CONTINUE	76817	
IF(ISW.NE.0) GO TO 20	584	385 (65.9%)
30 A(J)=A(J)+A(J-1)	199	
S=A(N)	1	
RETURN	1	
END		

図 2 出力の例

図 1 にシステムの大略の流れを示した。図 2 は，システムによる出力例である。このリストの後にこのプログラムの実行による結果の印刷がつづく。

2. FORDAP を利用したプログラムの段階的改善

問題 n 個 (≥ 2) の正の浮動小数点数 $A(1), \dots, A(n)$ から最小の数と 2 番目に小さい数を見つけて加え，次にその残りに結果を含めた $n-1$ 個の正の浮動小数点数の中から再び小さい方から 2 つの数を見つけて加える。以下同様の操作をくり返して，最終的に n 個の正の浮動小数点数の総和を求めるプログラムを作る。(文献(4)，(5)で Huffman 法と呼んでいるもの。)

つぎのような 2 通りの考え方でプログラムしてみる。

(a) m 個の中から最小の数の場所 k ，2 番目の数の場所 l を探して $A(k) = A(k) + A(l)$ ， $A(l) = A(m)$ を $m=n, n-1, \dots, 2$ について行なう方法。

(b) $n-j+1$ 個のデータをまず小さい順に分類し ($A(j) \leq A(j+1) \leq \dots \leq A(n)$)， $A(j+1) = A(j) + A(j+1)$ をつくる。これを $j = 1, 2, \dots, n-1$ についてくり返せば $A(n)$ に総和を得る。

(a)，(b) の方法を文の数を比較的少なくして実現したものがそれぞれ SUBROUTINE SUM201，および SUM301 である。(図 2) $n = 200$ として $A(1), \dots, A(n)$ には， $(0, 1)$ の一様乱数を ASGN によつて与え

SOURCE STATEMENT	3130 MSEC EXECUTIONS	TRUE
SUBROUTINE SUM302	1	
COMMON A(2000)/SUM/S,N	1	
CALL QUICKS	1	
A(2)=A(2)+A(1)	1	
DO 30 J=3,N	1	
20 ISW=0	394	
DO 10 I=J,N	394	
IF(A(I-1).LE.A(I)) GO TO 10	39007	25519 (65.4%)
W=A(I)	13488	
A(I)=A(I-1)	13488	
A(I-1)=W	13488	
ISW=1	13488	
10 CONTINUE	39007	
IF(ISW.NE.0) GO TO 20	394	196 (49.7%)
30 A(J)=A(J)+A(J-1)	198	
S=A(N)	1	
RETURN	1	
END		

SOURCE STATEMENT	157 MSEC EXECUTIONS	TRUE
SUBROUTINE QUICKS	1	
COMMON A(2000)	1	
COMMON/SUM/S,N	1	
INTEGER STACK(40),LOWER,UPPER,MIDDLE,P	1	
A(N+1)=1.E30	1	
LOWER=1	1	
UPPER=N	1	
P=1	1	
1 IF(LOWER.GE.UPPER) GO TO 2	275	138 (50.2%)
CALL PARTN(LOWER,UPPER,MIDDLE)	137	
STACK(P)=MIDDLE+1	137	
STACK(P+1)=UPPER	137	
P=P+2	137	
UPPER=MIDDLE-1	137	
GO TO 1	137	
2 IF(P.LE.1) RETURN	138	1 (0.7%)
P=P-2	137	
LOWER=STACK(P)	137	
UPPER=STACK(P+1)	137	
GO TO 1	137	
END		

SOURCE STATEMENT	128 MSEC EXECUTIONS	TRUE
SUBROUTINE PARTN(LOWER,UPPER,MIDDLE)	137	
COMMON A(2100)	137	
INTEGER LOWER,UPPER,MIDDLE	137	
M=UPPER+1	137	
L=LOWER	137	
W=A(L)	137	
10 M=M-1	927	
IF(A(M).GT.W) GO TO 10	927	544 (58.7%)
A(L)=A(M)	383	
20 L=L+1	774	
IF(A(L).LT.W) GO TO 20	774	391 (50.5%)
IF(L.GE.M) GO TO 30	383	137 (35.8%)
A(M)=A(L)	246	
GO TO 10	246	
30 IF(L.NE.M) L=L-1	137	137 (100.0%)
A(L)=W	137	
MIDDLE=L	137	
RETURN	137	
END		

