



TRABAJO DE FIN DE MÁSTER  
MÁSTER EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

# Servicio web de GPU

---

**Autor**

José Cristóbal López Zafra

**Tutor**

Maria Isabel García Arenas



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE  
TELECOMUNICACIÓN

Granada, 31 de agosto de 2016





# Servicio web de GPU

José Cristóbal López Zafra

The logo consists of the letters 'S', 'W', 'G', 'P', and 'U' in a bold, black, sans-serif font. The letters are spaced out horizontally. To the left of the letters is a thin vertical line.

**S W G P U**

Figura 1: SWGPU

# Índice general

<b>1. Resumen</b>	<b>1</b>
1.1. Resumen y palabras clave . . . . .	1
1.2. Extended abstract and key words . . . . .	2
<b>2. Introducción, motivación y objetivos</b>	<b>3</b>
2.1. Introducción . . . . .	3
2.2. Motivación . . . . .	4
2.3. Objetivos . . . . .	5
<b>3. Estudio del arte</b>	<b>7</b>
3.1. Actualidad . . . . .	8
3.2. Clientes . . . . .	9
3.3. Competidores . . . . .	9
3.4. Conclusiones . . . . .	10
<b>4. Resolución del trabajo</b>	<b>11</b>
4.1. Planificación . . . . .	12
4.1.1. Conteo de horas y presupuesto . . . . .	12
4.2. Tecnologías . . . . .	14
4.2.1. Servidor . . . . .	14
4.2.2. Cliente . . . . .	16
4.3. Herramientas . . . . .	20
<b>5. Descripción del sistema</b>	<b>23</b>
5.1. Análisis del sistema . . . . .	24
5.2. Objetivos . . . . .	25
5.3. Resumen de implicados . . . . .	26
5.4. Especificación de requisitos . . . . .	27
5.4.1. Requisitos funcionales . . . . .	27
5.4.2. Requisitos no funcionales . . . . .	27
5.4.3. Requisitos de información . . . . .	27
5.4.4. Restricciones . . . . .	27
5.5. Diagramas del sistema . . . . .	28
5.5.1. Diagramas de clases . . . . .	28

---

5.5.2. Diagramas de caso de uso . . . . .	28
<b>6. Desarrollo del sistema</b>	<b>29</b>
6.1. Arquitectura del sistema . . . . .	30
6.2. Partes del sistema . . . . .	31
6.3. Filosofía a seguir . . . . .	32
6.3.1. Desarrollo general . . . . .	32
6.3.2. Modularización . . . . .	32
6.3.3. Control de versiones . . . . .	32
6.3.4. Desarrollo iterativo incremental . . . . .	33
6.3.5. Revisiones periódicas del código . . . . .	33
6.3.6. Documentación del código . . . . .	33
6.4. Codificación y estructuración . . . . .	34
6.4.1. FrontEnd . . . . .	34
6.4.2. BackEnd . . . . .	34
6.4.3. Ejecutables a usar por el BackEnd . . . . .	34
6.5. Pruebas . . . . .	35
<b>7. Manual de usuario</b>	<b>37</b>
<b>8. Conclusiones y trabajos futuros</b>	<b>39</b>
8.1. Conclusiones . . . . .	40
8.2. Trabajos futuros . . . . .	40

# Índice de figuras

1.	Logo de SWGPU . . . . .	I
2.1.	Evolución de las GPUs respecto a las CPUs . . . . .	5
4.1.	Diagrama Gantt de la planificación prevista del trabajo . . .	12
4.2.	Diagrama Gantt de la planificación del trabajo . . . . .	12
4.3.	Logo de Python . . . . .	15
4.4.	Logo de Django . . . . .	15
4.5.	Logo de CUDA . . . . .	16
4.6.	Logo de HTML5 . . . . .	17
4.7.	Logo de CSS3 . . . . .	17
4.8.	Logo de JavasSript . . . . .	18
4.9.	Logo de AngularJS . . . . .	18
4.10.	Logo de jQuery . . . . .	19
4.11.	Logo de JSON . . . . .	19
4.12.	Logo de HTML5UP . . . . .	20
4.13.	Logo de Nsight . . . . .	20
4.14.	Logo de TeXstudio . . . . .	21
4.15.	Logo de Git . . . . .	21
4.16.	Logo de Sublime Text . . . . .	22
4.17.	Logo de Gimp . . . . .	22
4.18.	Logo de GanttPRO . . . . .	22







# Capítulo 1

## Resumen

### 1.1. Resumen y palabras clave

**Palabras clave:** *servicio web, C++, GPU, evaluación de algoritmos, CUDA.*

El objetivo principal es el desarrollo de un conjunto de clases en C++ que permitan que un servicio web interactúe con ellas. Esa infraestructura que da soporte a las llamadas del servicio debe hacer uso de una GPU, usando la arquitectura de cálculo CUDA.

