

# Gray Scott battle : Programmation et Optimisation sur Architectures Hétérogènes



ID de Contribution: 9

Type: Non spécifié

## Qu'est ce que la compilation ?

*lundi 10 juillet 2023 11:30 (30 minutes)*

- Personne ne veut programmer en binaire
- Pont entre le binaire et une méthode plus simple pour exprimer ce que l'on veut
- Étapes de la compilation
- Représentation intermédiaire (qu'est ce que c'est, et pourquoi ça aide beaucoup)
- Passes de compilation
- GCC/G++
- CLang/CLang++
- Options de compilation (différentes passes activées à différent moment)
- Description des options les plus utilisées (-O2, -O3, -Wall, -Werror, -fno-vectorize, etc)
- Pourquoi on se fait avoir avec les options de compilation par défaut
- Pont avec les compilateurs Just In Time et Almost In Time

**Auteur principal:** AUBERT, Pierre (LAPP)

**Orateur:** AUBERT, Pierre (LAPP)

**Classification de Session:** Compilation : Du software au hardware