

# Дипломная работа

31 мая 2013 г.

## 1 Введение

Today's scientific experiments typically involve running and refining a series of intertwined computational analysis and visualization tasks on large amounts of data. The complexity of these so-called analysis pipelines resulting in high costs for development and maintenance, the need for sharing knowledge encoded in these pipelines as well as hardware to execute them, and the need for re

За последних два десятилетия в научном сообществе компьютерное моделирование, названное e-Science, стало незаменимой частью исследовательского процесса наравне с традиционными инструментами, такими как эмперические, основанное на экспериментальных наблюдениях, теоретическое моделирование. Компьютерное моделирование включает в себя

Термин e-Science, возникший первоначально в Великобритании, где крупные исследовательские проекты в этой области начались в 2001г. Именно там было дано первое определение e-Science, получившее в дальнейшем широкое распространение: "научно-технологическая область, в которой всевозрастающую роль играет распределенное глобальное взаимодействие посредством сети интернет, с использованием очень больших коллекций данных, компьютерных ресурсов

тера-уровня и высококачественной визуализации, доступных индивидуальному пользователю". В русском языке термин e-Science существует пока преимущественно в англоязычном варианте.

Необходимость в том, что кроме «обычной» информации, размещенной в интернете, специалисты, работающие в сфере науки и образования, нуждаются в доступе к крупномасштабным информационным массивам, базам данных, имеющим объемы памяти, измеряемые терабайтами. Работа с такими массивами требует вычислительных мощностей с производительностью уровня терафлоп. Задача e-Science, таким образом, — создание организационных и технологических структур, разработка соответствующего программного обеспечения для функционирования новой информационной среды с распределенными ресурсами (информационными и вычислительными), обеспечивающими доступ к ним индивидуальных пользователей, исследовательских групп, лабораторий и институтов. Основное русло реализации задач e-Science прокладывают грид-технологии. Эта концепция (нередко ее называют Grid Computing — распределенные сети, или «решетки» вычислительных ресурсов) соответствует одному из ведущих и перспективных направлений развития информационно-коммуникационных технологий.

Термин “workflow” используется в двух аспектах — как формальное представление некоторого процесса и как некоторый подход к автоматизации процессов, основанный на подобном представлении. Начнем с первого аспекта. Буквальный перевод термина “workflow” как «поток работ» плохо раскрывает содержание данного понятия, поэтому зачастую используется термин «сценарий». Под workflow подразумевается формальное представление (модель) некоторого процесса, включающее в себя:

- Описание элементарных операций, из которых состоит процесс.
- Описание исполнителей, которые выполняют указанные операции.
- Описание зависимостей между операциями, а именно — потоков управления, которые определяют последовательность выполнения операций и синхронизацию между ними, и потоков данных, которые определяют передачу информации между операциями.
- Описание внешних событий, которые могут влиять на ход процесса, и правил их обработки.

Второй аспект термина “workflow” нашел отражение в определении, данном в Workflow Management Coalition [2], — «это автоматизация, полностью или частично, бизнес-процесса, при которой документы, информация или задания передаются для выполнения необходимых действий от одного участника к другому в соответствии с набором процедурных правил». Данное определение, несмотря на привязку к бизнес-процессам, хорошо отражает суть workflow-методологии как некоторого подхода к автоматизации вообще говоря различных процессов. Системой управления сценариями (workflow management system, WFMS) будем называть систему, позволяющую создавать сценарии, запускать и управлять их выполнением [2]. WFMS состоит из набора программных компонентов, предназначенных для хранения и интерпретации описаний процессов (сценариев), создания и управления экземплярами запущенных процессов, а также организации их взаимодействия с участниками процесса и внешними приложениями. Программное приложение, непосредственно выполняющее интерпретацию и запуск сценария, а также управляющее экземплярами запущенных процессов, будем называть средой выполнения сценариев (workflow engine).

Приведем основные отличия научных вычислительных процессов от бизнес-процессов, на которые ориентируются традиционные WFMS:

- Ориентация на сложные вычислительные ресурсы.
- Количество ресурсов, которые потребуются для выполнения сценария (решения задачи), может быть неизвестно априори, так как для некоторых классов задач трудно оценить предстоящий объем вычислений.
- Необходимость работы в динамичной распределенной среде, в которой ресурсы не известны априори и могут быть подвержены отказам.
- Работа с большими объемами данных.
- Необходимость выполнять большое количество идентичных заданий с переменными параметрами.
- Необходимость следить за выполнением процесса и контролировать его, в том числе внося специальные для конкретных случаев изменения.

- Для многих научных сценариев характерны иерархии подсценариев, создаваемых и уничтожаемых по необходимости.

Указанные особенности научных вычислительных процессов определяют требования, которым должна удовлетворять WFMS, подходящая для описания и выполнения данных процессов в виде сценариев. Традиционные WFMS, рассчитанные на работу с бизнес-процессами, в подавляющем большинстве не подходят для решения научных задач. Поэтому, требуется разработка новых, научных WFMS, с одной стороны опирающихся на сформировавшуюся workflow-методологию, а с другой стороны — специально рассчитанных на требования научных приложений. Пожалуй, главное, что могут почерпнуть научные WFMS из накопленного в данной области опыта, это способы формального представления workflow. В следующем разделе мы рассмотрим основные подходы к представлению сценариев, ссылаясь на уже созданных научных WFMS для того, чтобы одновременно дать обзор существующих решений в области научных вычислительных workflow.