Para ello implementaremos una infraestructura necesaria para crear servicios Web y la ampliaremos para crear los servicios web basados en GPUs: dicho servicio llamará a la GPU para lanzar un algoritmo evolutivo, y usar una función de evaluación mediante un algoritmo (o varios) por determinar.

## 1.2. Extended abstract and key words

**Key words:** *web service, C++, GPU, evaluation algorithms, CUDA.*

The main objective of this project is ...

## Capítulo 2

# Introducción, motivación y objetivos

### 2.1. Introducción

Un algoritmo es una serie de pasos organizados que describe el proceso que se debe seguir, para dar solución a un problema específico. A principios de la década de 1960, en 1962 John Henry Holland ideó una de las líneas más prometedoras de la inteligencia artificial, la de los algoritmos genéticos, y con su libro *Adaptation in Natural and Artificial Systems*.<sup>en</sup> 1975 logró una mayor popularidad.

Son llamados así porque se inspiran en la evolución biológica y su base genético-molecular. Estos algoritmos hacen evolucionar una población de individuos sometiéndola a acciones aleatorias semejantes a las que actúan en la evolución biológica (mutaciones y recombinaciones genéticas), así como también a una selección de acuerdo con algún criterio, en función del cual se decide cuáles son los individuos más adaptados, que sobreviven, y cuáles los menos aptos, que son descartados.

Para su funcionamiento (el de un algoritmo genético simple, llamado Canónico), al empezar necesita una codificación o representación del problema que se adecue al mismo y una función de ajuste o adaptación al problema. Durante la ejecución del algoritmo, los padres deben ser seleccionados para la reproducción, a continuación dichos padres seleccionados se cruzarán generando dos hijos, sobre cada uno de los cuales actuará un operador de mutación. El resultado de la combinación de las anteriores funciones será un conjunto de individuos (posibles soluciones al problema), los cuales en la evolución del algoritmo genético formarán parte de la siguiente población.

Poseen multitud de aplicaciones, como pueden ser:

- Diseño automatizado para la investigación de diseño de materiales, equipamiento industrial o sistemas de comercio en el sector financiero.
- Construcción de árboles filogenéticos.
- Diseño de sistemas de distribución de aguas.
- Resolución de equilibrios en Teoría de juegos.
- Análisis de expresión de genes.

Pueden resolver problemas de alta complejidad, pero esto suele traducirse en operaciones muy costosas en términos de tiempo y recursos. En la actualidad, por ejemplo, hay casos en los que recrear una simulación de la solución propuesta por una iteración puede durar varios días y consumir gran cantidad de procesamiento y recursos asociados.

## 2.2. Motivación

Dicha complejidad en la resolución de los algoritmos genéticos nos lleva a optimizarlos y a trabajar con ellos para lograr reducir el coste de dichas operaciones.

Esto nos lleva a utilizar una computación paralela, en la que se aprovecha la potencia de computación de los sistemas con los que trabajamos realizando cálculos simultáneamente. Sigue el principio de dividir los problemas grandes en problemas más pequeños, que se solucionan en paralelo para luego obtener la solución del problema inicial.

Por otra parte, en el ámbito de la computación se ha visto una gran evolución de las tarjetas gráficas, ya que grandes fabricantes como NVIDIA, AMD, IBM o Intel han logrado una producción de GPUs de gran alcance, como se puede ver en la Figura 2.1 (pueden incluso superar la frecuencia de reloj de una CPU antigua).

El uso de computación paralela, junto la potencia y la posibilidad de usar el paralelismo que ofrecen las GPU hace muy interesante el uso de dichas GPUs para resolver algoritmos genéticos de formas más eficiente.

Después del estudio realizado en el siguiente capítulo, se opta por usar la arquitectura de cálculo CUDA [27] para crear algoritmos genéticos que se ejecuten en GPUs de NVIDIA [24].

