МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ Государственное БЮДЖЕТНОЕ образовательное учреждение

высшего профессионального образования

«Новосибирский НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ государственный университет» (нОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ, НГУ)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Кафедра параллельных вычислений

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА БАКАЛАВРА**

Пясс Инга Андреевна

Визуальный язык описания фрагментированных алгоритмов и транслятор с него в язык LuNA

Направление подготовки 230100.62 Информатика и вычислительная техника

**Руководитель Автор**

Киреев С.В. Пясс И.А.

(фамилия , И., О.) (фамилия , И., О.)

ФИТ, 9204

(уч.степень, уч.звание) (факультет, группа )

………….... ……………..

(подпись, дата) (подпись, дата)

Новосибирск, 2013 г.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ Государственное БЮДЖЕТНОЕ образовательное учреждение

высшего профессионального образования

«Новосибирский НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ государственный университет» (нОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ, НГУ)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Кафедра параллельных вычислений

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой Малышкин В.Э.

(фамилия, И., О.)

………………….

(подпись, дата)

**ЗАДАНИЕ**

**НА ВЫПУСКНУЮ КВАЛИФИКАЦИОННУЮ РАБОТУ БАКАЛАВРА**

Студентке Пясс Инге Андреевне.

Направление подготовки 230100.62 Информатика и вычислительная техника

факультет информационных технологий

Тема: Визуальный язык описания фрагментированных алгоритмов и транслятор с него в язык LuNA.

Исходные данные (или цель работы): разработать визуальное представление фрагментированного алгоритма, реализовать визуальную среду разработки фрагментированных программ и реализовать транслятор для перевода графического представления алгоритма в представление на языке LuNA.

Структурные части работы: Изучение технологии фрагментированного программирования. Обзор систем визуального программирования. Разработка графического языка представления алгоритмов. Разработка среды визуального программирования алгоритмов. Разработка транслятора представления алгоритма во входной формат системы LuNA.

**Содержание**

[ВВЕДЕНИЕ 4](#_Toc358047772)

[Глава 1. Технология фрагментированного программирования 5](#_Toc358047773)

[1.1 Обзор технологии фрагментированного программирования 5](#_Toc358047774)

[1.2 Модель представления алгоритма 6](#_Toc358047775)

[1.3 Обзор системы фрагментированного программирования LuNA 8](#_Toc358047776)

[1.4 Постановка задачи 9](#_Toc358047777)

[Глава 2. Обзор систем визуального программирования 10](#_Toc358047778)

[2.1 Понятие визуального программирования 10](#_Toc358047779)

[2.2 Диаграмматические языки 11](#_Toc358047780)

[2.3 Иконические языки 14](#_Toc358047781)

[Глава 3. Реализация языка и среды визуального программирования 17](#_Toc358047782)

[3.1 Графический язык представления алгоритмов 17](#_Toc358047783)

[3.2 Средства для разработки 21](#_Toc358047784)

[3.2.1 Eclipse Modeling Framework 21](#_Toc358047785)

[3.2.2 Graphical Editing Framework 21](#_Toc358047786)

[3.2.3 Среда визуального программирования Visual LuNA 21](#_Toc358047787)

[3.2.4 UML представление модели Visual LuNA 23](#_Toc358047788)

[3.2.5 Visual LuNA в Eclipse GMF 25](#_Toc358047789)

[3.3 Транслятор из Visual LuNA в LuNA 30](#_Toc358047790)

[3.3.1 Пример трансляции простого алгоритма 31](#_Toc358047791)

[3.3.2 Более сложный пример алгоритма вычисления 32](#_Toc358047792)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 34](#_Toc358047793)

[Список использованных источников 35](#_Toc358047794)

[Приложение А. Байт-код для фрагмента кода, представленного на рисунке 29 36](#_Toc358047795)

[Приложение Б. Байт-код для фрагментов кода, представленных на рисунках 30-31 37](#_Toc358047796)

# ВВЕДЕНИЕ

Разработка хорошей параллельной программы в настоящее время остаётся сложной задачей. Параллельная программа должна обладать рядом динамических свойств (динамической настройкой на доступные ресурсы, динамической балансировкой загрузки, динамическим учётом поведения численной модели), которые существующими системами программирования в полной мере не обеспечиваются, а их ручная реализация требует серьёзных знаний теории параллельного программирования, архитектуры ЭВМ, программных особенностей средств разработки. В параллельных программах встречаются специфические ошибки, которые сложно обнаружить и устранить в силу недетерминизма исполнения таких программ. Наконец, перенос параллельной программы с одного вычислителя на другой часто также сопряжён со значительными трудностями.

Таким образом, специалистам-прикладникам приходится уделять слишком большое внимание проблемам параллельного программирования. В связи с этим, одним из перспективных направлений является создание систем параллельного программирования высокого уровня, которые в значительной степени скрывают от пользователя технические трудности разработки параллельных программ и позволяют сосредоточиться на алгоритме решения задачи.

Одним из новых подходов, альтернативных программированию на основе параллельно-последовательной модели вычислений, является фрагментированное программирование. К его основным преимуществам можно отнести возможность автоматической генерации параллельной программы, возможность автоматически обеспечить программам ряд динамических свойств, лучшую переносимость между вычислителями различной архитектуры, а также возможность выполнить формальный анализ параллельной программы. Этот подход в настоящее время активно развивается, и в существующих проектах (PLASMA, ALF, Charm++, SMP Superscalar) реализованы лишь его отдельные элементы. Поэтому дальнейшее развитие средств фрагментированного программирования является актуальной задачей.

Целью работы является разработка графического представления алгоритма для системы фрагментированного программирования, а также разработка и реализация системы визуального программирования, позволяющей создавать фрагментированные алгоритмы и транслировать их в исполняемый формат.

# Глава 1. Технология фрагментированного программирования

## 1.1 Обзор технологии фрагментированного программирования

К основным преимуществам технологии фрагментированного программирования относятся:

* возможность автоматической генерации параллельной программы;
* хорошая переносимость между вычислителями различной архитектуры;
* возможность выполнить формальный анализ параллельной программы.

В чём же суть данного подхода и за счёт чего вышеперечисленные преимущества достигаются?

Любой алгоритм можно представить в виде множества фрагментов данных и фрагментов кода. Фрагмент кода получает на вход набор входных фрагментов данных, на основе которых вычисляет набор выходных фрагментов данных. Совокупность фрагмента кода и его входных и выходных фрагментов данных называется фрагментом вычислений. На множестве фрагментов вычислений задаётся строгий частичный порядок, определяемый зависимостями по данным.

Фрагментированный алгоритм содержит только минимальное управление, определяемое зависимостями по данным, и не содержит распределения ресурсов. Таким образом, он допускает множество способов исполнения, что обеспечивает его переносимость. Задача исполнительной системы – выполнить отображение объектов алгоритма (переменных, операций) на ресурсы конкретной вычислительной системы, автоматически обеспечивая все необходимые динамические свойства параллельной программы. Фрагментация – это технологический прием, позволяющий уменьшить число объектов алгоритма и тем самым упростить задачу построения эффективного распределения ресурсов и управления.

Таким образом, можно прийти к выводу, что фрагментированная программа может быть представлена в виде ориентированного ациклического графа:

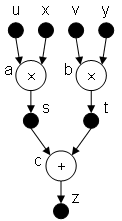
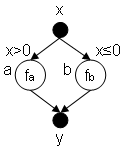
 

Рисунок 1 - Примеры простых алгоритмов. Слева - алгоритм вычисления выражения z = ux + vy. Справа - алгоритм с условным оператором для вычисления выражения if x > 0 then y = x else y = -x

Модель фрагментированной программы достаточно простая, а визуальное программирование в потенциале более емкое и наглядное, чем обычное, использующее линейное текстовое представление, поэтому постоянно делаются попытки создания визуальных языков программирования. Исходя из вышеописанного, становится очевидной актуальность разработки графического представления фрагментированной программы. Это позволит сделать процесс разработки программы ещё более наглядным и понятным.

## 1.2 Модель представления алгоритма

Ниже приведена модель представления алгоритма, которая используется в технологии фрагментированного программирования. К преимуществам такого представления можно отнести простоту, а также то, что модель сохраняет естественный параллелизм алгоритма. К недостаткам относится сложность автоматического построения на ее основе эффективной параллельной программы. Для решения этой проблемы в технологии фрагментированного программирования используется полуавтоматическое построение программы по алгоритму.

