

## CONCLUSION GÉNÉRALE <sup>(44)</sup>

- Trois types de conception mis en œuvre.
  - Le portage efficace d'algorithmes sur GPU peut s'avérer très complexe.
  - Certains algorithmes ne se prêtent pas à la parallélisation GPU.
  - L'emploi de la mémoire partagée n'apporte pas les meilleures performances en cas de recouvrements.
  - Filtrage à des débits inégaux.
  - Filtres utilisables par tout programmeur grâce au générateur de code.
-