る。FORDAP システムのもとで実行させてみると図 2 に示すように

SUM201 1562msec, SUM301 5655msec

となり, 201 が断然優れている。とにかく301を201程度まで速くすることを追求してみる。301では, DO 10 I = ... のループに実行回数が集中しているのでこれを減少させることを考えよう。301は j について毎回泡立ち法で分類を行なっている。この方法の手間は n^2 に比例することが知られているので, これを $n \log(n)$ に比例する方法 (例えば heap sort, quick sort など) に取りかえることが考えられる。ところで $j = 2$ 以後はデータはほとんど整列しており, とにかく $j = 1$ のときだけを quick sort (SUBROUTINE QUICKS, 図 3 b, c) に切りかえてみた (SUM302, 図 3.a)。

SUM302 3130msec (うち QUICKS 157msec)

ここで $A(I-1)$ と $A(I)$ の比較が 76817 回 \rightarrow 39007 回, $A(I-1)$, $A(I)$ の交換が 23480 回 \rightarrow 13488 回に減少した。これらをさらに減少させることを試みる。例えば $j = 2$ のとき列を乱しているのは $A(2)$ のみである。したがって $A(2)$ のおさまる場所が泡立ち法で決まれば, あとはつねに $A(I-1) \leq A(I)$ となるので, 泡立ち法でデータの交換があつたことを示すフラグ ISW は不要であることに気付く。ISW に関連する文を除いたものが SUM303 (図 4.a) である。

SUM303 1736msec

$A(I-1)$, $A(I)$ の比較 19701 回, 交換は 302 と同じ。

```

CALL QUICKS
A(2)=A(2)+A(1)
DO 30 J=3,N
  DO 10 I=J,N
    IF (A(I-1).LE.A(I)) GO TO 10
    W=A(I)
    A(I)=A(I-1)
    A(I-1)=W
  10 CONTINUE
  30 A(J)=A(J)+A(J-1)
  S=A(N)

```

(a) SUM303

```

1
1
1
198
19701 6213 ( 31.7%)
13488
13488
13488
19701
198
1

```

```

DO 30 J=3,N
  DO 10 I=J,N
    IF (A(I-1).LE.A(I)) GO TO 30
    W=A(I)
    A(I)=A(I-1)
    A(I-1)=W
  10 CONTINUE
  30 A(J)=A(J)+A(J-1)

```

(b) SUM304

```

1
198
13549 61 ( 0.5%)
13488
13488
13488
13488
198

```

図 4

201の時間とほぼ対等になつてきた。303では、一たんおさまる場所がきまれば、あとは $A(I-1) \leq A(I)$ であるのに、構わずこの比較を続けている。その回数が6213回ということになる。したがつて、一たん $A(I-1) \leq A(I)$ が成立するやたゞちにループの外に脱出してよい。すなわち GOTO 10をGOTO 30に書きかえる。(SUM304, 図4.b)

SUM304 1324msec , 比較回数 13549回

ここではじめて 201を抜くことができた。これをもつと短縮するために $A(I)$ と $A(I-1)$ の交換回数を減らすことを考えた。301→304の段階的改善の過程をすべて示したが、この道すじは廻り道であつたようである。304をみると $A(I-1) > A(I)$ のとき両者の交換が行なわれ、さらに $A(I) > A(I+1)$ ならば、再び交換が行なわれる。このように順送りに $A(J)$ の落ちつく場所が決まるようになっていいる。しかし $A(J+1), \dots, A(n)$ は整列しているのであるから