## Различные подходы к представлению workflow

За время существования методологии workflow возникло несколько различных подходов их формального описания:

- Использование скриптовых языков.
- Использование графов:
  - ориентированный ациклические графы(DAG);
  - сети Петри.
- Смешанные подходы

Рассматриваемые модели будут ориентированы на потоки данных (data-flow), как наиболее применяемые для научных вычислений. При этом основное внимание будет уделено тому, как данный подход позволяет представить workflow в формальном виде или графически представить пользователю.

### 1.0.1 Скриптовые языки

Скрипт(script) представляет собой набор команд, предназначенный для выполнения интерпритатором без вмешательства пользователя. Скриптовые языки в качестве средства представления сценариев могут быть удобны пользователям, имеющим опыт программирования. Но не смотря на высокий уровень и простоту, они не достаточно наглядны и интуитивны для обычных пользователей.

### 1.0.2 Представление сценариев в виде графов

Другой способ представления workflow - это изображение в виде графа. Изначально, графы - это чисто математическая абстракция, но тем не менее, они удобны для неподготовленного пользователя, поскольку представляют workflow наглядно. Правда с увеличением сложности workflow графы тоже усложняются и их становится тяжелее просматривать, тем не менее, наглядность можно сохранить, используя иерархическое представление графа, позволяющее скрывать детали отдельных подграфов.

Для представления workflow наиболее часто используются два типа графов: ориентированные ациклические графы(DAG) и сети Петри.

**Ориентированным ациклическим графом** называется любой ориентированный граф, в котором нет ориентированных циклов [8]. Вершинами графа являются, например, исполняемые программы или выполняемые операции, а ребра устанавливают зависимости между ними. Преимущество таких графов — простота структуры и реализации. Но есть и недостатки: они накладывают ограничения на типы сценариев — например, нельзя явно задать циклы без применения дополнительных конструкций, уже не связанных с графовым представлением. Кроме того, такие графы способны описывать только модель поведения процесса, не фиксируя его состояние во время выполнения.

**Сети Петри** — особый класс ориентированных графов. Теория сетей Петри является хорошо известным и популярным формализмом, предназначенным для работы с параллельными и асинхронными системами. Основанная в начале 60-х гг. немецким математиком К. А. Петри, в настоящее время она содержит большое количество моделей, методов и средств анализа.

Рассмотрим основные преимущества сетей Петри при представ-

лении сценариев.

**Графическая природа.** Сети Петри — графический язык. Поэтому они интуитивно понятны и легки для изучения. Их графическая природа также удобна для взаимодействия с конечными пользователями.

**Формальность описания.** Сценарий, описанный в терминах сети Петри, задается строго и точно, потому что семантика классических сетей Петри, как и некоторых дополнений к ним (цвет, время, иерархия) были введены формально.

**Выразительность.** Сети Петри поддерживают все базисные элементы, необходимые для описания сценария. С их помощью могут быть смоделированы все управляющие конструкции, существующие в современных системах управления сценариями. Более того, точное представление состояний сценария позволяет описывать ситуации неявного выбора и сохранять промежуточные состояния, с возможностью возвращения к ним.

**Свойства.** В последние десятилетия были подробно изучены основные свойства сетей Петри. Прочные математические основания позволяют делать строгие выводы из этих свойств.

**Анализ.** Сети Петри отличаются наличием большого числа методов анализа. Это их ценное преимущество с точки зрения использования для описания сценариев — данные методы могут быть использованы для доказательства различных свойств (выполнимости, инвариантности, мертвых переходов и т. д.) и для вычисления характеристик выполнения сценариев (время отклика, время ожидания, степень занятости и пр.). Таким образом, становится возможным оценивать альтернативные сценарии, используя традиционные инструменты анализа сетей Петри.

Подробно сети Петри, их свойства и средства анализа будут описаны в следующей главе.

### 1.0.3 Модели, ориентированные на потоки данных

Помимо уже упомянутых методов, существует еще один подход, в котором для представления сценариев могут использоваться как скриптовые языки, так и графы, но который несколько отличается от обсуждавшихся ранее подходов своей спецификой. Речь идет о системах управления научными вычислительными сценариями, ориентированными на потоки данных. Как уже было сказано, в научных

приложениях часто все необходимые действия сводятся к различным операциям над данными, т. е. в подобных процессах потоки управления и потоки данных совпадают. Поэтому нет необходимости вводить специальные элементы языка для описания логических конструкций, а достаточно просто обеспечить средства объединения элементарных модулей обработки данных в сеть. Каждый модуль имеет один или несколько входов и выходов, дуги сети соответствуют соединениям выхода одного модуля с входом другого, по которым осуществляется передача данных между модулями. Как только на вход модуля поступили все необходимые данные, происходит запуск программного кода модуля, который производит обработку входных данных, после чего полученные результаты (выходные данные) помещаются в выходы модуля и передаются по соединениям на вход других модулей.