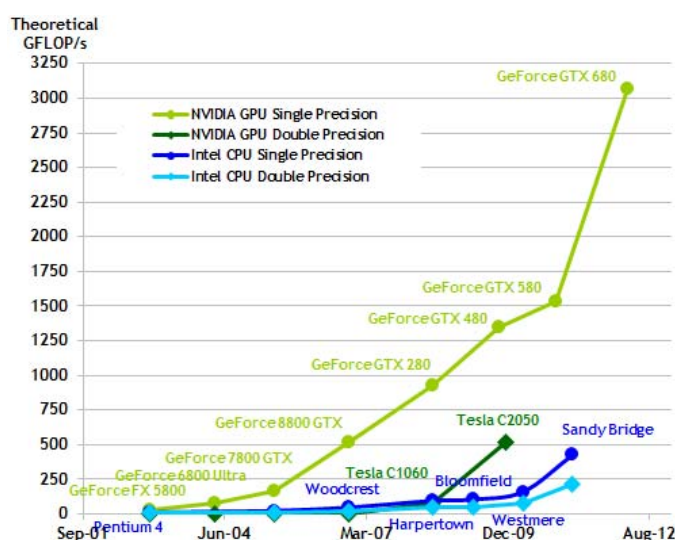


Figura 2.1: Evolución hasta 2012 de las GPUs respecto a las CPUs

## 2.3. Objetivos

Se desarrollarán varias clases para lanzar algoritmos genéticos que aprovechen el cálculo paralelo que ofrece CUDA.

Además se desarrollará un servicio web que interactúe con ellas. Esa infraestructura que da soporte a las llamadas del servicio debe hacer uso de una GPU. Esto hará que dichos algoritmos genéticos sean más accesibles y fáciles de usar, ya que tendrán que introducir los parámetros que se deseen y lanzar el algoritmo de manera intuitiva y sin necesidad de una preparación previa.

Analizaremos la respuesta del algoritmo que utiliza los servicios basados en GPUs respecto a los algoritmos que no la utilizan.

Y se estudiará la posibilidad de publicar dicho servicio para que sea accesible por cualquier usuario de Internet, dependiendo del rendimiento obtenido.



## Capítulo 3

# Estudio del arte

Son muchos y muy variados los ámbitos en los que se usan los algoritmos genéticos. Sirven para crear componentes automovilísticos, analizar expresiones de genes o hasta desarrollar aprendizajes de comportamiento para robots.

Esto hace que se estudie y se intente mejorar y optimizar dichos algoritmos, siendo un campo con mucha transcendencia en la actualidad.

Aún así, en los primeros años de los algoritmos genéticos, se estudiaron y se lograron las ideas básicas que ahora se intentan mejorar. Constan de varias partes, como la selección de candidatos, operadores de cruce, funciones de evaluación y optimización o mutación.

En este trabajo nos centraremos en la parte de optimización, donde se evalúan los individuos generados y que serán posibles soluciones al problema.

En 1987 Ackley realiza un trabajo donde añade una función de optimización. [completar !!! ]

Años antes, en 1974, Rastringin en "Systems of extremal control." propone otra función de optimización, para ser generalizada en 1991 por Mühlenbein. [completar !!! ]

En este trabajo nos centraremos en estas 2 funciones.

### 3.1. Actualidad

En la actualidad la mayoría de los usuarios que necesitan procesar un algoritmo genético lo hacen ellos mismos, con programas adaptados de terceros o desarrollados por ellos mismos. Esto conlleva un trabajo extra de estudio, implementación y corrección de dichos programas.

Podemos encontrar algunos programas [1] [19] [12] para ser ejecutados por el cliente, o servicios web que realizan algoritmos genéticos donde la mayoría son ejemplos o demostraciones de algoritmos genéticos y sus soluciones [30] [31].

Pero ninguno usa la computación paralela aprovechando la potencia de las GPUs. Viendo que hay disponible en el ámbito de dicha paralelización vemos que hay grandes empresas que han lanzado lenguajes de programación enfocados a aprovechar el procesamiento mediante la GPU: CUDA [27], AMD OpenCL APP [2], BrookGPU [4], PeakStream o RapidMind:

- CUDA: arquitectura de cálculo paralelo de NVIDIA. Se basa en el lenguaje C y C++, por lo que, junto con la cantidad de dispositivos de la marca, existe una gran comunidad y documentación.
- AMD OpenCL™ Accelerated Parallel Processing: herramienta de AMD que permite el cómputo mediante GPUs. Se basa en los lenguajes OpenCL y C++, por lo que se pueden usar para acelerar aplicaciones.
- BrookGPU: programa (en versión *beta*) de la Universidad de Stanford para aprovechar la paralelización en tarjetas gráficas AMD y NVIDIA. Para trabajar con el se usa una extensión de ANSI C.
- PeakStream era un programa para paralelizar el procesamiento con grandes rendimientos en tarjetas AMD, comprado por Google en 2007 [26], y tras esto, a dejado de ofrecer mantenimiento.
- RapidMind, que también se basa en C++, es comprada por Intel en 2009 y pasa a ser Intel Array Building Blocks [29], pero sigue estando en forma experimental.

Tras ver las distintas opciones, con sus distintas ventajas e inconvenientes, decidimos centrarnos en CUDA. Vemos que es un proyecto activo, tiene numerosas actualizaciones, cuenta con mucha comunidad para resolver dudas y fomentar su desarrollo, y tiene numerosas facilidades, como un SDK [24] y varias herramientas para sus desarrolladores. Por todo esto escogemos CUDA para desarrollar nuestro trabajo.