Алгоритм – это четверка , где:

* – множество переменных,
* – множество операций,
* : – отношение «вход»,
* : отношение «выход».

Алгоритм – двудольный ориентированный ациклический граф с вершинами двух видов: переменные единственного присваивания и операции единственного срабатывания (тождественно определению вычислимой функции Клини). Дуги графа обозначают отношения «вход-выход».

Каждая переменная модели может находиться в двух состояниях: означенном (ей сопоставлено конкретное значение) и неозначенном (конкретное значение не сопоставлено). Перед началом работы алгоритма некоторые переменные получают значения. В процессе работы алгоритма каждая операция может сработать независимо от других, если все ее входные переменные получили значения. В результате срабатывания операции значения получают ее выходные переменные. Исполнение завершается, если ни одна операция больше не может сработать. Чтобы избежать неоднозначности при означивании переменных, введем следующее «правило уникальности»: только одна операция может иметь какую-либо переменную в качестве выходной.

Чтобы представлять алгоритмы с ветвлениями, требуется ввести в модель понятие условной операции. Условная операция – это операция, которой сопоставлено предусловие, т.е. некоторое логическое выражение, вычисляемое в зависимости от значений входных переменных этой операции. Условная операция может быть исполнена, если значение ее предусловия равно «истина». Если значение предусловия оказалось «ложь», то условная операция удаляется из алгоритма. Вместе с ней удаляются все переменные, которые могли быть означены только при условии ее выполнения, и все операции, которые могли исполниться только при условии означивания удаляемых переменных. Обычные операции рассматриваются как условные с предусловием, тождественно равным «истина».

С введением условных операций «правило уникальности» должно быть соответствующим образом модифицировано: если несколько условных операций имеют на выходе одну и ту же переменную, то области истинности их предусловий не должны пересекаться.

Введем в модель представления алгоритма понятие агрегации. Позволим некоторое множество переменных представлять как одну агрегированную переменную, а некоторое множество операций – как одну агрегированную операцию. При этом отношения «вход-выход» также соответствующим образом агрегируются.

Кроме того, введем понятие структурированной операции (соответствующей понятию подпрограммы в процедурных языках программирования), которая агрегирует в себе как переменные, так и операции, включая. На агрегацию переменных и операций в структурированную операцию накладывается следующее естественное ограничение: если между агрегируемыми объектами есть путь в графе алгоритма (информационная зависимость), то этот путь должен также содержаться в структурированной операции.

Чтобы компактно представлять алгоритмы большого размера и потенциально бесконечные алгоритмы, модель алгоритма дополняется массивами. Массив – это множество однотипных элементов алгоритма (переменных или операций), доступ к которым осуществляется по индексу. В модели допускаются многомерные массивы, доступ к элементам которых осуществляются по набору индексов.

Размер массива (число элементов) по каждому измерению может быть обычной переменной алгоритма и вычисляться в процессе его исполнения, но до непосредственного использования элементов массива. Для одномерных массивов кроме того допускается вычисление размера в процессе работы с его элементами (аналог цикла типа while в процедурных языках программирования).

## 1.3 Обзор системы фрагментированного программирования LuNA

Для применения технологии фрагментированного программирования разрабатывается экспериментальная система фрагментированного программирования LuNA. В настоящее время она включает следующие компоненты:

* язык фрагментированного программирования LuNA,
* компилятор,
* планировщик,
* runtime-система.

Язык LuNA позволяет описать фрагментированную программу как множество фрагментов, а также содержит средства для прямых указаний и рекомендаций по распределению ресурсов. Задача планировщика – частичное статическое планирование вычислений на основе имеющейся информации о программе, о вычислительной системе и с учетом указаний и рекомендаций пользователя. Runtime-система обеспечивает исполнение фрагментированной программы на имеющемся оборудовании. В ходе своей работы она должна выполнять динамическое распределение ресурсов, автоматически обеспечивая программе необходимые динамические свойства: автоматическую настройку программы на имеющиеся ресурсы, динамическую балансировку загрузки, организацию асинхронных обменов данными и вычислений.

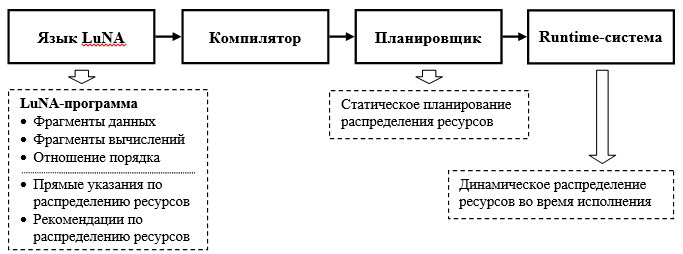


Рисунок 2 - Схема работы системы фрагментированного программирования LuNA

В системе LuNA, фрагментированная программа представляет собой ориентированный ациклический граф. Основное отличие от других подобных систем параллельного программирования заключается в наличии рекомендаций, которые дают возможность более гибкого управления распределением ресурсов. В качестве дополнительной информации пользователь может задать следующие сведения о программе:

* приоритеты фрагментов вычислений,
* отношение соседства между фрагментами вычислений,
* объединение фрагментов вычислений в группы, чтобы при запуске одного фрагмента из группы, повышался приоритет остальных фрагментов группы,
* веса фрагментов вычислений, дающие оценку времени их работы.

Также пользователь может напрямую указать распределение фрагментов вычислений по узлам и ужесточить порядок исполнения, добавив новые зависимости.

Описание алгоритма на текстовом языке LuNA преобразовывается компилятором в байт-код, представленный форматом JSON, который исполняет система LuNA.

Вывод: так как программа в системе LuNA представляет собой ориентированный ациклический граф, то мы можем разработать визуальное представление для этой системы. Теперь нужно разработать детали концепции визуального языка фрагментированного программирования.

## 1.4 Постановка задачи

Объектами исследования являются:

* фрагментированное программирование,
* визуальное программирование,
* язык LuNA.

Цели работы:

* Разработать визуальное представление фрагментированного алгоритма.
* Реализовать визуальную среду разработки фрагментированных программ.
* Реализовать транслятор для перевода графического представления алгоритма в представление, способное исполняться в системе LuNA.

# Глава 2. Обзор систем визуального программирования

## 2.1 Понятие визуального программирования

Визуальное программирование – попытка упростить процесс программирования за счет большей емкости и наглядности представления программы, что позволяет более эффективно использовать возможности человеческого разума[1]. Отличия подхода визуального программирования от обычного текстового программирования:

* Изображения являются более мощным инструментом нежели чем слова. Они могут передать больше смысла в более краткие единицы выражения.
* Изображения проще понять и запомнить.
* У изображений нет языковых барьеров.

Не существует единого формального определения языка визуального программирования. Следующее определение даёт Nan.C.Shu в книге Visual Programming (1988)[2]: *“The use of meaningful graphic representation in the process of programming.”* (т.е. “использование значимого графического представления в процессе программирования”).

Языки визуального программирования можно классифицировать по двум параметрам. Первый параметр, по которому можно классифицировать – парадигмы (как и любой другой язык программирования), например, логический, объектно-ориентированный и т.п. Второй – по визуальному представлению, по которому языки визуального программирования можно разделить на три категории[3]:

* диаграмматические языки;
* иконические языки;
* языки, основанные на статических сериях картинок.

Самые распространенные типы – диаграмматические и иконические. Их мы в данном обзоре и рассмотрим.

## 2.2 Диаграмматические языки

Диаграмматические языки[4] основаны на использовании схем и диаграмм, описывающих программные процессы. Они характеризуются строго определенным, формализованным словарем, состоящим из сравнительно небольшого количества элементов. Также, как правило, строго определен пространственный синтаксис – расположение элементов схем в пространстве и относительно друг друга. Многие системы проводили размещение элементов схем автоматически. Работа с системами программирования на базе диаграмматических языков, как правило, идет по общей схеме – пользователь, применяя систему меню, указывает на графические шаблоны – элементы диаграмм и размещает их в рабочем поле. После этого происходит заполнение соответствующих текстовых полей шаблонов.

Таким образом, диаграмматические языки программирования являются гибридными языками, т.е. используют не только графические элементы для создания программ, но и текстовые.

Примером диаграмматических языков является Microsoft Visual Programming Language[5].Язык программирования Microsoft Visual Programming Language (VPL) — это средство разработки приложений, в котором используется модель программирования на основе графического потока данных, а не на базе логики управления, которая обычно применяется в программировании. Программа с использованием потока данных — это не набор последовательно выполняемых обязательных команд. Она больше напоминает коллектив рабочих на сборочной линии, которые делают указанную им работу по мере поступления деталей. В результате язык VPL хорошо подходит для программирования различных сценариев с параллельной или распределенной обработкой данных.

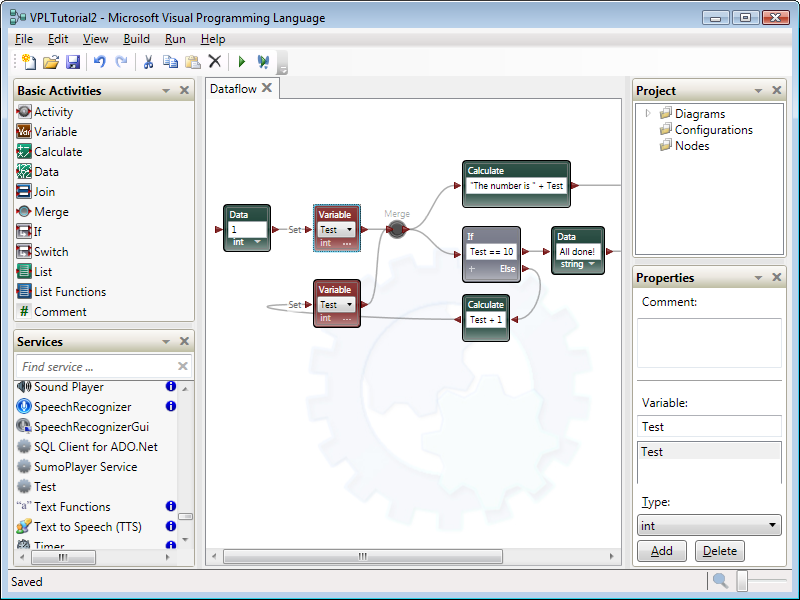


Рисунок 3 - Пример диаграммы MVPL

Поток данных MVPL состоит из связанной последовательности так называемых activities, представленных в виде блоков с входами и выходами, при помощи которых этот блок можно присоединить к другим activity-блокам.

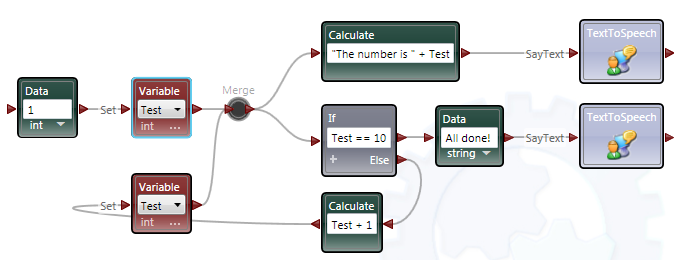


Рисунок 4 – Activity-блоки имеют соединения, которые представляют собой сообщения, отправленные с одного activity на другой

Activities могут представлять управление потоком данных или обработкой функций. Соединения между activities обозначают передачу данных в виде сообщений.

Activities также могут включать в себя другие activities. Это делает возможным создание своих собственных activities, путём комбинирования существующих, а затем использовать композицию в качестве строительных блоков. В этом смысле приложение, созданное в VPL само по себе является activity.

Activity-блок обычно включает название activity и точки соединения. Activity-блок также может включать в себя графику для иллюстрации цели activity или элементы пользовательского интерфейса, такие как текстовые поля, которые позволяют пользователю вводить значения, присваивать или изменять данные, используемые в activity.

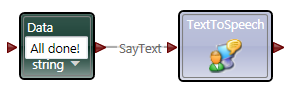


Рисунок 5 – Подключения вызывают действия (в данном случае SayText)

Activity могут иметь множественные входы для подключения, каждый со своим собственным набором выходов. Входы представлены стрелками, входящими в блок. Выход может быть одним из двух типов: result (ответ)  или notification (иногда называется event или publication). Результирующие выходы представлены стрелками, выходящими из блока, выход-уведомление представлен в виде круга:

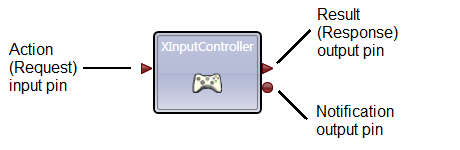


Рисунок 6 – Connection pins

## 2.3 Иконические языки

Иконические языки[4] используют иконы (пиктограммы) для представления объектов, операций и функций. Так как достаточно сложно передавать всю информацию через изображения, иконические языки сильно уступают диаграмматическим. Иконические языки ни для чего серьезного не используются и, как правило, применяются для обучения детей программированию.

Примером современного иконического визуального языка программирования является Kodu[6].Это новый язык программирования для создания игр. Он разработан быть доступным для детей и интересным для всех возрастов. Среда программирования запускается на игровой платформе Xbox и управляется джойстиком.

Сердце проекта Kodu — программируемый пользовательский интерфейс. Язык простой и полностью основан на иконках. Программы состоят из страниц, которые разбиваются на правила, которые в свою очередь разделяются на условия и действия. Условия высчитываются одновременно.

Язык Kodu разработан специально для разработки игр и предоставляет специализированные примитивы, полученные из игровых сценариев. Хотя Kodu не является языком общего назначения, как классические языки программирования, Kodu может предоставить концепции игрового дизайна в простой и интуитивно-понятной манере.

Для разработки игры необходимо создать игровой мир, в котором будут жить внедрённые программистом персонажи, и взаимодействовать по установленным им правилам (а также с учётом законов физики). При начальном запуске игры можно загрузить множество существующих миров, или же начать с пустого мира.

Внутри мира живут объекты («коду» - персонажи (нечто вроде животного), деревья, пушки, яблоки и т.п.). У объектов есть поведение – например, пушка, добавленная в игровой мир, может вдруг сама по себе опрокидываться на спину и «улыбаться». Программист может сам задавать поведение – например при нажатии на «F1» c дерева упадет яблоко.

Простой пример программы – создаем пустой мир, добавляем в него землю, на нее дерево и подводную лодку. Подводной лодке задаем свойство, что у нее есть пушка. Добавляем пушке снаряды, которым также можно задать цвет. А дальше начинается самое интересное – программирование поведения. Например, при нажатии кнопки влево выбираем «повернуться», затем выбираем куда повернуться – «влево». При нажатии кнопки вправо, выбираем что объекту нужно «повернуться», потом выбираем, что повернуться нужно «вправо». При нажатии на кнопку «пробел» зададим поведение «выстрелить», зададим чем выстрелить – каким снарядом, зададим цвет снаряда случайно.

Таким образом, чтобы создать игру – нужно создать мир, создать внутри него какие-то объекты и наделить их поведением. В ответ на нажатия клавиш, мышки можно заставить объекты перемещаться, улыбаться, переходить в новое состояние

На рисунках 7-9 приведены несколько скриншотов, демонстрирующих процесс создания игры:



Рисунок 7 – добавление объекта в игровой мир

****

Рисунок 8 – задание свойств объекта

****

Рисунок 9 – задание поведения объекта

**2.4 Выводы**

Несмотря на все преимущества, у визуального подхода к программированию есть ряд проблем, которые нужно учесть при разработке графического представления алгоритма:

* Громоздкое изображение не – помещается на экран.
* Ограниченность языка – при любом экране объем визуальных данных, необходимых для представления реальной параллельной программы, превосходит его возможности и возможности восприятия программистом.
* Возможны сложные визуальные тексты – даже не очень большое усложнение структуры программы приводит к запутанным картинкам, напоминающим по сложности интерпретации паззлы.

На основании выполненного обзора подходов к визуальному программированию можно сделать выводы, какой должна быть модель визуального программирования для описания фрагментированных алгоритмов, а также учесть возможные проблемы при реализации и подходы для решения этих проблем.

* Разрабатываемый язык визуального программирования должен быть диаграмматическим. Это объясняется следующими различиями: в иконическом языке модель собирается из большого числа готовых элементов (иконок), а в диаграмматическом языке модель конструируется из небольшого числа базовых параметризованных элементов путем их соединения и задания конкретных значений параметров. Кроме того, диаграмматические языки позволяют иерархически создавать новые модели из уже существующих.
* В палитре инструментов должны быть фрагменты данных, фрагменты вычислений, связи между ними и операторы визуального языка.
* Для решения проблемы многих ныне существующих языков визуального программирования – громоздких изображений, будет использован подход, в котором каждый структурированный фрагмент вычислений будет описываться отдельной диаграммой. Это позволит сохранять размер и сложность графических представлений на приемлемом уровне.