(a) $A(I-1) \leq A(J) < A(I)$ となる I を探して

(b) $A(J+1), \dots, A(I-1)$ を 1 つずつ前にずらして $A(I-1) = A(J)$ とすればよい。

(a) を SUBROUTINE SEARCH(M, N, X, I): $A(M) \leq \dots \leq A(N)$ の順に並んだデータ列の間に $A(I-1) \leq X < A(I)$ をみたす I をみつけて、引数 I に返す。 $A(M) \rightarrow A(N)$ の一方向探索による。(図 5.b)

(b) を SUBROUTINE INSERT(M, N, S): $A(M), \dots, A(N)$ を 1 つずつ前にずらして $A(N)=S$ とする。(図 5.c) このようにモジュール化した。これらを用いたのが SUM305 (図 5.a) である。

SUM305 1503msec(うち QUICKS 157msec, SEARCH 714msec, INSERT 595msec)

かえつて 304(1324msec) より増加してしまつた。これは 1 つは、SEARCH, INSERT をモジュール化したためにこれらが 198 回呼びだされ、引数などの結合の時間が無視できなくなつたこと、第 2 に FORDAP システムによつてゐるため、サブルーチンの入口と出口に時間計測ルーチン (78.7 μ sec/回) が挿入されており、約 $78.7 \times 198 \times 10^{-3}$ msec が加わつてゐるためである。そこで FORDAP 抜きの時間も測定してみる。その前に 305 で所要時間の 5 割弱占めてゐる SEARCH を二分探索法に変えたもの (SUBROUTINE SEARCHB(M,N,X,I), 図 5,d) を用いた SUM306 では、SEARCH \rightarrow SEARCHB が 714msec \rightarrow 208msec となつて

SUM306 990msec

SOURCE STATEMENT	1510 MSEC EXECUTIONS	TRUE
SUBROUTINE SUM305	1	
COMMON A(2100)		
COMMON/SUM/S,N		
CALL QUICKS	1	
J=2	1	
10 S=A(J)+A(J-1)	198	
IF (J.EQ.N) RETURN	199	1 (0.5%)
CALL SEARCH(J+1,N,S,L)	198	
CALL INSERT(J,L-1,S)	198	
J=J+1	198	
GO TO 10	198	
END		

(a) SUM305

SOURCE STATEMENT	714 MSEC EXECUTIONS	TRUE
SUBROUTINE SEARCH(M,N,X,I)	198	
COMMON A(2100)		
A(N+1)=1.E30		
J=M	198	
GO TO 2	198	
1 J=J+2	6696	
2 IF (A(J).GT.X) GO TO 4	6894	101 (1.5%)
IF (A(J+1).GT.X) GO TO 3	6793	97 (1.4%)
GO TO 1	6696	
3 J=J+1	97	
4 I=J	198	
RETURN	198	
END		

(b) SEARCH

SOURCE STATEMENT	595 MSEC EXECUTIONS	TRUE
SUBROUTINE INSERT(M,N,S)	198	
COMMON A(2100)		
IF (M.EQ.N) GO TO 2	198	1 (0.5%)
N1=N-1	197	
DO 1 I=M,N1	197	
1 A(I)=A(I+1)	13489	
2 A(N)=S	198	
RETURN	198	
END		

(c) INSERT

SOURCE STATEMENT	208 MSEC EXECUTIONS	TRUE
SUBROUTINE SEARCHB(M,N,X,I)	198	
COMMON A(2100)		
K=M-1	198	
I=N+1	198	
1 IF (I-K.EQ.1) RETURN	1496	198 (13.2%)
L=(I+K)/2	1298	
IF (A(L).GT.X) I=L	1298	243 (18.7%)
IF (A(L).LE.X) K=L	1298	1055 (81.3%)
GO TO 1	1298	
END		

(d) SEARCHB

☒ 5

となり，著るしい改善が見られた。ここで FORDAP をかけない本来の実行時間（これを実時間と称する。また FORDAP による時間を F 時間と呼ぶ。）を比較したものが表 1 である。この表で