En este campo hay algunos proveedores, como Impact [16] o gpuOcelot [13] que ofrecen herramientas para la computación de algoritmos estándar o del código que genere el usuario, pero realizando el cómputo desde las



GPUs de los clientes, y nunca enfocados específicamente a resolver algoritmos genéticos.

Otras opciones nos permiten ejecutar CUDA en servidores externos, pero se necesita enviar una solicitud de uso y adaptarse a sus restricciones y capacidad, como en rCUDA [8] o desplegar toda una instancia en un IaaS y desarrollar dentro: Amazon Web Services [17].

Con esto vemos que podemos encontrar servicios que realicen algoritmos genéticos, o servicios que usen CUDA, pero no hay servicios que combinen ambos.

### 3.2. Clientes

¿Que usuarios necesitan computar algoritmos genéticos? Por ejemplo, cualquier estudiante que quiera comprobar los cambios en los distintos parámetros del algoritmo genético.

¿Y además algoritmos que requieran mucha capacidad de cómputo? En principio el personal de investigación cumple con estas características. Junto con la potencia de cómputo y la accesibilidad que proporcionaremos simplificaríamos el trabajo de dicho personal.

Además el servicio será accesible a cualquier usuario, y con su interfaz sencilla e intuitiva dichos usuarios no necesitarán una preparación especial para usarlo.

### 3.3. Competidores

Como se cita antes, existen ejemplos o plantillas de algoritmos genéticos [1] [19] [12] que los usuarios pueden usar, pero necesitan para su uso un trabajo extra para su instalación, desarrollo o ajustes. Además de este trabajo extra, se ven limitados por las capacidades de sus dispositivos, pues los algoritmos se tendrán que lanzar en local.

Para evitar dichas limitaciones, podemos usar la paralelización de los algoritmos, pero los trabajos que encontramos se encuentran en una versión de CUDA obsoleta [34] (y simplemente exponiendo el código) o son estudios del servicio sin llegar a ser implementado [25]. Se busca entonces un servicio que ofrezca computación desde un servidor externo. Podemos ver servicios que computan directamente CUDA [8] u ofrecen instancias con acceso a GPUs [17] pero nunca especializados en algoritmos genéticos.

### 3.4. Conclusiones

Si buscamos un servicio de computación externo (que ofrezca una mayor potencia de computación usando GPUs) de algoritmos genéticos no llegamos a encontrar nada que cumpla con nuestro requisitos: o son servicios en local para lanzar algoritmos genéticos o son servicios externos que nos ofrecen computación aprovechando la paralelización de CUDA, pero sin llegar a ofrecer ninguna aproximación de un algoritmo genético.

Viendo esto llegamos a una demanda que podemos cubrir con nuestro servicio, motivando a su desarrollo, implementación y creación.

## Capítulo 4

# Resolución del trabajo

La planificación del proyecto se realizó al inicio del mismo y luego se fue alterando según las desviaciones que se producían. El inicio del proyecto fue el 1 de Abril, aunque hasta el 1 de Julio se trabajó en él de manera entrecortada y sin profundidad, y la fecha de fin planificada es el 10 de Septiembre.

Se podrán distinguir varias etapas en el trabajo, que se ven mejor en la siguiente imagen (Figura 4.1) de la planificación:

- Preparación y análisis: Aquí se hizo un análisis inicial del proyecto, con tecnologías a usar y un estudio más profundo de algunos conceptos vistos en el curso que se abordarían.
- Desarrollo del algoritmo genético: esta etapa consta de varias partes, ya que primero se trabajó con distintos algoritmos simples, genéticos o que usaban la paralelización a forma de formación y para facilitar un posterior diseño y análisis del algoritmo que se implementará. A medida que se acababa la implementación, se hicieron pruebas con los resultados de ambas funciones de optimización.
- Desarrollo del servicio web: también consta de varias etapas. Primero se creó el BackEnd, y como el FrontEnd requería de los resultados del algoritmo, no se desarrolló hasta obtener algún resultado de este. Una vez completadas estas partes, se pasa al despliegue con una versión estable.
- Documentación: Aunque se ha ido preparando y almacenando información y recursos durante todo el transcurso del trabajo, la mayor parte de la memoria del trabajo se crea y se plasma en este documento en la etapa final, haciendo las correcciones y mejoras pertinentes.

## 4.1. Planificación

A continuación se muestra mediante un diagrama de Gantt la planificación estimada del trabajo.