## 1.1 Мотивация

Мотивация

## 2 Базовые понятия и определения

**Определение: Состояние** *Состояние любой системы или подсистемы в любой определённый момент времени характеризует, как система(подсистема) будет реагировать на входные данные. Формально, под состоянием мы будем подразумевать всю накопленную системой информацию, которая влияет на поведение системы в текущий момент и в дальнейшем.*

## 3 Формальное описание модели блок-ориентированного workflow

В данном разделе будут введены базовые понятия, используемые в работе, в том числе понятие атомарного блока, составного блока, графа связей, состояния workflow.

### 3.1 Атомарный блок

Атомарный блок является базовой логической единицей workflow в нашей модели. При постановке задачи хотелось представить. Атомарный блок задаётся только недетерминированным конечным автоматом. **Атомарный блок** *Атомарным блоком*  $b = \{id, s, state\}$ , где:

- $id$  — уникальный для всех блоков в составе workflow идентификатор;
- $s$  — шаблон атомарного блока;
- $state \in Q\{s\}$  - текущее состояние блока, где  $S$  множество состояний  $FA_s$  — текущее состояние атомарного блока.

Атомарный блок является динамическим объектом workflow.

Идентификатор  $id$  введен из-за следующих соображений: workflow может содержать несколько блоков, описываемых одним и тем же шаблоном, находиться в одном и том же состоянии, но все равно будут являться различными блоками, в частности, могут перейти в различные состояния в следующие моменты времени либо могут иметь в потоке данных разный смысл и, соответственно, иметь различные соединения с другими блоками.

Шаблон определяет логику поведения блока.

Е

В реальных системах для построения и запуска потока данных шаблон атомарного блока представляется в виде подпрограммы или модуля (функции, класса некоего объектно-ориентированного языка программирования, динамической библиотеки), который используя данные некоего набора своих входных портов, вычисляет и записывает данные в свои выходные порты. В таком случае, атомарный блок представляется в виде набора внутренних переменных, либо (что тоже самое) в виде экземпляра класса объектно-ориентированного языка программирования соответствующего шаблону. В такой интерпретации некую вычислимую функцию  $f(x_1, x_2, \dots, x_n)$  можно представить в виде шаблона блока  $b_f$  с входными портами  $x_1, x_2, \dots, x_n$  и одним выходным портом  $F$ , который при получении данных со всех входных портов выписывает значения функции  $f(x_1, x_2, \dots, x_n)$  в порт  $F$ .



### 3.1.1 Конечные автоматы

Автоматом называется система, выходы которой зависят не только от поступивших входов, но и от текущего состояния системы. Состояние системы может быть обозначено переменной состояния  $s \in \Sigma$ , где  $\Sigma$  - это набор всех возможных состояний системы. Конечным автоматом называется автомат, для которого число состояний  $\Sigma$  конечно.

Внутренняя логика блока представляется моделью недетерминированного конечного автомата (Finite State Machine, FSM)

Классическая теория конечных автоматов (Hopcroft and Ullman, 1979) различает два вида автоматов: **Автомат Мили** и **Автомат Мура**. В Автомате Мили выходное значение сигнала явно зависит только от входных значений, в отличие от Автомата Мура, выходное значение сигнала в котором зависит лишь от текущего состояния данного автомата. Для полного задания автомата Мили или Мура дополнительно к законам функционирования, необходимо указать начальное состояние и определить внутренний, входной и выходной алфавиты. Между автоматами Мили и Мура существует соответствие, позволяющее преобразовать закон функционирования одного из них в другой или обратно. Автомат Мура можно рассматривать как частный случай автомата Мили, имея в виду, что последовательность состояний выходов автомата Мили опережает на один такт последовательность состояний выходов автомата Мура, т.е. различие между автоматами Мили и Мура состоит в том, что в автоматах Мили состояние выхода возникает одновременно с вызывающим его состоянием входа, а в автоматах Мура - с задержкой на один такт, т.к. в автоматах Мура входные сигналы изменяют только состояние автомата.

Определим недетерминированный автомат атомарного блока, который будет использоваться в работе.

**Определение: Конечный автомат блока** Конечным автоматом блока называется набор  $M = (\Sigma, I, O, T, s_0)$ , где

- $\Sigma$  - набор конечных состояний,
- $I$  - непустой набор доступных входных портов блока,
- $O$  - непустой набор доступных выходных портов блока

- $s_0 \in \Sigma$  - начальное состояние,
- $T : \Sigma \times 2^I \rightarrow 2^{\Sigma \times 2^O}$  отображение сопоставляющее каждому состоянию и набору входных портов набор состояний с соответствующим набором выходных портов.

Как уже было определено выше, у блока имеется **начальное состояние**  $s_0$ , т.е. то в котором модель находится перед запуском. Визуально состояния соединены переходами, рядом с которыми указано, что происходит при срабатывании работе.