(1) 303 → 304 で F 時間では減少しているが，実時間ではかえつて増加している。これは，304 の GOTO 30 がループの外への脱出であるため，A(I) などの添字に対するコンパイラの最適化効果を妨げているためと思われる。303 は GOTO 10 がループ内への飛越であり，添字の最適化効果が有効に働いているためと思われる。

(2) 304 → 305 実時間では改善が著るしい。

(3) 306 で最も時間を要しているのは INSERT であつた。これを減じるために FORTRAN 語で工夫もありうるが，参考のために FACOM 230-45S の MOVE 命令（256 バイトまでを 1 命令でシフトできる）を用いて INSERT をアセンブリ語で書直したものである。なお F 時間で (448) は，INSERT には FORDAP の影響がないことを示す。

アルゴリズムの見直し ここまで，FORDAP による実行回数や F 時間をたよりに，実行の重みの大きい部分をつぶすというやり方で時間の短縮をはかつてきた。306 では，SEARCHB と INSERT は $n-2$ 回呼び出されている。サブルーチンの時間短縮には限界がみえているので，この $n-2$ 回を減らすことが可能かどうかを考える。

ある j について， $S = A(j) + A(j+1)$ とし， $A(i-1) \leq S < A(i)$

n 方法	1	2	4	8	16	2 (Ftime)	$\times 10^2$
201	135	518	2016	7906	31304	1562	
301	391	1638	6527	26142	106340	5655	
302	247	932	3608	14125	56106	3130	
303	156	576	2170	8363	33010	1736	
304	174	643	2382	9088	36151	1324	
305	138	472	1672	6198	24237	1503	
306	113	320	967	3140	11142	990	
307	86	214	552	1521	4466	(448)	

表 1.
各方法の実時間
の比較(1)
(単位 : msec)
FACOM 230-45S
FORTRAN S(OPT)

となる最初の i が見つければ, $A(i)$ の手前の要素について

$$(i \geq j + k, k = 0, 1, 2, \dots)$$

$$S = A(j) + A(j+1) \leq A(j+2) + A(j+3) \leq A(j+4) + A(j+5) \leq \dots$$

が成立する。そこで改めて

(a) $A(i)$ の手前の要素について

$$A(1) = A(j) + A(j+1), A(2) = A(j+2) + A(j+3), \dots$$

なる系列を作つて

(b) 系列 $A(i) \leq A(i+1) \leq \dots \leq A(n)$ とまぜ合せを行なえばよいことになる。したがつて一度 i がみつかりと一時に $(i-j)/2$ 個の和を作れるのでループの回数はかなり減ずることが期待できる。(ただしこれは $j-i$ が偶数の場合。奇数の場合は系列 $A(i-1), A(i), \dots$ とまぜ合せることになる。)

(a) の処理のために, SUBROUTINE TSUM(M, A, B) (図 6.b),

(b) の処理のために, SUBROUTINE MERGE(A, M, B, N, C):

それぞれ小 \rightarrow 大順に並んだ 2 つの系列 $A(1), \dots, A(M)$ と $B(1), \dots,$

SOURCE STATEMENT	2825 MSEC EXECUTIONS	TRUE
SUBROUTINE SUM308	1	
COMMON A(2100)		
COMMON/SUM/S,N		
CALL @JICKS	1	
J=2	1	
10 S=A(J)+A(J-1)	1	
IF(J.EQ.N)RETURN	20	1 (5.0%)
CALL SEARCHB(J+1,N,S,M)	19	
K=(M-J+1)/2	19	
CALL TSUM(K,A(1),A(J-1))	19	
JK=J-1+K	19	
JKK=JK+K	19	
CALL MERGE(A(1),K,A(JKK),N+1-JKK,A(JK))	19	
J=J+K	19	
GO TO 10	19	
END		
(a) SUM308		
SOURCE STATEMENT	86 MSEC EXECUTIONS	TRUE
SUBROUTINE TSUM(M,A,B)	19	
DIMENSION A(2),B(2)		
DO 1 I=1,M	19	
1 A(I)=B(2*I-1)+B(2*I)	1598	
RETURN	19	
END		
(b) TSUM		
SOURCE STATEMENT	997 MSEC EXECUTIONS	TRUE
SUBROUTINE MERGE(A,M,B,N,C)	19	
DIMENSION A(2),B(2),C(2)		
I=1	19	
J=1	19	
K=1	19	
10 IF(A(I).LT.B(J)) GO TO 20	2431	860 (35.4%)
C(K)=B(J)	1571	
J=J+1	1571	
K=K+1	1571	
IF(J.LE.N) GO TO 10	1571	1566 (99.7%)
DO 1 L=1,M	5	
KL=K+L-1	738	
1 C(KL)=A(L)	738	
RETURN	5	
20 C(K)=A(I)	860	
I=I+1	860	
K=K+1	860	
IF(I.LE.M) GO TO 10	860	846 (98.4%)
DO 2 L=J,N	14	
KL=K+L-J	12516	
2 C(KL)=B(L)	12516	
RETURN	14	
END		
(c) MERGE		

