1. Introdução
   1. Tema  
      Este trabalho propõe uma abordagem para a criação de Checkpoints não coordenados em sistemas de simulação computacional distribuída com o intuito de evitar a criação de Checkpoints sem valor. Pretende-se, com esta abordagem, possibilitar que o sistema se recupere de falhas por violação de tempo, tendo checkpoints úteis para realizar a operação de Rollback.
   2. Contexto Geral

Simulações computacionais tem o propósito de permitir a execução de atividades de um sistema com o uso de um modelo de representação. Um modelo incorpora propriedades do sistema que representa, possuindo então a capacidade de “imitar” seu comportamento [Mello 2005].

Com o objetivo de reduzir o tempo da simulação, o modelo da simulação pode ser dividido em elementos distintos que podem ser executados em sistemas computacionais distribuídos [FUJ 1999].

Na Simulação computacional, checkpoints são criados para garantir a consistência da simulação naquele instante de tempo e evitar o desperdício de computação caso ocorra falha por violação de tempo, assim ao invés de voltar a computação do início ela é retomada de um último checkpoint consistente.

Segundo [ELN 2002], checkpoints não coordenados permitem a cada processo a máxima autonomia ao decidir quando criar um checkpoint. A maior vantagem deste modelo é que cada processo cria checkpoint quando acha mais conveniente. Porém checkpoints não coordenados possuem desvantagens, uma delas é o efeito dominó, outra desvantagem é a criação de checkpoints inúteis e por fim o problema que pode ser necessário um coletor de lixo para apagar os checkpoints que não serão mais úteis.

Este trabalho foi desenvolvido tomando como base a arquitetura de co-simulação heterogênea denominada *Distributed Cosimulation Backbone* [Mello, 2005], ou simplesmente DCB. O DCB foi inspirado na *High Level Architeture* (HLA). A HLA é um padrão IEEE para arquitetura de sistemas de simulação distribuídos [FUJ 2000].

* 1. Objetivos
     1. Geral  
        Desenvolver um mecanismo de identificação de estados seguros para a criação de checkpoints não coordenados no DCB reduzindo a probabilidade de desperdício de processamento com a geração de checkpoints inúteis.
     2. Específicos
* Estudar técnicas de identificação de estados seguros.
* Identificar estratégias de criação de Checkpoints a partir de estados seguros.
* Implementar uma técnica de criação de Checkpoints em base de estados seguros no DCB.
* Verificar a qualidade da técnica por meio de estudos de caso.
  1. Justificativa
  2. Estrutura do Trabalho  
     ...

1. Referencial Teórico
   1. Simulação  
      O propósito básico da simulação é permitir a execução de atividades/estudos de sistemas com o uso de modelos de representação. Um modelo incorpora propriedades do sistema que representa, possuindo então a capacidade de ‘imitar’ seu comportamento. Quanto maior o número de detalhes do sistema real incorporados ao modelo, maior sua fidelidade, contudo maior o volume de dados que precisam ser tratados [Mello 2005].
   2. Simulação Distribuída  
      A simulação distribuída lida com a execução de módulos da simulação em ambientes computacionais distribuídos conectados a uma rede local (LAN) ou uma rede de longa distância (WAN). Em ambos os casos a execução de um único modelo de simulação, provavelmente composto de diversos Processos Lógicos (PL), é distribuída entre os múltiplos computadores [FUJ 1999].  
      O principal fator que leva as simulações a serem distribuídas em ambientes distintos é que ela pode reduzir o tempo de simulação drasticamente, uma vez que cada Processo Lógico possa cumprir sua função paralelamente aos outros.

A sincronização na simulação distribuída tem como objetivo geral garantir que os eventos disparados pelos Processos Lógicos ocorram em seus devidos tempos de evento de modo ordenado. Cada evento ocorre em um instante de tempo de simulação, o tempo de evento. A ordem de execução de eventos internos de um PL utiliza como referência um tempo local de simulação, ou *Local Virtual Time* (LVT). Já a ordem de execução de eventos externos precisa ser controlada por um tempo global reconhecido em todos os PL’s do modelo, chamado de *Global Virtual Time* (GVT).

* + 1. Simulação Síncrona  
       Na simulação síncrona, também chamada de simulação conservadora, o protocolo que implementa as regras de controle para a troca de mensagens deve garantir uma ordem segura de ocorrência de eventos durante uma simulação [Mello 2005].

Por exemplo, um PL(A) de simulação com LVT igual a 10 deseja executar um evento interno com tempo do evento igual a 12. Contudo um PL(B) está preparando uma solicitação ao PL(A) para que ele execute um evento no tempo 11. Um algoritmo de sincronização conservadora deve garantir que o PL(A) execute o evento do tempo 12 somente depois que existam garantias que nenhum outro PL irá solicitar ao PL(A) que execute um evento num tempo menor que 12.  
Para garantir a ordem de ocorrência dos eventos, na simulação síncrona, o controle geralmente é mantido pelo relógio global (GVT) [FERSCHA 95]. O GVT síncrono é dado pelo maior dentre todos LVT dos PL’s. Como na simulação síncrona os PL’s solicitam a execução de eventos apenas para instante de tempo maiores que o GVT, garante-se que a ordem será garantida.

* + - 1. Lookahead  
         Uma alternativa que visa oferecer mais desempenho à simulação síncrona é a função de Lookahead. Ela permite que cada PL possa predizer quando gerará eventos no futuro, dando assim uma margem para outros processos avançarem sua computação até este intervalo de tempo. O DCB possui um mecanismo de Lookahead estático implementado, onde se estabelece um limite para este avanço.
    1. Simulação Assíncrona  
       o tempo em que os processos estão pode se diferenciar
       1. Checkpoints  
          Segundo [ELN 2002], checkpoints não coordenados permitem a cada processo a máxima autonomia ao decidir quando criar um checkpoint. A maior vantagem deste modelo é que cada processo cria checkpoint quando acha mais conveniente. Porém checkpoints não coordenados possuem três desvantagens:

1. É possível ocorrer o efeito dominó, que pode causar grande perda de trabalho útil, podendo retornar até o início da computação.
2. Um processo pode criar checkpoints inúteis que nunca farão parte de estados consistentes. Checkpoints inúteis são indesejáveis pois eles causam overhead e não contribuem com o processo de Rollback.
3. Checkpoints não coordenados forçam cada processo a manter vários checkpoints, e chamar periodicamente um coletor de lixo para apagar os checkpoints que não serão mais úteis.
   1. Mensagem Nula
4. Metodologia
5. Referências

FUJIMOTO, R. M. Parallel and distributed simulation systems. [S.l.]:

Wiley-Interscience Publication, 2000. 299 p.