## 3.2 Графы связей workflow (Block-Oriented Workflow Graphs)

**Граф связей workflow** Мультиграф связей workflow  $W = (A, D)$  состоит из набора блоков  $A$ , представляющих задачи и набора связей, соединяющих блоки через порты. Блоки по своей сути являются пассивными, т.е. на набор входных данных выдают набор выходных данных на Блоки передают друг другу токены данных через общающиеся порты.

**Порты** Для каждого блока  $a \in A$  существует собственный набор портов  $port(a)$ , таких что каждый порт  $p \in ports(a)$  является либо входящим, либо исходящим для этого блока, т.е.  $ports(a) = in(a) \cup out(a)$

**Связи** Связь может быть установлена только между выходным портом одного блока и входным портом другого блока. Связи могут быть построены как из одного выходного порта ко многим входным, так и из нескольких выходных в один входной порт.

**Сигналы** В рассматриваемой модели мы абстрагируемся от типизации данных передаваемых между блоками, считая что для любых двух соединённых блоков типы данных для каждой пары соединённых портов совместимы. Поэтому мы можем представлять передаваемые по связям данные как сигналы.

## 4 The Need for Composing Models of Computation in E-science

## 5 Workflows and Hierarchy

Описание понятия актора(actor,atomic actor. ,composite actor (a.k.a. sub-workflow))

## 6 (Модели управления потоком)Models of Computation

### Process Networks (PN)

#### 6.1 Использование PN

- Тупики
- 

Более подробно модель описывается через Kahn networks. Каждый актор запускается в отдельной треде(thread)(или вычислительном узле), и все акторы запускаются в конкурирующем режиме.

### SDF

#### 6.2 Задачи

#### 6.3 Использование SDF

Deadlocks

- Consistency of data rates
- The value of the iterations parameter
- The granularity of execution Более подробно в секции 3.3.

## 6.4 Тупики(Deadlocks)

## 6.5 Consistency of data rates

Все акторы внутри *однородного(homogeneous)* SDF принимают только по одному токenu из каждого входного порта и выписывают по 1 токenu в каждый выходной порт. В каждом цикле должно быть "сдерживающий"актор, так что dataflow-граф будет ациклическим , если убрать все "сдерживающие"акторы. Схему запуска можно определить статически, например, через топологическая сортировка графа.

## 6.6 Свойства SDF

SDF не связан с временными событиями. Для всех акторов,входящих в SDF, поглощение токенов из входных портов, выполнение вычисленных операций и отправление токенов в выходные порты является атомарной операцией. Запуск композитного актора соответствует одной итерации содержащейся в нём модели по предварительно вычисленной схеме(schedule). При это схема выполнения рассчитывается так, чтобы , и при бесконечном числе итераций в модели не возникали тупики и накопление токенов.

### 6.6.1 Вычисление схем запуска

Вложенные друг в друга SDF модели , можно уплотнять(flattern), Запуск последовательный, преимущественно на одном узле.

## FSM

Конечные автоматы (Finite State Machines)

## DDF

В этой модели управления вместо того, чтобы выдавать каждому актору отдельный тред, система управления запускает отдельный актор, когда необходимые удовлетворены его зависимости на входе. Dataflow делятся на два типа, dynamic dataflow (DDF) и synchronous

dataflow (SDF). В случае DDF, система управления динамически определяет какой актор необходимо запустить в следующем, и следовательно составляет схему запуска(firing schedule) динамически во время работы. В случае SDF, система управления

- Сети Петри
- Анализ Сетей Петри
- Граф Карпа и Миллера
- Marked Graphs
- Однородные dataflow
- Обобщённые dataflow
- Модели Кана (Khan) для параллельных вычислений

9.0 Специальная лексика Dataflow - поток данных

10.0 Используемая литература

## 7 СЕТИ

### 7.1 Сети Петри

Сети Петри широко используются для моделирования и исследования динамических дискретных систем. И прежде чем рассмотреть частные случаи использования Сетей Петри, приведём описание их каноничной формы, согласно определению Петерсона [Pet81].

Сеть Петри представляет собой двудольный ориентированный граф, состоящий из вершин двух типов — *позиций* и *переходов*, соединённых между собой дугами. Вершины одного типа не могут быть соединены непосредственно. В позициях могут размещаться метки (маркеры), способные перемещаться по сети.

**Определение: Сеть Петри** *Простой сетью Петри называется набор  $PN = (S, T, F)$ , где*

1.  $S = \{s_1, \dots, s_n\}$  - множество позиций

2.  $T = \{t_1, \dots, t_r\}$  - множество переходов таких, что  $S \cap T = \emptyset$ .

3.  $F \subseteq \mu S \times T \times \mu S$  - отношение инцидентности такое, что

- $\forall \langle Q'_1, t_1, Q''_1 \rangle, \langle Q'_2, t_1, Q''_2 \rangle \in F : \langle Q'_1, t_1, Q''_1 \rangle \neq \langle Q'_2, t_1, Q''_2 \rangle \Rightarrow t_1 \neq t_2$ ;
- $\{t | \langle Q'_1, t_1, Q''_1 \rangle \in F\} = T$

Условия в пункте 3 говорят, что для каждого перехода  $t \in T$  существует единственный элемент  $\langle Q', t, Q'' \rangle$ , задающий для него входное множество  $Q'$  и выходное множество  $Q''$ . Дадим определение входному и выходному множеству.