# Глава 3. Реализация языка и среды визуального программирования

## 3.1 Графический язык представления алгоритмов

В пункте 1.2.1 была описана базовая модель алгоритма. Алгоритм состоит из множества переменных, множества операций и отношений «вход», «выход». На основе этой четверки, можно задать особые типы компонентов:

* условные операторы (пример представления алгоритма с условным оператором был представлен на рисунке 1);
* встроенные (системные) фрагменты вычислений (присваивание, выражения). Выражения, представляют собой константы или результат применения системных фрагментов вычислений ("сложение", "умножение" и др.). В целом, фрагмент кода можно описать без использования выражений, однако визуально воспринимать строку "a\*(b+2)/100" человеку проще, нежели диаграмму, представляющую это несложное выражение;
* операторы for и while для представления массивов (пример представления алгоритма с массивом представлен на рисунке 10).

aN

xN

yN

zN

s

b

a1

a2

x1

x2

y1

y2

z1

z2

…

…

…

s

b

ai

xi

yi

zi

x

y

i = 1…N

uy

ux

N

Рисунок 10 – пример алгоритма с массивом (for i =1..N)

Также в модели языка предусмотрены текстовые комментарии.

Ниже приведено графическое представление компонентов Visual LuNA:

1. Фрагмент вычислений представлен синим эллипсом (рисунок 11).

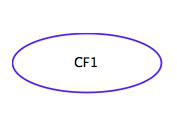


Рисунок 11 – графическое представление фрагмента вычисления

1. Фрагмент данных представлен розовым закругленным прямоугольником (рисунок 12).



Рисунок 12 – графическое представление фрагмента данных

1. Системный фрагмент вычислений – присваивание представлен синим кругом (рисунок 13).

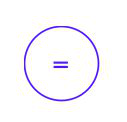


Рисунок 13 – графическое представление присваивания

1. Операторы for, while, if и выражение представлены серым прямоугольником и различаются только параметрами и соответствующей подписью сверху прямоугольника (рисунки 14-17).

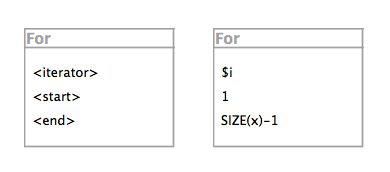


Рисунок 14 – графическое представление оператора for

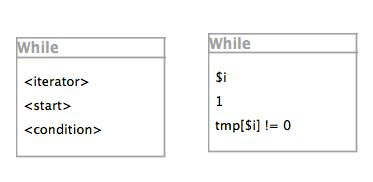


Рисунок 15 – графическое представление оператора while

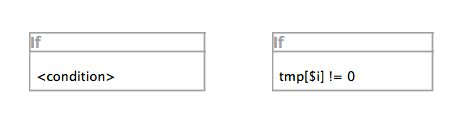


Рисунок 16 – графическое представление условного оператора if



Рисунок 17 – графическое представление выражения

1. Комментарий представлен ярко-желтым прямоугольником (рисунок 18).

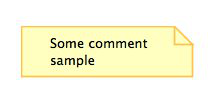


Рисунок 18 – графическое представление комментария

1. Отношения вход-выход представляются стрелками (рисунок 19). На стрелках, соответствующих отношениям «вход» и «выход», указывается имя формального параметра фрагмента вычислений, а также индекс, если требуется произвести выборку элемента из массива фрагментов данных.

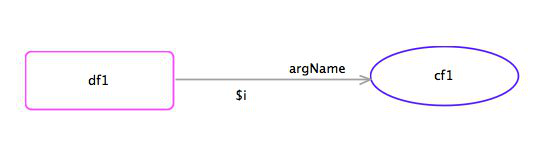


Рисунок 19 - представление связей (отношения «вход», «выход»)

## 3.2 Средства для разработки

В качестве средства для разработки языка визуального программирования была выбрана платформа Eclipse. Eclipse предоставляет два фреймворка для реализации систем визуального программирования:

* Eclipse Modeling Framework
* Graphical Editing Framework

### 3.2.1 Eclipse Modeling Framework

Разработка любого приложения начинается с разработки модели приложения, а затем переходит в реализацию отдельных его компонентов, в том числе интерфейса. Eclipse Modeling Framework предназначен для облегчения процесса разработки и реализации модели. Этот фреймворк позволяет сосредоточиться на модели приложения, а не на деталях реализации. По модели генерируется Java-код, который в дальнейшем может использоваться в реализации приложения.

### 3.2.2 Graphical Editing Framework

Graphical Editing Framework позволяет легко разрабатывать графические представления для существующих моделей. Редактор, сгенерированный при помощи Graphical Editing Framework состоит из следующих компонентов:

* Палитра инструментов редактора
* Изменение свойств существующих элементов
* Drag&Drop, Undo-Redo, меню, панели инструментов.

Graphical Editing Framework и Eclipse Modeling Framework представляют собой Graphical Modeling Framework[7,8], который и был использован мной при написании данной работы.

### 3.2.3 Среда визуального программирования Visual LuNA

С использованием Graphical Modeling Framework на платформе Eclipse была разработана и реализована среда визуального программирования Visual LuNA. На рисунке 8 представлен внешний вид среды. Основными компонентами среды являются (обозначены соответствующими цифрами на рисунке):

* 1. проекты, содержащие фрагменты кода и представляющие собой фрагментированную программу
  2. палитра инструментов,
  3. область редактирования алгоритма (канвас).

