0: Добавить свою папку в GIT.

1: Реализовать указанный параллельный алгоритм с применением MPI.NET:

1. чёт-нечётная сортировка;
2. быстрая сортировка;
3. быстрая сортировка с использованием регулярного набора образцов;
4. алгоритм Флойда;
5. алгоритм Прима;

Размер массива для сортировки – не менее 1000000 элементов. Число вершин V в графе не менее 10000, число рёбер – не менее 1000000 и не более V2/2. Предусмотреть корректное завершение работы отдельных процессов.

2: Файберы – это потоки внутри потока, которые надо переключать вручную (<https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/windows/desktop/ms682661%28v=vs.85%29.aspx>). Пример их реализации доступен в проекте Fibers. ProcessManagerFramework.cs содержит модель процесса операционной системы, где периоды работы сменяются периодами операций ввода-вывода, и при этом априори невозможно узнать, какова будет длительность этих интервалов.

В операционных системах Windows 3.1 и ранних MacOS не было понятия вытесняющей многозадачности. Вместо этого управление отдавалось другому процессу добровольно и вручную – например, когда процесс находился в ожидании операции ввода-вывода. Это реализовано в модели процесса.

Требуется:

* Создать несколько экземпляров класса Process;
* Сделать две реализации метода ProcessManager.Switch – с приоритетным и бесприоритетным алгоритмом диспетчеризации;
* По завершению всех процессов удалить все файберы кроме основного и корректно выйти из программы.

3: Реализовать решение упрощённой задачи «производитель-потребитель» с указанным средством синхронизации:

* Производители – объекты, кладущие некоторые объекты (например, числа, строки или более сложные объекты-заявки) в экземпляр класса List<T>;
* Потребители – объекты, извлекающие заявки из экземпляра List<T>;
* Между двумя добавлениями и двумя изъятиями вставляется пауза;
* Количество производителей и потребителей задаётся константами;
* При запуске программы создаются производители и потребители. Они прекращаюют работу по нажатию произвольной клавиши. При этом завершение работы производителей и потребителей должно быть корректно реализовано (Thread.Kill таковым не является).

4: Реализовать объект ThreadPool, реализующий паттерн «пул потоков». Число потоков задаётся константой в классе. Добавление задачи осуществляется с помощью нестатического метода Enqueue(Action a). Класс должен быть унаследован от интерфейса IDisposable и корректно освобождать ресурсы при вызове метода Dispose().

5: В разработке.

6: В разработке.

7: В разработке.

8: Написать клиент-серверное приложение с клиентской частью на WPF или WinForms.

Клиентская часть:

* Получает от сервера список известных ему фильтров;
* Позволяет загружать изображение из файла и отображать его на форме;
* Позволяет отправлять изображение на сервер для применения к нему фильтра;
* Во время ожидания ответа от сервера интерфейс остаётся отзывчивым (то есть, например, можно нажимать на кнопки);
* Во время ожидания ответа от сервера есть возможность отменить предыдущее задание;
* Во время ожидания ответа от сервера отображает текущую степень готовности на контроле вроде ProgressBar.

Серверная часть:

* При запуске загружает список доступных фильтров из конфигурационного файла;
* Выдаёт список доступных фильтров на запрос клиентского приложения;
* Обрабатывает получаемые от клиентских приложений изображения выбранным фильтром и возвращает результат;
* Каждую секунду возвращает клиентскому приложению процент готовности текущего задания.

9: Провести нагрузочное тестирование серверного приложения из задачи 8:

* Построить график распределения времени выполнения запросов при фиксированном размере изображения.
* Построить графики среднего и медианного времени выполнения запросов при различном общем числе пикселов в изображении.
* Найти число клиентов, приводящее к отказу от обслуживания, для некоторого размера изображения.

**Работы с закоммиченными папками \bin, \obj и файлами с расширением .suo не принимаются.**