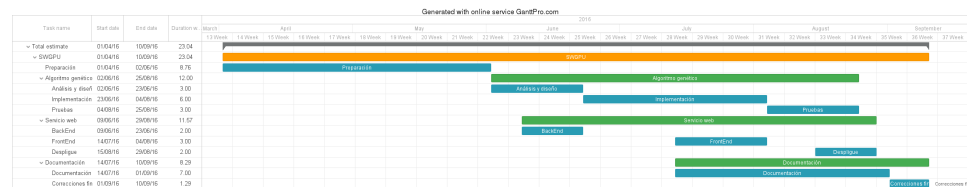


Figura 4.1: Diagrama Gantt de la planificación prevista del trabajo

Y en la siguiente figura se ve el desarrollo que se ha producido, tras desviaciones imprevistas o ajustes de tiempo durante el mismo proceso: (primera aproximación del diagrama de Gantt:)

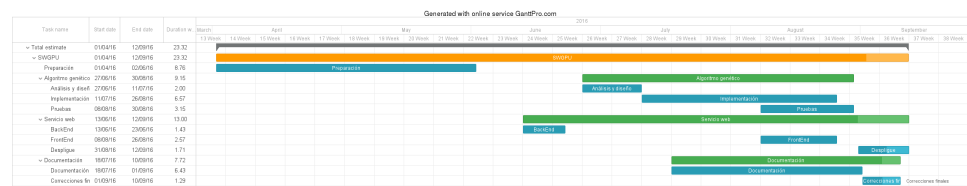


Figura 4.2: Diagrama Gantt de la planificación del trabajo

### 4.1.1. Conteo de horas y presupuesto

#### Conteo de horas

##### ■ Estimado

- Preparación
- Desarrollo de algoritmo genético
- Desarrollo de servicio web
- Documentación
- Tiempo para desviaciones, ajustes y correcciones

##### ■ Real

- Preparación

- Desarrollo de algoritmo genético
- Desarrollo de servicio web
- Documentación
- Tiempo para desviaciones, ajustes y correcciones

### **Presupuesto**

En este punto veremos los presupuesto según el conteo de horas para cada una de las 2 estimaciones. Suponiendo la media actual de un programador Junior [22]:

- Formación (para nuestra etapa de Preparación): 12 €/hora
- Desarrollo: 26 €/hora

#### ■ Estimado

- Preparación
- Desarrollo de algoritmo genético
- Desarrollo de servicio web
- Documentación
- Tiempo para desviaciones, ajustes y correcciones

#### ■ Real

- Preparación
- Desarrollo de algoritmo genético
- Desarrollo de servicio web
- Documentación
- Tiempo para desviaciones, ajustes y correcciones

## 4.2. Tecnologías

En este apartado hablaremos sobre las tecnologías utilizadas en el trabajo. Se desglosarán después de listarlas:

En la parte del servidor:

- Python
- Django
- Apache [pendiente]
- C++
- CUDA

Y de cara al cliente:

- HTML5
- CSS3
- JavaScript
- AngularJS
- jQuery
- JSON
- HTML5UP

### 4.2.1. Servidor

- **Python**

Versión usada: 2.7.6

Python [28] es un lenguaje de programación interpretado cuya filosofía hace hincapié en una sintaxis que favorezca un código legible, además de simple y versátil.

Se trata de un lenguaje de programación multiparadigma, ya que soporta orientación a objetos, programación imperativa y, en menor medida, programación funcional. Es un lenguaje interpretado, usa tipado dinámico y es multiplataforma.



Figura 4.3: Logo de Python

- **Django**

Versión usada: 1.10

Django [7] es un framework de alto nivel web de Python. Fomenta el rápido desarrollo y un diseño limpio y pragmático. Se encarga de facilitar la creación de aplicaciones web complejas, ofreciendo las funcionalidades básicas y más útiles al desarrollador, para que pueda centrarse en la escritura de su aplicación.



Figura 4.4: Logo de Django

- Apache [pendiente]

Versión usada:

...

- **C++**

Versión usada: 4.8.8

C++ [5] es un lenguaje de programación que extiende a C añadiendo mecanismos que permiten la manipulación de objetos.

Tiene las facilidades de programación genérica junto a los paradigmas de programación estructurada y programación orientada a objetos.

- **CUDA**

Versión usada: 7.5

CUDA [27] es una arquitectura de cálculo paralelo de NVIDIA que aprovecha la gran potencia de la GPU (unidad de procesamiento gráfico) para proporcionar un incremento extraordinario del rendimiento del sistema.

Dispone de una gran comunidad, ya que es la arquitectura de cálculo paralelo más usada en la actualidad, en parte gracias a su potencia y la facilidad de uso para los desarrolladores.

La plataforma de cálculo paralelo CUDA proporciona unas cuantas extensiones de C y C++ que permiten implementar el paralelismo en el procesamiento de tareas y datos con diferentes niveles de granularidad y con la flexibilidad de usar varios lenguajes, como son C, C++ y Fortran.