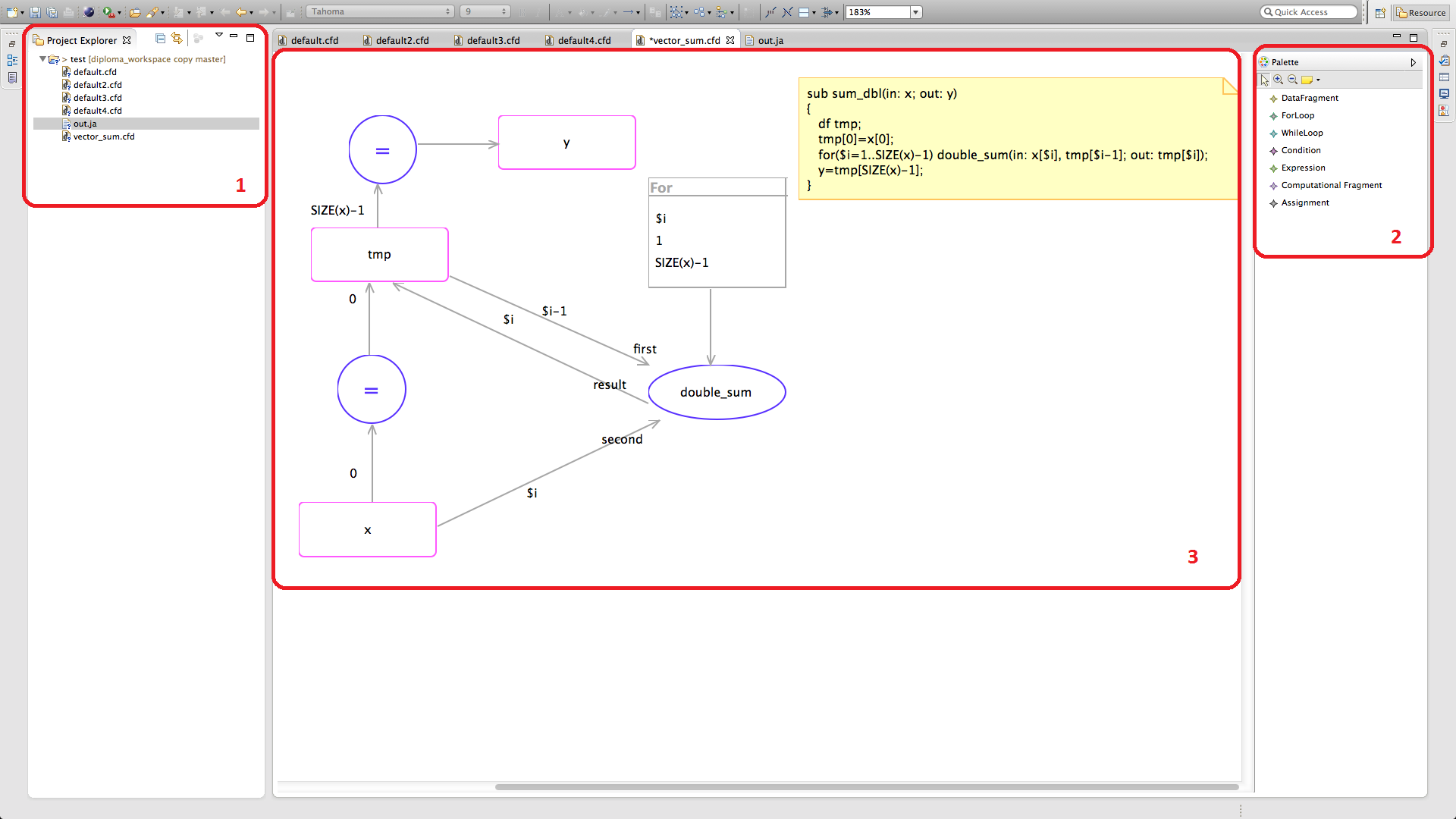


Рисунок 20 - Внешний вид среды визуального программирования Visual LuNA

Палитра инструментов располагается справа. На палитре инструментов расположены следующие инструменты:

1. DataFragment (фрагмент данных)
2. ForLoop (оператор for порождения множества)
3. WhileLoop (оператор while порождения множества)
4. Condition (условный оператор if)
5. Expression (арифметическое выражение, например SIZE(x) = 5)
6. Computational Fragment (фрагмент вычислений)
7. Assignment (присваивание, является встроенным фрагментом вычислений)

На палитре инструментов также предусмотрен инструмент «комментарий», представляющий собой поле для ввода текста комментария, и «масштаб», предоставляющий возможность увеличивать или уменьшать масштаб канваса.

Канвас представляет собой место отображения фрагмента кода. На канвас можно добавлять инструменты из палитры инструментов и добавлять связи между ними (при помощи перетягивания стрелок, которые появляются когда наводишь на инструмент). На канвасе можно менять свойства объектов (например, название, имя аргумента, индекс и т.п.).

Работа идет с проектами, представляющими собой фрагментированную программу, есть возможно сохранения и загрузки проекта.

### 3.2.4 UML представление модели Visual LuNA

UML (Unified Modeling Language - унифицированный язык моделирования) представление модели Visual LuNA представлено на рисунке 21:

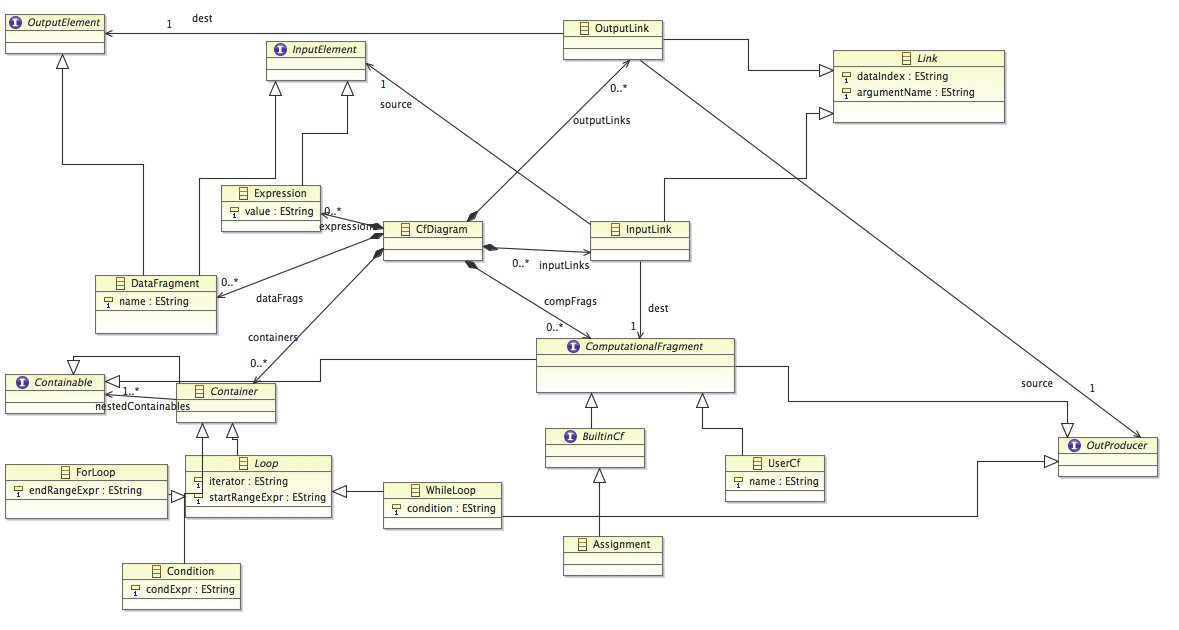


Рисунок 21 - модель Visual LuNA в представлении Eclipse Modeling Framework

Главным классом является класс *CfDiagram*, который по сути представляет диаграмму (фрагмент кода). Данный класс содержит в себе следующие классы:

1. *DataFragment* – фрагмент данных, который является наследником двух интерфейсов – *InputElement* и *OutputElement* (соответственно входной и выходной фрагмент данных).
2. *ComputationalFragment* (интерфейс) – фрагмент вычислений. В модели различаются два вида фрагментов вычислений: встроенные – представлены интерфейсом *BuiltinCf* и те, которые программист описывает диаграммами – представлены интерфейсом *UserCf*. Встроенный фрагмент вычислений на данный момент один – присваивание (представлен наследником класса *BuiltinCf* – *Assignment)*, но это позволяет при необходимости расширить и дополнить модель. Фрагмент вычислений, описанный программистом (класс *UserCF*), имеет одно поле – название данного фрагмента вычислений, для того чтобы потом можно было ссылаться на него в других фрагментах кода.
3. *InputLink, OutputLink* – входящая/выходящая дуга (первая входит во фрагмент вычислений из объекта InputElement, вторая входит во фрагмент данных из объекта OutProducer). Оба класса наследуются от общего класса *Link* содержащего два поля: *dataIndex* (индекс фрагмента данных)и *argumentName* (имя входного аргумента). Для заданного ФВ (объекта класса ComputationalFragment) набор его входных аргументов можно получить, отсеяв все объекты класса *InputLink*, поле *dest* (назначение) которых не соответствует заданному ФВ. Далее, объединив значения полей *source* (источник) для полученных дуг, можно получить множество входных аргументов для заданного ФВ. Набор выходных аргументов может быть получен путём выполнения аналогичных операций для объектов класса *OutputLink*.
4. *Expression* – арифметическое выражение, например . Имеет одно поле – *value* (как раз в котором указано выражение).
5. *Container* – Символизирует некоторый блок (контейнер), который может содержать имплементации интерфейса *Containable*, которые могут представлять собой фрагменты вычислений либо другие блоки. Контейнерами в модели являются операторы for и while (наследники класса *Loop*) и условный оператор (класс *If*). Абстрактный класс Loop содержит атрибуты, общие для операторов for и while, — это имя счетчика (поле *iterator*) и его начальное значение (*startRangeExpr*), представляющее собой выражение. *ForLoop —* наследник класса Loop, представляющий собой оператор for. Он расширяет своего предка наличием заранее известного конечного значения счетчика (*endRangeExpr*). *WhileLoop* — наследник класса Loop, представляющий оператор while. Для оператора while конечное значение счетчика неизвестно, однако присутствует условное выражение (*condition*), определяющее необходимость продолжения итераций. В модели ФП конечное значение счетчика записывается во фрагмент данных, который является «выходным» для оператора while. Именно поэтому WhileLoop является имплементацией интерфейса OutProducer. Класс *If* представляет собой условный оператор. Содержимое этого блока будет исполняться только если условное выражение (*condExpr*) этого оператора истинно.
6. *OutProducer –* интерфейс, символизирующий объект, способный порождать выходные значения (OutputElement). Он является источником (source) для объектов класса OutputLink. Этот интерфейс имплементируют абстракции ФВ и оператора while.

