

Implementacja maszyny wirtualnej dla funkcyjnych języków programowania wspierających przetwarzanie współbieżne.

Kajetan Rzepecki

**Wydział EAIiB
Katedra Informatyki Stosowanej**

20 listopada 2013

Maszyna wirtualna - środowisko uruchomieniowe języków programowania uniezależniające je od platformy uruchomieniowej.

Maszyna wirtualna - środowisko uruchomieniowe języków programowania niezależniające je od platformy uruchomieniowej.

W skład pracy wchodzi:

Maszyna wirtualna - środowisko uruchomieniowe języków programowania niezależniające je od platformy uruchomieniowej.

W skład pracy wchodzi:

- ✚ Implementacja interpretera kodu bajtowego.

Maszyna wirtualna - środowisko uruchomieniowe języków programowania uniezależniające je od platformy uruchomieniowej.

W skład pracy wchodzi:

- ✚ Implementacja interpretera kodu bajtowego.
- ✚ Implementacja kolektora obiektów nieosiągalnych.

Maszyna wirtualna - środowisko uruchomieniowe języków programowania uniezależniające je od platformy uruchomieniowej.

W skład pracy wchodzi:

- ✚ Implementacja interpretera kodu bajtowego.
- ✚ Implementacja kolektora obiektów nieosiągalnych.
- ✚ Implementacja Modelu Aktorowego (ang. Actor Model).

```
start() ->
```

```
Data = file:read("file.json"),    %% <<"Dane ...">>  
transmogrify(Data).
```

```
start() ->
    Data = file:read("file.json"),      %% <<"Dane ...">>
    transmogrify(Data).

transmogrify(Data) ->
    Pids = framework:spawn_bajilion_procs(fun do_stuff/1),
    JSON = json:decode(Data),           %% {[Dane ...]}
    framework:map_reduce(Pids, JSON).  %% $#%~@

do_stuff(JSON) ->
    %% Operacje na danych.
    result.
```



```
transmoglify(Data) ->  
    Pids = framework:spawn_bajilion_procs(fun do_stuff/1),  
    framework:map_reduce(Pids, Data).  
  
do_stuff(Data) ->                                %% <<"Dane ...">>  
    JSON = json:decode(Data), %% {[Dane ...]} * bajylion  
    %% Operacje na danych.  
    result.
```

```
transmoglify(Data) ->
```

```
    Pids = framework:spawn_bajilion_procs(fun do_stuff/1),  
    framework:map_reduce(Pids, Data).
```

```
do_stuff(Data) ->                                %% <<"Dane ...">>  
    JSON = json:decode(Data), %% {[Dane ...]} * bajilion  
    %% Operacje na danych.  
    result.
```

✚ Mniejsza logika przepływu danych.

```
transmoglify(Data) ->  
    Pids = framework:spawn_bajilion_procs(fun do_stuff/1),  
    framework:map_reduce(Pids, Data).
```

```
do_stuff(Data) ->                                %% <<"Dane ...">>  
    JSON = json:decode(Data), %% {[Dane ...]} * bajylion  
    %% Operacje na danych.  
    result.
```

- ✚ Mniejsza logika przepływu danych.
- ✚ Zwielokrotnienie parsowania pliku JSON.

```
transmoglify(Data) ->  
    Pids = framework:spawn_bajilion_procs(fun do_stuff/1),  
    framework:map_reduce(Pids, Data).
```

```
do_stuff(Data) ->                                %% <<"Dane ...">>  
    JSON = json:decode(Data), %% {[Dane ...]} * bazylion  
    %% Operacje na danych.  
    result.
```

- ✦ Mniejsza logika przepływu danych.
- ✦ Zwielenokrotnienie parsowania pliku JSON.
- ✦ Działa szybciej. (!?)



ThesisVM - Interpreter kodu bajtowego

Projekt implementuje:

Projekt implementuje:

- ✚ Interpreter kodu bajtowego oparty o **Three Instruction Machine**.

Projekt implementuje:

- ✚ Interpreter kodu bajtowego oparty o **Three Instruction Machine**.
- ✚ Kolektor obiektów nieosiągalnych oparty o **opóźniane zliczanie referencji**.

Projekt implementuje:

- ✚ Interpreter kodu bajtowego oparty o **Three Instruction Machine**.
- ✚ Kolektor obiektów nieosiągalnych oparty o **opóźniane zliczanie referencji**.
- ✚ Model Aktorowy oparty o **kolejki nieblokujące**.

Dziękuję za uwagę.

Kajetan Rzepecki