B(N)をまぜ合せて C(1), ..., C(M+N) を作る (図 6.c) を用意する。これらを用いたプログラムを SUM308 (図 6.a) として $n = 200$, 1600 について FORDAP にかけてみた。

n	Total	QUICKS(PARTN)	SEARCB	TSUM	MERGE	ループの回数
200	280	157(128)	12	11	92	13
1600	2825	1708(1486)	25	86	997	19

QUICKS は Knuth⁽⁶⁾ を参考にしてさらに FORDAP の助けを借りずでにかなり高速化をはかつたものである。ここでは MERGE の減少を考える。308 が MERGE を引用しているのはたゞ1ヶ所

```
CALL MERGE(A(1), K, A(JKK), N+1-JKK, A(JK))
```

であり、非常に特殊な結合である。一方図 6.c で DO 2... の3行のループが 12516 回と他に比べて著るしい。この部分に上の実引数を具体的にあてはめてみると、実は $A(L) = A(L)$ という代入がくり返されていることがわかる。MERGE は一般的なまぜ合せのプログラムであつたが、このように問題の特殊性を利用すれば上の3行をMERGEから削除してよい。(これを SUBROUTINE MERGES とする) これを引用するプログラムを SUM309 とするとこの F 時間は、つぎのように著るしく改善された。

n	Total	QUICKS(PARTN)	SEARCB	TSUM	MERGES	ループの回数
200	227	157(128)	12	11	41	13
1600	2147	1714(1490)	25	87	311	19

さて $n = 200$ のときループの数は 198 回から 13 回に, $n = 1600$ で 1598 回から 19 回に減じた。実際に各ループ毎に, 一時に計算できる和の組数 (プログラム中 $K = (M - J + 1) / 2$ で与えられる) を検討してみる。MERGES の実引数 $K \geq 1$ は保証されているが, $JKK(=JK + K = J - 1 + K * 2)$ の値が $N + 1$ になることがありうる。このことは, 系列 $A(1), A(2), \dots, A(K)$ に対する相手の系列の長さが 0 ということの意味し, まぜ合せは不要である。したがって MERGES は呼ばずに N の値を K で置きかえるだけでよい。このプログラムを SUM310 (図 7) とし, 同じデータについて, FORDAP で計算するとつぎのようになつた。

n	Total	QUICKS(PARTN)	SEARCHB	TSUM	MERGES	ループの回数 ($JKK=N+1$ となる回数)
200	213	157(128)	12	11	28	13 (5)
1600	2079	1690(1470)	25	85	270	19 (5)

MERGES についてだけみれば, これによる改善は 1 割強 ($n = 1600$ で 311msec \rightarrow 270msec) であるが, 全体に対する寄与は, QUICKS が全体の 8 割程度を占めているので, 軽微である。表 2 に 308, 309, 310, QS(FOR)(QUICKS の処理時間), 102($A(1), \dots, A(n)$ を倍精度変数に単純に加えて, 最後に単精度に丸める方法) の FACOM230-45S による実時間を計測したものを示した。 n の大きいところでは, QUICKS が実時間で 310 の場合全体の 80% 以上を占めている。そこで参考のため, QUICKS が多数回呼んでいる PARTN をアセンブリ語で書き直したものによる時間 QS(ASS) も付加えた。このようにすれば