### 3.2.5 Visual LuNA в Eclipse GMF

Как уже говорилось ранее, Graphical Modeling Framework состоит из двух фреймворков – Eclipse Modeling Framework и Graphical Editing Framework. Теперь можно рассмотреть из каких компонент состоит редактор в представлени этих двух фреймворков.

На рисунке 22 представлена панель Graphical Modeling Framework, которая содержит файлы проекта Visual LuNA (cfdiagram.ecore, cfdiagram.gmftool, и т.п.):

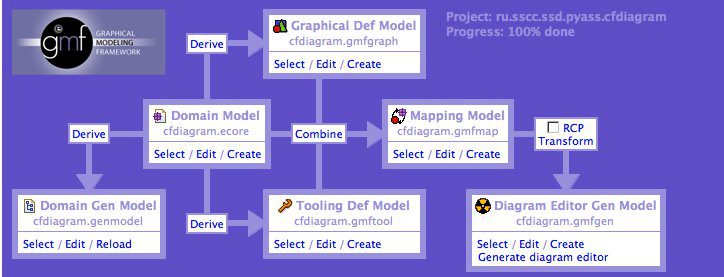


Рисунок 22 - панель GMF

GMF использует шесть файлов для создания графического редактора, как показано на скриншоте выше. Первые два файла – cfdiagram.ecore и cfdiagram.genmodel относятся к фремворку EMF, который используется для описания модели. В EMF есть два понятия – мета-модель и модель. Мета-модель описывает структуру модели. EMF содержит информацию о модели в формате XMI (XML Metadata Interchange). Eclipse Modeling Framework позволяет по-разному описать мета-модель – при помощи UML-диаграммы или XML-схемы. При описании мета-модели при помощи UML-диаграммы по ней генерируется XML-схема.

Ключевым сердцем данной модели редактора является мета-модель – cfdiagram.ecore. Она представлена в виде cfdiagram.ecore файла, который был получен на основе UML-модели, которая была рассмотрена в предыдущем пункте параграфа. Рисунок 24 позволяет понять суть этой мета-модели:

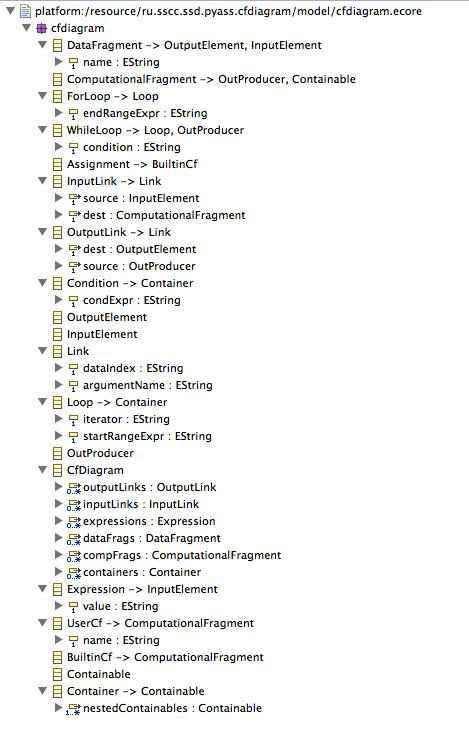


Рисунок 23 - представление мета-модели Visual LuNA

Все настройки, которые отображены в UML-виде, здесь задаются через специальное поле Properties:

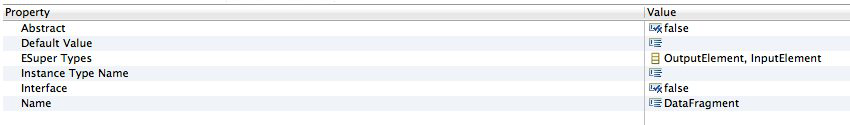


Рисунок 24 - свойства класса DataFragment

Помимо мета-модели Ecore, в Eclipse Modeling Framework есть другая мета-модель – GenModel (файл с расширением \*.genmodel). Мета-модель Ecore, которая была описана выше содержит информацию об определённых классах. Мета-модель Genmodel содержит дополнительную информацию для генерации кода, например информацию о файлах и путях к нем. Также эта метамодель содержит параметр, которым задается то как код должен быть сгенерирован. На рисунке 25 в качестве примера приведено представление класса BuiltinCF в мета-модели Genmodel:

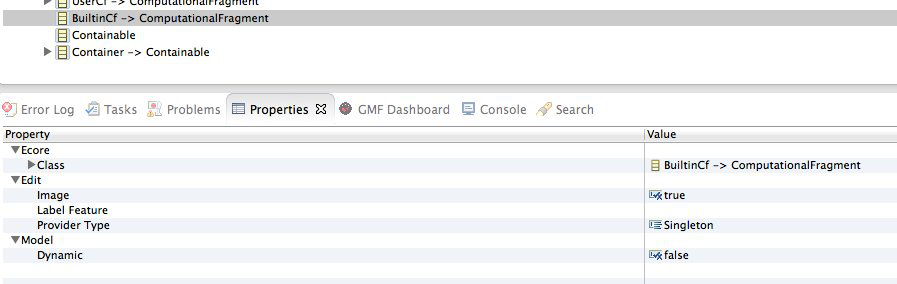


Рисунок 25 - представление класса BuiltinCF в мета-модели Genmodel

Вернемся к панели Graphical Modeling Editor, представленной на рисунке 22. Ранее была рассмотрена основная модель графического редактора, теперь необходимо рассмотреть графическую модель, созданную при помощи Graphical Editing Framework.

Graphical Editing Framework позволяет задать графическое описание модели. Оно используется для определения фигур, связей и т.п. которые отображаются на диаграмме. Вначале задаются два файла - \*.gmfgraph (в данном случае cfdiagram.gmfgraph) и \*.gmftool (в данном случае cfdiagram.gmftool). Первый файл (.gmfgraph) используется для описания графических элементов модели (прямоугольник, эллипс, подпись поля (label), цвет и т.п.).

Так как файл получился достаточно большим приведу пример описания фигуры представляющей собой оператор for (рисунок 14):

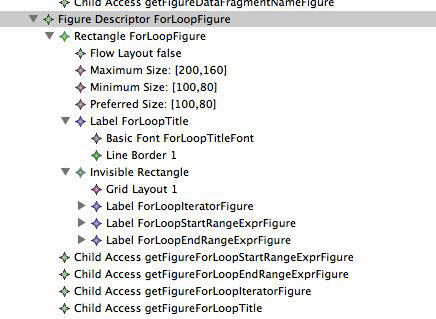


Рисунок 26 - описание фигуры «оператор for»

Рассмотрим подробнее:

1. Фигура представлена классом «прямоугольник»;
2. Тип слоя внутри фигуры – «плавающий»;
3. Задаются минимальный, максимальный, предпочитаемый размеры;
4. Добавляется подпись к этому прямоугольнику;
5. Задается шрифт (здесь уже стиль, размеры и т.п. задается через те же настройки «Properties»), текст и рисуется граница текста;
6. Внутри невидимый прямоугольник, в котором уже располагаются наш счётчик, начальное его значение и конечное;
7. Child Access – необходимы для получения доступа к описанным фигурам

Вернемся к модели GMF, представленной на рисунке 22. Следующим шагом будет создание файла с расширением \*.gmftool (cfdiagram.gmftool). В этом файле задаётся описанная выше и представленная на рисунке 27 палитра инструментов.

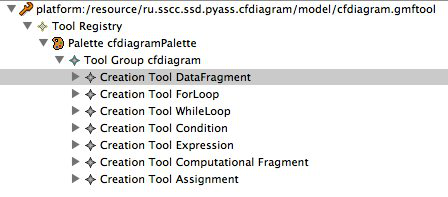


Рисунок 27 - представление палитры инструментов в GEF

После того как заданы графические элементы и палитра инструментов необходимо описать файл \*.gmfmap, представляющий собой Mapping Model (файл соответствия), который связывает модель, описанную при помощи Eclipse Modeling Framework, графическую модель, описанную в cfdiagram.gmfgraph, и модель палитры, описанную в cfdiagram.gmftool.

