

Dnešní grafické karty mohou sloužit nejen pro vykreslování 3D obrazu, ale prostřednictvím frameworků jako např. OpenCL umožňují využít sílu mnoha výpočetních jader k obecnějšímu zpracování velkého množství informací. Tato práce se soustředí na základní operace používané v databázových systémech, konkrétně na třídění a hledání průniku množin. Nabízí několik postupů řešení každého z těchto problémů a hodnotí výsledky implementací těchto algoritmů. Ukazuje se, že obě zmíněné úlohy mohou být úspěšně řešeny s využitím grafických karet, a to se značným urychlením oproti tradičnímu přístupu s výpočty pouze na vícejádrovém CPU.