**Определение: Входное и выходное множества мест и переходов**

Пусть задана сеть  $N = (S, T, F)$ .

1. Если для некоторого перехода  $t$  имеем  $\langle Q', t, Q'' \rangle \in F$ , то будем обозначать

$$\bullet t = Q' = \langle s | t \in s \bullet \rangle, t \bullet = Q'' = \langle s | t \in \bullet s \rangle$$

2. И соответственно

$$\bullet s = \langle t | s \in t \bullet \rangle, s \bullet = \langle t | s \in \bullet t \rangle$$

Будем говорить, что  $\bullet t$  - входные, а  $t \bullet$  - выходные позиции для перехода  $t$ . Таким образом, согласно определению, справедливо:  $\forall t \in T : \langle \bullet t, t, t \bullet \rangle \in F$ .

Позиция  $s$  называется инцидентной переходу  $t$ , если  $s \in \bullet t$  или  $s \in t \bullet$ .

Сети Петри имеют удобную графическую форму представления в виде графа, в котором места изображаются кружками, а переходы прямоугольниками. Места и переходы, причем место  $s$  соединяется с переходом  $t$  если  $s \in \bullet t$  и  $t$  соединяется с  $s$  если  $s \in t \bullet$ .

Само по себе понятие сети имеет статическую природу. Для задания динамических характеристик используется понятие маркировки сети  $M \in \mu S$ , т.е. функции  $M : S \rightarrow N_0$ , сопоставляющей каждому месту целое число. Графически маркировка изображается в виде точек, называемых метками (tokens), и располагающихся в кружках, соответствующих местам сети. Отсутствие меток в некотором месте говорит о нулевой маркировке этого места.

**Определение: Маркированная сеть Петри** Маркированной сетью Петри называется набо  $(PN, M_0)$ , где

1.  $PN = (S, T, F)$  - сеть;
2.  $M_0 \in \mu S$  - начальная маркировка.

Сети Петри были разработаны и используются для моделирования параллельных и асинхронных систем. При моделировании в сетях Петри места символизируют какое-либо состояние системы, а переход символизируют какие-то действия, происходящие в системе. Система, находясь в каком-то состоянии, может порождать определенные действия, и наоборот, выполнение какого-то действия переводит систему из одного состояния в другое.

Текущее состояние системы определяет маркировка сети Петри, т.е. расположение меток (токенов) в местах сети, т.е.  $M \in S \rightarrow N$ . Под маркировку, представленной в виде:  $1s_1 + 2s_2 + 1s_3 + 0s_4$ , понимаем, что в позиции  $s_1$  находится 1 метка, 2 метки в  $s_2$ , 1 метка в  $s_3$  и ни одной метки в  $s_4$ . Так же представление этой маркировки можно сократить до  $1s_1 + 2s_2 + 1s_3$ . Для сравнения двух маркировок, мы определяем частичный поряжок.

$$\forall_{M_1, M_2} M_1 \leq M_2, \forall_{s \in S} : M_1(s) \leq M_2(s).$$

Выполнение действия в системе, в сетях Петри определяется как срабатывание переходов. Срабатывание переходов порождает новую маркировку, т.е. порождает новое размещение меток (токенов) в сети.

Работа маркировочной сети Петри управляется наличием или отсутствием маркировочных токенов. В сети Петри срабатывает переход  $t$ , в процессе которого с каждого входа  $s \in \bullet t$  снимается метка и каждому выходу  $s \in t \bullet$  прибавляется метка.

**Определение: Правило срабатывания переходов** Пусть  $\Sigma = (S, T, F, M_0)$  маркировочная сеть.

1. Переход  $t \in T$  считается возбуждённым при маркировке  $M \in \mu S$ , если каждое положение  $s \in \bullet t$  имеет хотя бы одна метка;
2. Переход  $t$ , возбуждённый при маркировке  $M$ , может сработать, приведя к новой маркировке  $M'$ , которая получается путём поглощения метки на каждом позиции  $s \in \bullet t$  и появления новой метки на каждой позиции  $s' \in t \bullet$ .

Для сети Петри  $(S, T, F)$  и её текущей маркировки  $M_1 \in \mu S$  опишем следующие обозначения:

- $M_1 \xrightarrow{t} M_2$ : переход  $t$  при маркировке  $M_1$  возбуждён и при его срабатывании приводит к маркировке  $M_2$
- $M_1 \rightarrow M_2$ : существует переход  $t$ , такой что  $M_1 \xrightarrow{t} M_2$
- $M_1 \xrightarrow{\sigma} M_n$ : последовательность переходов  $\sigma = t_1 t_2 t_3 \dots t_{n-1} \in T^*$  переводящая маркировку  $M_1$  в  $M_n$  через набор (возможно пустой) промежуточных маркировок  $M_2, \dots, M_{n-1}$ , т.е.:  $M_1 \xrightarrow{t_1} M_2 \xrightarrow{t_2} \dots \xrightarrow{t_{n-1}} M_n$

Маркировка  $M_n$  называется *достижимой* из  $M_1$  (и имеет обозначение  $M_1 \xrightarrow{*} M_n$ ) тогда и только тогда, когда существует последовательность такая переходов  $\sigma$ , что  $M_1 \xrightarrow{\sigma} M_n$ . Отметим, что пустая последовательность переходов тоже допустима,  $M_1 \xrightarrow{*} M_1$ .

Когда же мы имеем сеть Петри с начальной маркировкой  $(S, T, F, M_0)$ , то маркировка  $M'$  будет допустимой, если  $M_0 \xrightarrow{*} M'$ .

**Определение: Живость (Live)** Маркированная сеть Петри  $(PN, M)$  называется *живой*, если для любой достижимой маркировки  $M'$  и любого перехода  $t$  существует маркировка  $M''$  достижимая из маркировки  $M'$  и действующая переход  $t$ .

**Определение: Ограниченность (Bounded), безопасность (Safe)** Маркированная сеть Петри  $(PN, M)$  называется *ограниченной*, если для каждого положения  $s$  существует такое натуральное число  $n$ , что для каждой достижимой маркировки меток в этом положении меньше  $n$ . Сеть называется *безопасной*, если максимальное число меток не превышает 1.

**Определение: Правильность (Well-formed)** Сеть Петри  $PN$  называется *правильной*, если существует такая начальная маркировка  $M_0$ , что сеть  $(PN, M_0)$  будет живой и ограниченной.

**Определение: Путь** Пусть дана сеть Петри  $PN$ . Путь  $C$  из вершины  $n_1$  в вершину  $n_k$  представляет собой последовательность вершин  $\langle n_1, n_2, \dots, n_k \rangle$  такую, что  $\langle n_i, n_{i+1}, n_{i+2} \rangle \in F$  для  $1 \leq i \leq k - 2$ .

Путь  $C$  называется *простым*, если для любых двух вершин  $n_i, n_j \in C$  выполняется:  $i \neq j \Rightarrow n_i \neq n_j$ .

Путь  $C$  называется *безконфликтным*, если для любой позиции  $n_j$  и любого перехода  $n_i$ ,  $n_i, n_j \in C$ , выполняется  $j \neq i - 1 \Rightarrow n_j \notin \bullet n_i$ . Для удобства введём оператор  $\alpha$  над путями. Тогда для пути  $C =$



$$\langle n_1, n_2, \dots, n_k \rangle \alpha(C) = \{n_1, n_2, \dots, n_k\}$$

**Определение: Сильная связность(Strongly Connected)** *Сеть Петри называется сильно связной, если для любой пары вершин  $x$  и  $y$  существует путь из  $x$  в  $y$ .*

**Определение: Свободный выбор(Free-Choice)** *Сеть Петри обладает свойством свободного выбора, если для любых двух переходов  $t_1, t_2 \in T$  выполняется  $\bullet t_1 \cap \bullet t_2 \neq \emptyset \Rightarrow \bullet t_1 = \bullet t_2$*

## ПРИМЕРЫ

**Определение: WF-сеть(Workflow-net)** *Пусть дана сеть Петри  $PN = (S, T, F)$ .*

- Если  $PN$  - WF-сеть с входной позицией  $i$ , тогда для любой позиции  $s \in S : \bullet s \neq \{s = i, \text{ т.е. } i \text{ -единственная входная позиция.}$
- Если  $PN$  - WF-сеть с выходной позицией  $o$ , тогда для любой позиции  $s \in S : s \bullet \neq \{s = o, \text{ т.е. } o \text{ -единственная выходная позиция.}$
- Если  $PN$  - WF-сеть и мы добавляем в  $PN$  переход  $t^*$ , соединяющий выходную позицию  $o$  и входную позицию  $i$  (т.е.  $\bullet t^* = o, t^* \bullet = i$ ), тогда получившаяся сеть будет обладать сильной связностью.

Для WF-сети начальную маркировку с единственной меткой только во входной позиции  $i$  будем обозначать  $i$ , а маркировку с единственной меткой только в выходной позиции  $o$  соответственно  $o$ .

**Определение: Корректность(Soundness)** *WF-сеть  $PN = (S, T, F)$  корректна тогда и только тогда, когда:*

- (i) Для каждой маркировки  $M$ , достижимой из  $i$ , маркировка  $o$  так же достижима из  $M$ .

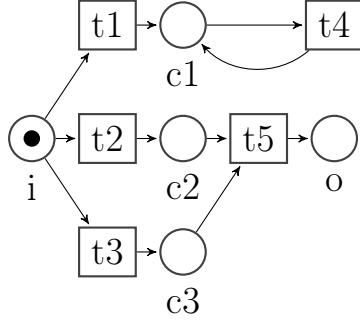
$$\forall M (i \xrightarrow{*} M) \Rightarrow (M \xrightarrow{*} o)$$

- (ii) Маркировка  $o$  - единственная достижимая из  $i$  маркировка, имеющая хотя бы одну метку в позиции  $o$ .

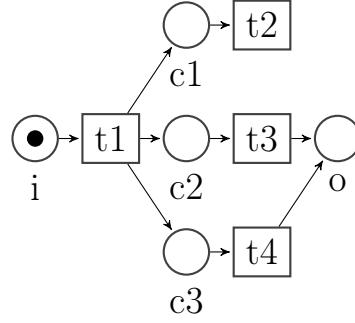
$$\forall M (i \xrightarrow{*} M \wedge M \geq o) \Rightarrow (M = o)$$

(iii) В  $(PN, i)$  нет неживых переходов.

$$\forall t \in T \exists_{M, M'} i \xrightarrow{*} M \xrightarrow{t} M'$$



(a)



(b)

Рис. 1: This is a figure.

Рассмотрим примеры нарушения условий корректности WF-сетей.

- Для WF-сети, изображённой на Рис. 1(a) нарушено первое условие корректности. Срабатывание любого из переходов t1, t2 или t3 приводит к маркировке, из которой маркировка о недостижима. При маркировке c1 мы имеем бесконечный цикл, а в случае маркировки c2 или c3 переход t5 никогда не сработает, т.к. требует по метке на каждой из входных позиций.
- В результате выполнения последовательности переходов  $\langle t1, t3, t4 \rangle$  WF-сети Рис. 1(b) нарушается второе условие корректности,
- В сети, изображённой на Рис. 1(b), так же нарушено третье условие корректности, т.к. переход t2 - неживой.

Для данной WF-сети  $PN = (S, T, F)$  мы хотим определить, является ли она корректной. В [2] показано, как свойство корректности соотносится с живостью и ограниченностью сети. Для того, чтобы связать эти понятия, дадим определение расширенной сети  $\overline{PN} = (\overline{S}, \overline{T}, \overline{F})$ , где  $\overline{S} = S$ ,  $\overline{T} = T \cup \{t^*\}$ ,  $\overline{F} = F \cup \langle o, t^* \rangle, \langle t^*, i \rangle$ .

**Теорема 1.** *WF-сеть PN корректна тогда и только тогда, когда  $(\overline{PN}, i)$  - живая и ограниченная маркировочная сеть.*

## 7.2 Структурные характеристики корректности

Корректности WF-сети является её динамической характеристикой и из это вытекают некоторые проблемы:

- Для сложных WF-сетей задача определения корректности может быть весьма затратной (Для произвольных WF-сетей вычисление ограниченности и живости имеет экспоненциальную сложность[8]).
- Теорема 1 не определяет в какие именно компоненты WF-сети нарушают свойство корректности.

Поэтому полезно было бы знать какими структурными характеристиками обладают корректные WF-сети. Для этого будут рассмотрены некоторые классы WF-сетей: WF-сети со свободным выбором, хорошо структурированное WF-сети/

### 7.2.1 WF-сети со свободным выбором

Напомним определение свободного выбора в сети. Если для любых двух переходов  $t_1, t_2 \in T$ , для которых выполняется  $\bullet t_1 \cap \bullet t_2 \neq \emptyset$ , то необходимо чтобы  $\bullet t_1 = \bullet t_2$ , т.е. эти переходы являются частью одного OR-split.

Соблюдение правила свободного выбора не мешает моделировать параллельное, последовательное и циклическое выполнение задач.

Если же мы будем допускать сети не обладающие свойством свободного выбора, то тогда на выбор между конкурирующими задачами влияет очерёдность в которой выполнялись предшествующие задачи, что является недопустимым при грамотном проектировании. Нарушение свободы выбора, чаще всего возникает при сочетании распараллеливания задач и маршрутизации с выбором.

На Рис. 2 изображена такая ситуация. Сработавший переход  $t_1$  вводит параллелизм. Но тем не менее, в выбор между  $t_2$  и  $t_5$ , т.к. переход  $t_5$  не возмуждён. Параллельное выполнение  $t_2$  и  $t_3$  приводит к ситуации, когда выполнить переход  $t_5$  невозможно. Тем не менее, если выполнение перехода  $t_2$  отложено до окончания выполнения  $t_3$ , то тогда будет существовать выбор между  $t_2$  и  $t_5$ . Но хотелось бы, чтобы параллелизм был отделён от выбора между альтернативами. Поэтому мы считаем конструкцию, приведённую на Рис. 2, неверной.