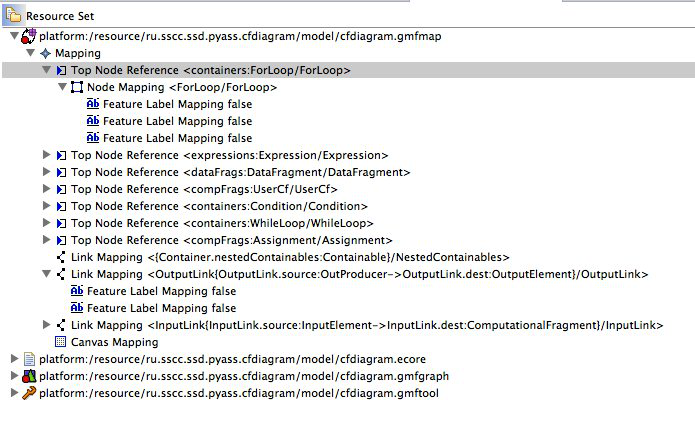


Рисунок 28 - файл соответствия в GEF

Top Node Reference – объекты (фрагмент данных, фрагмент вычислений, выражение, операторы for и while, условный оператор if). Link Mapping – ссылки (входящая и выходящая). Feature Label Mapping – подпись в объекте или ссылке.

После этого на основе графического представления, палитры и связей между ними будет сгенерирован последний файл с расширением \*.gmfgen (в данном случае cfdiagram.gmfgen). Этот файл используется для генерации графического редактора. Таким образом на основе двух полученных файлов: cfdiagram.genmodel, используемого для генерации кода редактора) и cfdiagram.gmfgen, используемого для генерации кода графического редактора можно получить полностью рабочий редактор диаграмм (фрагментов кода).

## 3.3 Транслятор из Visual LuNA в LuNA

В среде визуального программирования Visual LuNA был реализован транслятор, выполняющий преобразование внутреннее представление алгоритма в представление, используемое системой фрагментированного программирования LuNA.

Транслятор был реализован в виде инкрементного компоновщика (incremental builder), для реализации которого платформа Eclipse предоставляет удобный интерфейс. При изменении файлов в проекте компоновщику поступает сигнал об изменении, содержащий информацию о том, какие файлы были изменены, и какие действия над ними были произведены (удаление, добавление, модификация). Используя эту информацию, компоновщик может осуществить сборку (трансляцию, компиляцию и т.п.) только тех файлов, которые подверглись изменению, не осуществляя лишний раз полную сборку проекта.

В нашей ситуации компоновщик транслирует, во-первых, EMF-модели, которые описывают диаграммы в .cfd файлах, и, во-вторых, объявления импортируемых фрагментов вычислений из файлов .imp, в байт-код языка LuNA. При возникновении ошибки на соответствующий файл устанавливается маркер с описанием ошибки и он не подвергается трансляции (сборка считается неуспешной). Байт-код LuNA представлен в формате JSON (JavaScript Object Notation). К сожалению, формальная спецификация формата этого байт-кода отсутствует, однако его структура была выведена путём эмпирического анализа (обратной инженерии). По окончанию сборки компоновщик обновляет файл *out.ja*, находящийся в корневой папке проекта и содержащий байт-код LuNA. Далее этот файл можно передать исполнительной системе LuNA для исполнения.

В реализации транслятора использовалась свободная библиотека google-gson[9], позволяющая (де)сериализовывать объекты Java в JSON-представление и конструировать JSON-объекты произвольного вида. Механизм конвертации Java-объектов использован не был, поскольку объекты в модели Visual LuNA существенно отличаются от их представления в LuNA.

### 3.3.1 Пример трансляции простого алгоритма

Разберём пример трансляции простого алгоритма, задающего вывод на экран нескольких текстовых сообщений. На языке LuNA алгоритм выглядит следующим образом:

import c\_show(string, int) as show;

sub main()

for i=1..5

show("It:", i\*100);

В данном примере представлены атомарный фрагмент кода show (вывод сообщения) и структурированный фрагмент вычислений main, содержащий массив из пяти фрагментов вычислений, реализуемых фрагментом кода show. На рисунке 29 показано графическое представление алгоритма в среде Visual LuNA. Результатом трансляции является выходной файл «out.ja», содержание которого приведено в приложении А.

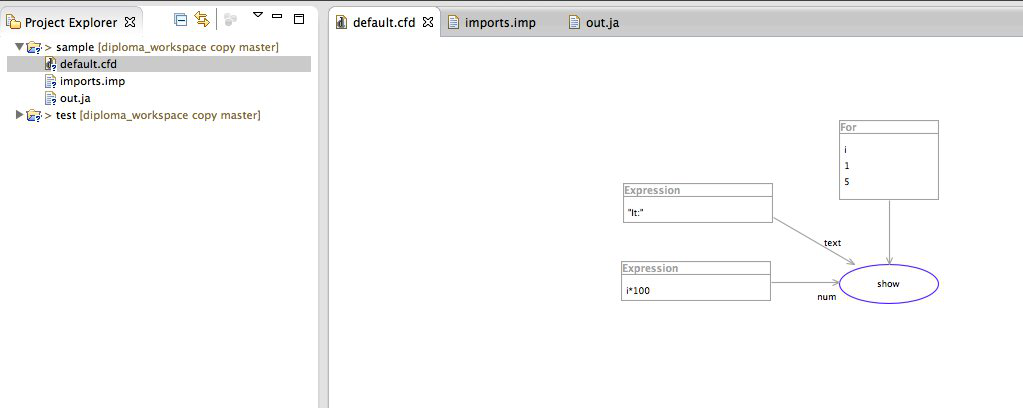


Рисунок 29 - представление программы в Visual LuNA

Проект содержит следующие файлы:

* default.cfd – файл с диаграммой (фрагмент кода)
* imports.imp – файл, содержащий объявления импортируемых атомарных фрагментов вычислений
* out.ja – байт-код LuNA, представлен в приложении А.

### 3.3.2 Более сложный пример алгоритма вычисления

Текстовое представление на языке LuNA:

import c\_rinit(real num, name fragment) as rinit;

import c\_init(int num, name fragment) as init;

sub multiply(name x, name y, int N, real alpha) {

for i=1..N

rinit(alpha \* x[i] + y[i], a[i]);

}

sub main() {

// init x

for i=1..500

rinit(i \* 100, x[i]);

// init y

for i=1..500

rinit(i \* 2, y[i]);

multiply(x, y, 500, 0.1);

}

В данном примере представлены атомарные фрагменты кода c\_rinit и c\_init, а также структурированные фрагменты кода main и multiply. В main описывается инициализация структурированных фрагментов данных x и y, каждый из которых состоит из 500 атомарных фрагментов типа real. Далее эти ФД передаются ФВ, порожденному срабатыванием ФК multiply с передачей параметра N = 500 и alpha = 0.1. ФК multiply вычисляет структурированный фрагмент a, состоящий из N элементов, по формуле . На рисунках 30-31 показано графическое представление алгоритма в среде Visual LuNA.

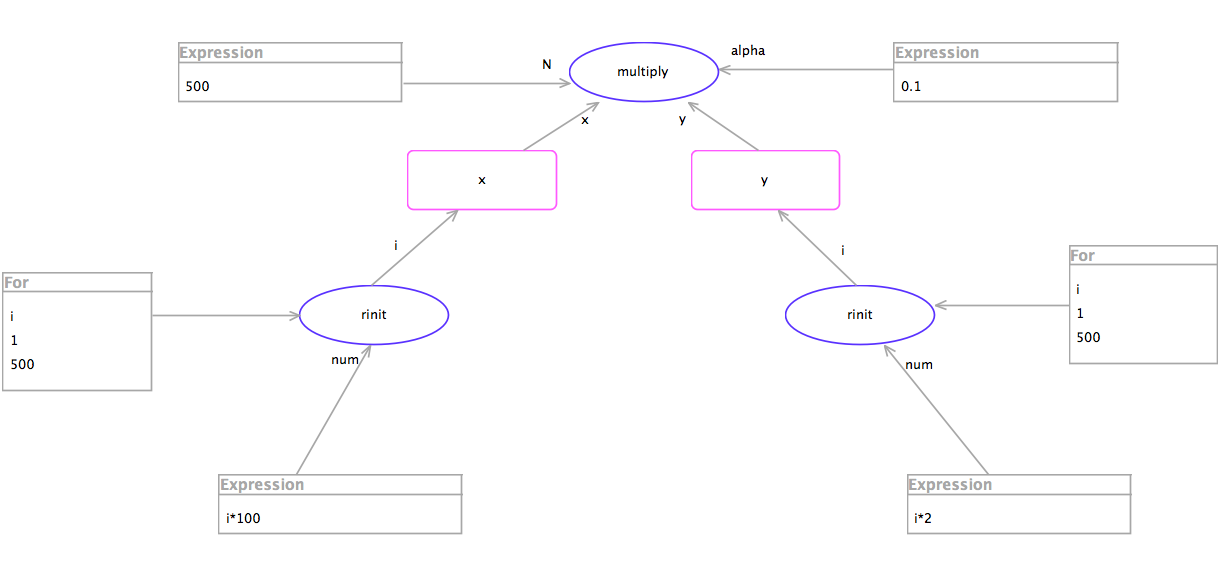


Рисунок 30 – представление фрагмента вычислений main алгоритма вычисления a=alpha\*x +y в Visual LuNA

