

AUSBESSERUNGSARBEIT

Simple Raft-Simulator

Ausgeführt im Schuljahr 2019/20 von:

Recherche, Programmierung, Testing
Matthias Guzmits

5AHIF

Betreuer / Betreuerin:

none

Wiener Neustadt, am April 24, 2019/20

Abgabevermerk:

Übernommen von:

Eidestattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die im Literaturverzeichnis angegeben Quellen und Hilfsmittel verwendet habe. Insbesondere versichere ich, dass ich alle wörtlichen und sinngemäßen Übernahmen aus anderen Werken als solche kenntlich gemacht habe.

Wiener Neustadt am April 24, 2019/20

Verfasser / Verfasserinnen:

Matthias Guzmits

Contents

Eidestattliche Erklärung	i
Acknowledgement	iii
Kurzfassung	iv
Abstract	v
1 Introduction	1
2 Installation von Subjectizer	2
2.1 Kompilieren von Subjectizer	2
2.2 Setup zum Verwenden des Projekts	3
3 Benutzte Subjectizer-Funktionen	4

Acknowledgement

The authors would like to thank ...

Kurzfassung

Abstract

Chapter 1

Introduction

Author: Matthias Guzmits

Dieses Dokument beschäftigt sich im Allgemeinen mit dem Raft Consensus Algorithmus und seiner Implementation. Zusätzlich ist eine Beschreibung der Projektverwendung enthalten. Da die Installation von subjectizer nicht trivial ist wird diese neben den verwendeten Funktionen ebenfalls beschrieben.

Chapter 2

Installation von Subjectizer

Subjectizer ist ein Framework für C++ welches das Verwenden des Actor-Models vereinfachen soll. Das einbinden von diesem Framework in mein Projekt geschieht über eine Shared-Library. Um Subjectizer jedoch verwenden zu können ist es erst einmmal notwendig die Libraries zu kompilieren.

2.1 Kompilieren von Subjectizer

Für das kompilieren von Subjectizer wird von den Herstellern Stiffstream CMake vorausgesetzt. Das builden sieht unter Linux folgendermaßen aus:

```
git clone https://github.com/stiffstream/subjectizer
cd subjectizer
mkdir cmake_build
cmake -DCMAKE_INSTALL_PREFIX=target -DCMAKE_BUILD_TYPE=Release ../dev
cmake --build . --config Release
cmake --build . --config Release --target install
```

Nun sollten sich in einem neu erstellten target-Folder zwei Ordner befinden. Einmal include und einmal lib. In dem lib-Folder befinden sich die kompilierte Static- und Dynamic-Library. Im include-Folder können alle notwendigen header-Files gefunden werden.

2.2 Setup zum Verwenden des Projekts

Um das Projekt verwenden zu können muss erst einmal die richtige Arbeitsumgebung geschaffen werden. Dafür muss folgendes gemacht werden:

- Kompilieren wie oben beschrieben
- Shared Library in `/usr/lib` verschieben
- Ordner `so_5` in `/usr/lib` anlegen
- Den Ordner `so_5` aus `target/include` in `/usr/lib/so_5` verschieben

Meson kann leider mit der `find_library`-Funktion keine relativen Pfade verwenden weshalb dieser Umweg notwendig ist. Ein Pfad der bei jedem Linux-User gleich ist ist nunmal `/usr/lib`.

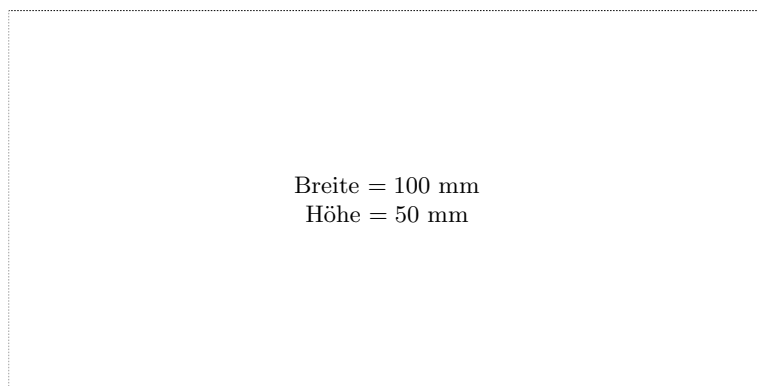
Chapter 3

Benutzte Subjektizer-Funktionen

Index

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —