

Exemple 2.2b : Hello World 2

Chaque thread affiche son numéro dans son message.

Montre 2 moyens de corriger la mauvaise utilisation d'une variable dans un programme parallèle.

Pour compiler:

Se mettre dans le répertoire qui contient ce fichier.

Taper:

```
g++ -fopenmp main.cxx -o ex_2_openmp2.exe
```

Si tout s'est bien passé : un fichier `ex_2_openmp2.exe` est créé dans le répertoire.

Pour exécuter:

Taper :

```
OMP_NUM_THREADS=3 ./ex_2_openmp2.exe
```

Remarquer que les affichages sont incorrects. Refaire plusieurs exécutions.

Deux versions corrigées:

On propose de remplacer `main.cxx` par `main_corrige.cxx` ou `main_corrige2.cxx`.

Examiner les différences avec `main.cxx`.

Recompiler et faire les mêmes tests:

```
g++ -fopenmp main_corrige.cxx -o ex_2_openmp2b.exe
g++ -fopenmp main_corrige2.cxx -o ex_2_openmp2c.exe
```

```
OMP_NUM_THREADS=3 ./ex_2_openmp2b.exe
OMP_NUM_THREADS=3 ./ex_2_openmp2c.exe
```