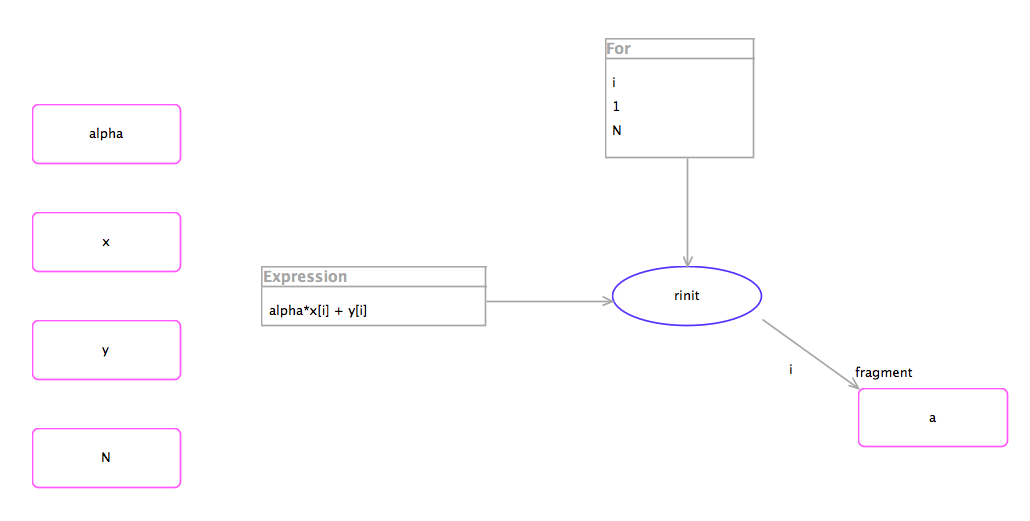


Рисунок 31- представление фрагмента вычислений multiply алгоритма вычисления a=alpha\*x + y в Visual LuNA

Файл imports.imp, содержащий описания атомарных фрагментов вычислений:

import c\_rinit(real num, name fragment) as rinit;

import c\_init(int num, name fragment) as init;

out.ja представлен в приложении Б.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате работы был изучен подход фрагментированного программирования, проведено исследование систем визуального программирования и системы фрагментированного программирования LuNA. Было разработано визуальное представление фрагментированного алгоритма, на основе которого была реализована визуальная среда разработки фрагментированных программ Visual LuNA. Visual LuNA позволяет представлять в графическом виде простые численные алгоритмы, например, матрично-векторные операции. Был реализован транслятор, который позволяет преобразовывать алгоритмы, созданные при помощи среды Visual LuNA во входной формат системы фрагментированного программирования LuNA и запускать их.

На защиту выносится:

1. разработано визуальное представление фрагментированных алгоритмов;
2. реализована графическая среда для создания и редактирования фрагментированных алгоритмов Visual LuNA;
3. реализован транслятор алгоритмов из среды Visual LuNA во входной формат системы фрагментированного программирования LuNA;
4. показана возможность исполнения фрагментированных алгоритмов, описанных в среде Visual LuNA.

В ходе дальнейшей работы планируется расширить графический язык для представления более сложных численных алгоритмов, а также интегрировать в среду Visual LuNA средства отладки и профилирования.

# Список использованных источников

1. Muhammed Al-Mulhem, Visual Programming Languages ICS 519 Part 1 // Sept. 15, 2002
2. Nan C. Shu, Visual Programming // Van Nostrand Reinhold, New York, NY. 1988
3. Margaret M. Burnett, Marla J. Baker, A Classification System for Visual Programming Languages // Journal of Visual Languages and Computing (1994) 5, 287-300
4. В.Л. Авербух, М.О. Бахтерев, Анализ средств визуального программирования параллельных вычислений // ИММ УрО РАН, г. Екатеринбург
5. VPL Introduction [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb483088.aspx>, свободный.
6. Microsoft Research. Kodu [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu/>, свободный.

1. Eclipse Wiki. Graphical Modeling Framework [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://wiki.eclipse.org/GMF>, свободный.
2. Bill Moore, David Dean, Anna Gerber, Gunnar Wagenknecht, Philippe Vanderheyden, Eclipse Development using the Graphical Editing Framework and the Eclipse Modeling Framework // International Technical Support Organization, February 2004
3. Gson 2.2.4 API [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<http://google-gson.googlecode.com/svn/trunk/gson/docs/javadocs/index.html>, свободный.

# Приложение А

(обязательное)

Байт-код для фрагмента кода, представленного на рисунке 29.

{

"show" : {

   "type" : "extern",

   "code" : "c\_show",

   "args" : [{"type":"string"},{"type":"int"}]

},

"main" : {

   "type" : "struct",

   "args" : [],

   "body" : [

       {

           "type" : "for",

           "var" : "i",

           "first" : {"type":"iconst","value":1},

           "last" : {"type":"iconst","value":5},

           "body" : [

       {

           "type" : "exec",

           "id" : ["\_l4"],

           "code" : "show",

           "args" : [{"type":"sconst","value":"It:"},{"type":"\*","operands":[{"type":"id","ref":["i"]},{"type":"iconst","value":100}]}]

       }

           ]

       }

   ]

}

}

# Приложение Б

(обязательное)

Байт-код для фрагментов кода, представленных на рисунках 30-31.

{

"rinit" : {

"type" : "extern",

"code" : "c\_rinit",

"args" : [{"type":"real"},{"type":"name"}]

}

,

"init" : {

"type" : "extern",

"code" : "c\_init",

"args" : [{"type":"int"},{"type":"name"}]

}

,

"multiply" : {

"type" : "struct",

"args" : [{"type":"name","id":"x"},{"type":"name","id":"y"},{"type":"int","id":"N"},{"type":"real","id":"alpha"}],

"body" : [

{

"type" : "for",

"var" : "i",

"first" : {"type":"iconst","value":1},

"last" : {"type":"id","ref":["N"]},

"body" : [

{

"type" : "exec",

"id" : ["\_l5"],

"code" : "rinit",

"args" : [{"type":"+","operands":[{"type":"\*","operands":[{"type":"id","ref":["alpha"]},{"type":"id","ref":["x", {"type":"id","ref":["i"]}]}]},{"type":"id","ref":["y", {"type":"id","ref":["i"]}]}]},{"type":"id","ref":["a", {"type":"id","ref":["i"]}]}]

}

]

}

]

}

,

"main" : {

"type" : "struct",

"args" : [],

"body" : [

{

"type" : "for",

"var" : "i",

"first" : {"type":"iconst","value":1},

"last" : {"type":"iconst","value":500},

"body" : [

{

"type" : "exec",

"id" : ["\_l11"],

"code" : "rinit",

"args" : [{"type":"\*","operands":[{"type":"id","ref":["i"]},{"type":"iconst","value":100}]},{"type":"id","ref":["x", {"type":"id","ref":["i"]}]}]

}

]

}

, {

"type" : "for",

"var" : "i",

"first" : {"type":"iconst","value":1},

"last" : {"type":"iconst","value":500},

"body" : [

{

"type" : "exec",

"id" : ["\_l15"],

"code" : "rinit",

"args" : [{"type":"\*","operands":[{"type":"id","ref":["i"]},{"type":"iconst","value":2}]},{"type":"id","ref":["y", {"type":"id","ref":["i"]}]}]

}

]

}

, {

"type" : "exec",

"id" : ["\_l17"],

"code" : "multiply",

"args" : [{"type":"id","ref":["x"]},{"type":"id","ref":["y"]},{"type":"iconst","value":500},{"type":"rconst","value":0.1}]

}

]

}

}