SOURCE STATEMENT	2-79 MSEC EXECUTIONS	TIME
SUBROUTINE SUM310		1
COMMON A(2000)/SUM/5,ND		1
N=ND		6
CALL QUICKS		6
CONTINUE		6
I=2		6
A(I+1)=1.E30		6
10 A(I)=A(I)+A(I-1)		20
IF(I.GE.N) RETURN		19
CALL SEARCH(I+1,ND,S,ND)		19
K=(N-I+1)/2		19
CALL TSUM(K,A(I),A(I-1))		19
JK=I+K		19
JKK=JK+K		19
IF(JKK.LE.N+1) GO TO 20		19
CALL MERGE(S,A(I),K,A(JKK),+,-,JKK,A(JK))		14
J=J+K		14
GO TO 10		14
20 A=K		5
GO TO 1		5
END		

図 7

310 で $n = 1600$ のとき $1844 - 1513 + 808 = 1139\text{msec}$ で QS(ASS) の占める割合は約 70% まで縮小できる。表 1, 2 は, 1 通りのデータに対するもので統計処理を施していない点に多少問題があるろうが, プログラムの改善を説明する目的は, これで十分達していると思われる。図 8 に表 1, 2 の主なものをまとめてみた。ここで 310¹ など は, 310 から QS(FOR) の時間を差引いた時間を意味している。この図から改善の様子 (n^2 から $n \log(n)$ 以下に) をはつきり認めることができる。なお 308~310 で TSUM や MERGE(S) の実引数として共通ブロック内のデータを用いている。この結合は, JIS FORTRAN 8.4.2 の規定に触れるおそれがないわけではないが, ここでの目的を達しているのでこのまゝにとどめておくことにしたい。

方法 \ n	1	2	4	8	16	32	64	128	$\times 10^2$
308	51	119	267	567	1236	2640	5568	11585	
309	44	93	200	420	878	1872	4012	8266	
310	42	88	193	405	861	1844	3915	7921	
QS(FOR)	28	63	146	320	693	1513	3291	6745	
QS(ASS)	16	36	81	175	375	808	1739	3569	
102	3	4	9	18	35	70	141	283	

表 2 . 各方法の実時間の比較(2) (単位 : msec)

FACOM230-45S FORTRAN S(OPT)

3 . 考察

3 . 1 FORDAP の使用経験 2 節の段階的改善の解説中で具体的な問題にはその都度ふれた。このほか時間計測の便宜がプログラムのモジュール化を促進すること、異常終了点の発見と原因の究明の容易さ、一度も実行されていない文を直ちに発見できることなどがあげられる。