Dispone de numerosas facilidades para los desarrolladores, como herramientas de desarrollo, documentación y su *toolkit*.



Figura 4.5: Logo de CUDA

#### 4.2.2. Cliente

- **HTML5**

HTML (HyperText Markup Language) [14] en su la quinta revisión, es el lenguaje básico de la World Wide Web. Es un estándar que sirve de referencia de elaboración de páginas web en sus diferente versiones. Define una estructura básica y un código para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes o vídeos. Usa un sistema para formatear el layout de nuestras páginas, así como hacer algunos ajustes a su aspecto. Los navegadores como Chrome, Firefox, Explorer o Safari puede saber como representar el contenido de una web, con las ubicaciones de todos los elementos.

- **CSS3**

CSS (Cascading Style Sheets) [6] u hoja de estilo en cascada, es un lenguaje usado para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML2. El World Wide Web Consortium (W3C) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo, al igual que del lenguaje HTML, que servirán de estándar para los agentes de usuario o navegadores.





Figura 4.6: Logo de HTML5

Aunque la información de estilo puede ser definida en el mismo documento HTML, la idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación.



Figura 4.7: Logo de CSS3

#### ■ JavaScript

JavaScript [18] es un lenguaje de programación interpretado, que se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

Se utiliza principalmente en su forma del lado del cliente, implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas (aunque existe una forma de JavaScript del lado del servidor).

Todos los navegadores modernos interpretan el código JavaScript integrado en las páginas web. Para interactuar con una página web se provee al lenguaje JavaScript de una implementación del Document Object Model (DOM).



Figura 4.8: Logo de JavaScript

#### ■ **AngularJS**

Versión usada: 1.5.7

AngularJS [3] es un framework de JavaScript de código abierto, mantenido por Google, que se utiliza para crear y mantener aplicaciones web de una sola página. Su objetivo es aumentar las aplicaciones basadas en navegador con capacidad de Modelo Vista Whatever (MVW), en un esfuerzo para hacer que el desarrollo y las pruebas sean más fáciles.

La biblioteca lee el HTML que contiene atributos de las etiquetas personalizadas adicionales, entonces obedece a las directivas de los atributos personalizados, y une las piezas de entrada o salida de la página a un modelo representado por las variables estándar de JavaScript, que además se pueden configurar manualmente, o recuperados de los recursos JSON estáticos o dinámico



Figura 4.9: Logo de AngularJS

#### ■ **jQuery**

Versión usada: 1.11.3

jQuery [20] es una biblioteca de JavaScript que permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la técnica AJAX a páginas web.

jQuery, al igual que otras bibliotecas, ofrece una serie de funcionalidades basadas en JavaScript de manera muy reducida, por lo que con las funciones propias de esta biblioteca se logran grandes resultados en menos tiempo y espacio. Todo esto hace que sea la biblioteca JavaScript más usada.



Figura 4.10: Logo de jQuery

#### ■ JSON

JSON (JavaScript Object Notation) [21] es un formato ligero de intercambio de datos. Gracias a su sencillez es fácil leerlo y escribirlo para humanos, mientras que para las máquinas es simple interpretarlo y generarlo.

Es un formato de texto que es completamente independiente del lenguaje pero utiliza convenciones que son ampliamente conocidos por los programadores de los principales lenguajes.

Estas propiedades hacen que JSON sea un lenguaje ideal para el intercambio de datos.

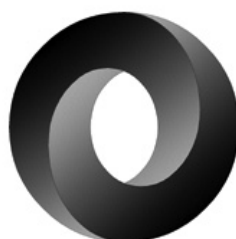


Figura 4.11: Logo de JSON

#### ■ HTML5UP

HTML5UP [15] Web con múltiples plantillas disponibles (usando HTML y JavaScript) y estilos CSS con los que crear la estructura básica de proyectos web. Son completamente personalizables y tienen un diseño web adaptable (*responsive*) de manera que la web que creemos se adaptará a cualquier pantalla, punto muy importante en la actualidad, debido a la multitud de dispositivos y tamaños de pantalla que existen.



Figura 4.12: Logo de HTML5UP

### 4.3. Herramientas

En este apartado se listarán y desglosarán las herramientas usadas para usar las tecnologías anteriores.

- **Nsight Eclipse Edition**

Versión usada: 7.5

Nsigh (NVIDIA Nsight Eclipse Edition) [23] es la gran plataforma de desarrollo para cálculo heterogéneo. Permite trabajar con potentes herramientas de depuración y análisis del rendimiento para optimizar el funcionamiento de la CPU y la GPU. Esta plataforma permite optimizar el rendimiento de manera intuitiva, identificar y analizar los cuellos de botella y observar el comportamiento de todas las actividades del sistema.