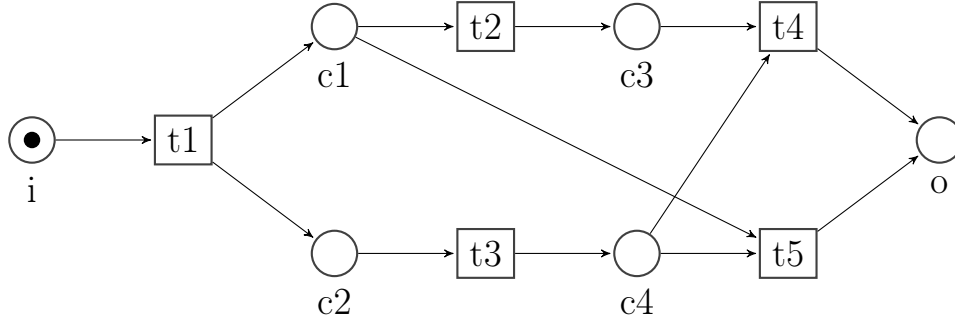


Рис. 2: This is a figure.

**Вывод 1.** Для WF-сети со свободным выбором, задача проверки на корректность решается за полиномиальное время.

*Док-во.* Пусть  $PN$  - WF-сеть со свободным выбором, тогда  $\overline{PN}$  тоже будет обладать свобным выбором. В работе [10] доказано, что определние живости и ограниченности для  $(\overline{PN})$ , можно за полиномиальное время. По Теорема 1 это эквивалентно корректности WF-сети.

**Лемма 1.** Корректная WF-сеть со свободным выбором - безопасная.

*Док-во.* Пусть  $PN$  - корректная WF-сеть со свободным выбором. Тогда  $\overline{PN}$  тоже будет со свобным выбором и правильностью (well-formed). Следовательно,  $\overline{PN}$  S-покрываема[10], т.е. каждая позиция в . И т.к. в начальной маркировке есть всего одна метка, то  $(\overline{PN}, i)$  будет безопасной, а следовательно и  $(PN, i)$ .

Безопасность является предпочтительным свойством, т.к. нелогично было бы допускать несколько меток в позиции, представляющей состояние. Состояние может быть активным (1 метка) или неактивным (ни одной метки). Non- free-choice constructs such as the construct shown in Figure 4 are a potential source of anomalous behavior (e.g., deadlock) which is difficult to trace.

## 7.2.2 Хорошо структурированные WF-сети

Другой подход для определения хорошей структурной характеристики workflow - это сбалансированность компонент типов AND/OR-split и AND/OR-join. Очевидно, что два параллельных потока иницированных AND-split, не должны объединяться через OR-join. Так

же как и два альтернативных потока , инициированных компонентом OR-split не должны синхронизироваться через AND-join.

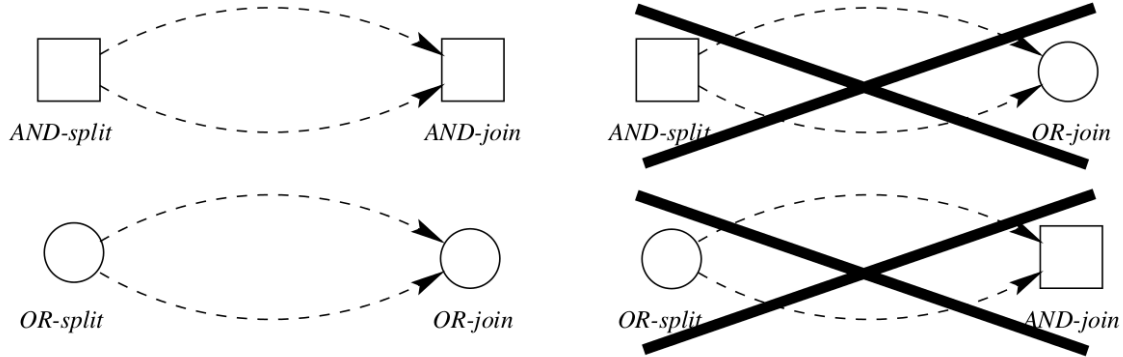


Рис. 3: Хорошие и плохие конструкции

Для того чтобы формализовать конструкции на рисунке Рис. 3 дадим следующее определение.

**Хорошая организованность(Well-handled)** *Сеть Петри PN называется хорошо организованной, если для любых пар вершин  $x$  и  $y$  таких , что одна из вершин является позицией , а другая переходом и для любой пары простых путей  $C_1$  и  $C_2$  из  $x$  в  $y$ ,  $\alpha(C_1 \cup \alpha(C_2) = \{x, y\} \Rightarrow C_1 = C_2$ .*

Хорошая организованность может быть определена за полиномиальное время применяя алгоритмы вмаксимального потока и минимального среза , описанные в [5].

**Лемма 2.** *Хорошая организованность сеть петри с сильной связностью будет хорошо организованной.*

*Доказательство.* Пусть PN - хорошая организованность сеть петри с сильной связностью. Очевидно, что не будет существовать ни одно пути

**Хорошая структурированность(Well-structured)** *WF-сеть является хорошая структурированной, если  $\overline{PN}$  хорошая организованная.*

## Список литературы

- [1] Gray L., Griffeath D. The ergodic theory of traffic jams // J. Stat.

- [2] Y. Han, A. Sheth, C. Bussler, A Taxonomy of Adaptive Workflow Management, in: Conference on Computer-Supported Cooperative Work (CSCW-98), Seattle, WA, 1998. URL <http://ccs.mit.edu/klein/cscw98/>