3 . 2 実時間と F 時間の関係 2 節の例題では 1 : 2 ~ 3 ,

FORDAP のプリコンパイラ (FORTRAN で書かれている) では 1 : 1.2 程度である。

3 . 3 計算の手間と処理系依存性 コンパイラの最適化度やハードウェアの違い。

なお、東工大木村研究室においても、FORTUNE (我々の FORDAP とは若干仕様が異なる) が実用化させている。FORDAP 作成に際し

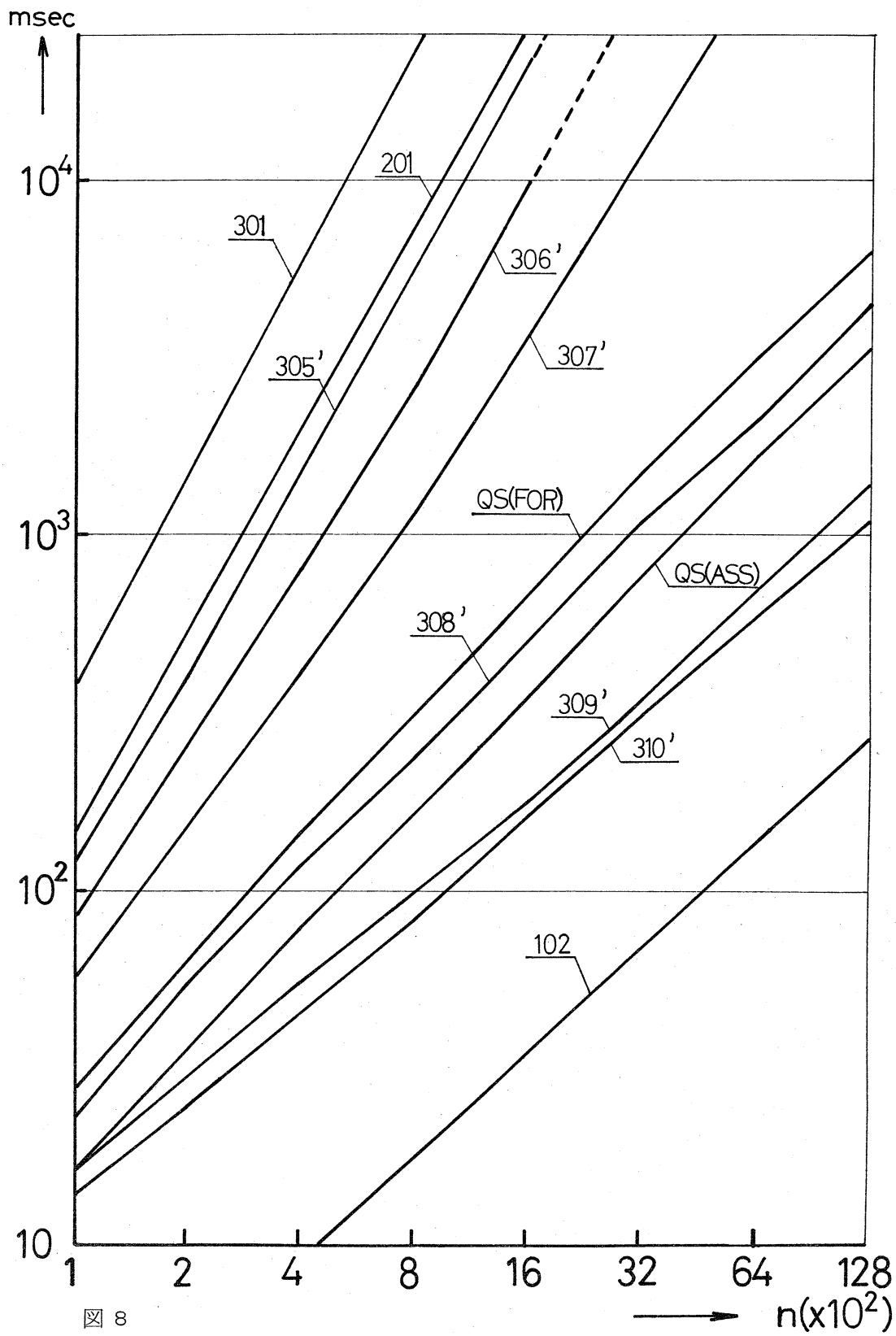


图 8

て種々議論をいただいた木村泉助教授に謝意を表わす。

参考文献

1. D.E. Knuth: An Empirical Study of FORTRAN Programs, Software, Vol.1(1971) pp.105-133.
2. D. Ingalls: The Execution Time Profile as a Programming Tool, R. Rustin ed., Design and Optimization of Compilers, Prentice Hall, 1972, pp.107-128.
3. 藤村, 牛島: プログラムの実行解析システムの作成と使用について, 九大工学集報 Vol.48, No.4 (印刷中).
4. 牛島, 芦田: 浮動小数点数の総和の計算法の比較, 数理解析研究所講究録 215 (1974年7月) pp.75-86.
5. O. Caprani: Round off Errors in Floating-Point Summation, BIT Vol.15, No.1(1975), pp.5-9.
6. D.E. Knuth: Structured Programming with go to Statements, Computing Survey, Vol.6(1974) pp.261-301.