Consta de varias plantillas y ejemplos, además de estar disponible varios sistemas operativos.



Figura 4.13: Logo de Nsight

- **TeXstudio**

Versión usada: 2.11.0

TeXstudio [33] es un entorno de escritura para la creación de documentos LaTeX de manera fácil, cómoda e intuitiva. Tiene numerosas características, como el resaltado de sintaxis, pre-visualizador integrado, verificación de referencias y varios asistentes.

Tiene una gran documentación y comunidad, además de estar disponible para los sistemas operativos más importantes.



Figura 4.14: Logo de TeXstudio

#### ■ Git

Versión usada: 1.91

Git [11] es un software de control de versiones, pensando en la eficiencia y la confiabilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando éstas tienen un gran número de archivos de código fuente.

Git se considera un sistema de control de versiones con funcionalidad plena y con multitud de características, como la gestión distribuida o la rápida gestión de ramas.



Figura 4.15: Logo de Git

#### ■ Sublime Text

Versión usada: 2, versión de evaluación

Sublime Text [32] es un editor de texto y de código fuente. Originalmente fue desarrollado como una extensión de Vim y con el tiempo fue creando una identidad propia.

Posee varias características para los desarrolladores, como un *mini-mapa* del código, multi-selección y multi-cursor, búsqueda dinámica y soporte a multitud de lenguajes.



Figura 4.16: Logo de Sublime Text

#### ■ Gimp

Versión usada: 2.8.10

GIMP (GNU Image Manipulation Program) [10] es un programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como fotografías.

Tiene multitud de herramientas para el retoque y edición de imágenes o un dibujo libre.

Esta disponible para la mayoría de los sistemas operativos y en varios lenguajes.



Figura 4.17: Logo de Gimp

#### ■ GanttPRO

GanttPRO [9] permite la gestión de proyectos mediante diagramas de Gantt.

Mediante su interfaz se puede planificar y gestionar proyectos con facilidad con diagramas de Gantt, mediante tareas, subtareas o duraciones dinámicas.



Figura 4.18: Logo de GanttPRO

## Capítulo 5

# Descripción del sistema

Detallaremos las restricciones que se han tenido al empezar el desarrollo, los requisitos funcionales identificados, y los casos de uso.

## 5.1. Análisis del sistema



## 5.2. Objetivos

### 5.3. Resumen de implicados

## 5.4. Especificación de requisitos

5.4.1. Requisitos funcionales

5.4.2. Requisitos no funcionales

5.4.3. Requisitos de información

5.4.4. Restricciones

## 5.5. Diagramas del sistema

### 5.5.1. Diagramas de clases

### 5.5.2. Diagramas de caso de uso

## Capítulo 6

# Desarrollo del sistema

En este capítulo veremos la arquitectura del sistema, la *filosofía* o principios seguidos y algunos detalles de la implementación.

## 6.1. Arquitectura del sistema

## 6.2. Partes del sistema

## 6.3. Filosofía a seguir

A la hora de implementar y de realizar el trabajo en general se ha intentado ser lo más ordenado y pulcro posible, esto en un principio puede ralentizar el proceso, pero a largo plazo hace que el desarrollo, actualización o mantenimiento del sistema sea más rápido y fácil. Estos son algunos de los criterios empleados en el desarrollo.

### 6.3.1. Desarrollo general

Las funciones del sistema se han desarrollado de la manera más general posible para así favorecer la reutilización de código y facilitar su legibilidad. También son más fáciles de mantener puesto que al ser de ámbito más general son más mantenibles.

### 6.3.2. Modularización

Se ha desarrollado el código en distintos módulos. De esta forma se evita que al hacer cambios en un módulo se propague a los demás, lo que hace el código más mantenible y eficiente.

### 6.3.3. Control de versiones

Se apostó por un sistema de control de versiones, en mi caso Git mediante la plataforma GitHub, ya que favorece el mantenimiento de las distintas versiones de código de una manera sencilla y rápida.

El manejo de Git es sencillo, ya que con unas cuantas ordenes se puede manejar sin problemas, y GitHub está provisto de una interfaz muy intuitiva. Algunas de las órdenes iniciales para su manejo son:

`git clone[url del proyecto]`: descargamos el proyecto del repositorio Git.

`git add [archivos]`: añade los archivos con los cambios deseados en un "paquete" para el commit.

`git commit`: subida de los archivos especificados al repositorio local, a diferencia de otros sistemas como SVN con el commit no se propaga el cambio.

`git push`: propaga los cambios locales al repositorio.

`git pull origin`: Actualiza la versión del código.

`git status`: muestra el estado de los archivos.



#### **6.3.4. Desarrollo iterativo incremental**

El desarrollo de las funcionalidades se hace de forma progresiva, de modo que primero se implementan las más críticas y prioritarias en primer lugar para poder tener siempre un producto funcional.

#### **6.3.5. Revisiones periódicas del código**

El código es revisado tras cada interacción de desarrollo con el fin de mantenerlo lo más pulcro y estructurado posible. De este modo evitamos repeticiones en el código o dejar partes incompletas. Así proporcionamos un mayor nivel de calidad a código producido.

#### **6.3.6. Documentación del código**

El código a sido documentado, de modo que es más mantenible por terceros y por el mismo autor. Cada funcionalidad ha sido detallada debidamente, de manera clara y concisa, sin extender demasiado la explicación.

## 6.4. Codificación y estructuración

### 6.4.1. FrontEnd

### 6.4.2. BackEnd

### 6.4.3. Ejecutables a usar por el BackEnd

## 6.5. Pruebas



## Capítulo 7

# Manual de usuario

...



## Capítulo 8

# Conclusiones y trabajos futuros

..

## 8.1. Conclusiones

## 8.2. Trabajos futuros



# Bibliografía

- [1] Algoritmo genético en Python. <http://robologs.net/2015/09/01/como-programar-un-algoritmo-genetico-parte-ii-implementacion-en-python/>
- [2] AMD OpenCL Accelerated Parallel Processing.  
<http://developer.amd.com/tools-and-sdks/opencl-zone/amd-accelerated-parallel-processing-app-sdk/>
- [3] AngularJS.  
<https://angularjs.org/>
- [4] BrookGPU.  
<http://graphics.stanford.edu/projects/brookgpu/>
- [5] C++.  
<https://es.wikipedia.org/wiki/C%2B%2B>
- [6] CSS3.  
<https://www.w3.org/TR/CSS/>
- [7] Django.  
<https://www.djangoproject.com/>
- [8] Framework rCUDA para ejecutar programas CUDA en un servidor externo.  
<http://www.rcuda.net/index.php/what-s-rcuda.html>
- [9] GanttPRO.  
<https://app.ganttpro.com>
- [10] Gimp.  
<https://www.gimp.org/>
- [11] Git.  
<https://git-scm.com/>
- [12] 'Global Optimization Toolbox' para MatLab.  
<http://es.mathworks.com/products/global-optimization/>

- [13] gpuocelot: Framework dinámico de compilación que soporta CUDA.  
<https://code.google.com/archive/p/gpuocelot/>
- [14] HTML5.  
<https://www.w3.org/TR/html5/>
- [15] HTML5UP.  
<https://html5up.net/>
- [16] Impact: CUDA framework.  
<http://impact.crhc.illinois.edu/mcuda.aspx>
- [17] Instancia en Amazon Web Services que permita usar la GPU. <https://aws.amazon.com/blogs/aws/new-ec2-instance-type-the-cluster-gpu-instance/>
- [18] JavaScript.  
<https://www.javascript.com/>
- [19] JGAP: Framework java para realizar algoritmos genéticos.  
<http://jgap.sourceforge.net/>
- [20] jQuery.  
<http://jquery.com/>
- [21] JSON.  
<http://www.json.org/>
- [22] Medias de sueldo para programadores Junior.  
<http://espana.jobtonic.es/salary/26526/16258.html?currency=EUR>
- [23] Nsight.  
<http://www.nvidia.es/object/nsight-es.html>
- [24] NVIDIA Developer.  
<https://developer.nvidia.com/>, (Accessed on 01/07/2016)
- [25] Optimización en paralelo basada en poblaciones usando GPGPU.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3985066>
- [26] PeackStream comprado por Google.  
<https://www.crunchbase.com/organization/peakstream#/entity>
- [27] Procesamiento paralelo mediante CUDA.  
<http://www.nvidia.es/object/cuda-parallel-computing-es.html>

- 
- [28] Python.  
<https://www.python.org/>
  - [29] RapidMind es comprada por Intel.  
<https://software.intel.com/en-us/articles/intel-array-building-blocks>
  - [30] Simulación de algoritmo genético del aprendizaje de un robot a andar.  
[http://rednuht.org/genetic\\_walkers/](http://rednuht.org/genetic_walkers/)
  - [31] Simulación de algoritmo genético en la creación de la forma de un vehículo.  
<http://gencar.co/>
  - [32] Sublime Text.  
<https://www.sublimetext.com/>
  - [33] TeXstudio.  
<http://www.texstudio.org/>
  - [34] Trabajo sobre la paralelización de algoritmos basados en poblaciones por medio de GPGPU.  
<http://posgrado.itlp.edu.mx/uploads/4f335b50b576b.pdf>