Oprogramowanie

1. Informacje ogólne - Jagielski

Kluczowymi elementami pracy było stworzenie oprogramowania umożliwiającego odtwarzanie nieskompresowanych sekwencji wideo oraz przeprowadzenie testów subiektywnych z użyciem autorskiego odtwarzacza.

1. Wybór narzędzi - Jagielski

Wybór narzędzi wiązał się z koniecznością przeglądu dostępnych zasobów ludzkich pod kątem umiejętności tworzenia oprogramowania w danym języku. Kolejną niezbędną kwestią była analiza istniejących rozwiązań w celu znalezienia jak najlepszego narzędzia do rozwiązania problemu.

Odtwarzacz nieskompresowanych sekwencji wideo musi charakteryzować się jak największą wydajnością. Poprzez wydajność rozumiane jest jak najlepsze zarządzanie zasobami w taki sposób, aby na dostępnym sprzęcie komputerowym uzyskać jak najlepsze parametry wyświetlania kolejnych klatek. Zdecydowano się zrezygnować z języków korzystających z maszyn wirtualnych na korzyść takich, które pozwalają na dużą swobodę w zarządzaniu pamięcią. Wybór padł na język C++ ze względu na doświadczenie autorów w pracy z nim, zarówno zawodowe jak i nabyte podczas studiów.

Wybranym systemem operacyjnym został Linux, dystrybucja Xubuntu 16.04.2 posiadająca jądro w wersji 4.4.0-72-generic. Decydującymi czynnikami były łatwość instalowania kolejnych pakietów bibliotek, dostęp do narzędzi konwertujących parametry filmów oraz niskie zużycie zasobów sprzętowych przez biernie działający system.

[https://xubuntu.org/]

Zdecydowano się użyć środowiska programistycznego CLion dostarczanym przez firmę JetBrains, korzystając z licencji studenckiej, która pozwala na użycie IDE (ang. *Integrated Development Environment*) w celach edukacyjnych.

[https://www.jetbrains.com/]

Analiza istniejących odtwarzaczy wideo pozwoliła wyselekcjonować bibliotekę, która dała możliwość darmowego użycia i jak największej możliwości modyfikacji, czyli posiadała licencję *open source*. Ze względu na popularność odtwarzacza VLC w systemach operacyjnych Linux, podjęto decyzję o wykorzystaniu biblioteki z użyciem której powyższy odtwarzacz został stworzony – libVLC.

[http://www.videolan.org/vlc/libvlc.html]

FFmpeg, czyli narzędzie pozwalające na edycje parametrów wzorcowego wideo zostało wybrane ze względu na łatwość użycia, swobodę w wyborze zmienianych aspektów filmu oraz licencję *open source.* Wszystkie użyte w pracy sekwencje wideo zostały wygenerowane przy pomocy FFmpeg z filmów wzorcowych.

[https://ffmpeg.org/]

1. Proces tworzenia - Jagielski

Organizacja pracy w grupie jest zależna od ilości jej członków, natury rozwiązywanego problemu oraz wielu innych czynników np. ograniczeń czasowych lub sposobu prezentacji postępów.

Obecnie w informatyce dąży się do wdrożenia tak zwanych metod zwinnych programowania. Pozwalają one zminimalizować straty w przypadku, gdy część wymogów klienta ulegnie zmianie. Wynika to z faktu, że kod źródłowy programu dostarczany jest iteracyjnie w jak najmniejszych częściach. Podejście to pozwala również zmaksymalizować czas faktycznej pracy każdego z pracowników, ponieważ eliminowane są sytuacje, w których pojawia się konieczność oczekiwania na wartość dostarczaną przez innych pracowników.

Oprogramowanie przedstawione w pracy tworzone było w zespole dwuosobowym. Jednym z pierwszych kroków podczas realizacji pracy magisterskiej było zdefiniowanie zasad współpracy między opiekunem, uczelnią a osobami odpowiedzialnymi za nią samą. W związku z koniecznością dotrzymania terminów odgórnie narzuconych przez uczelnie zdecydowano się wyznaczyć kilka terminów wraz z zakresem funkcjonalności, które na dany termin miały by być dostarczone. Pozwoliło to zsynchronizować wiedzę o projekcie między studentami, a prowadzącym oraz na skupienie się na wyznaczonych celach. Dopiero po akceptacji postępów przez opiekuna następowało przejście do kolejnego etapu. Na każdym ze spotkań projektowych przeprowadzano pokaz aktualnej wersji, na którym omawiano aktualny sposób działania, najnowsze zmiany w funkcjonowaniu programu oraz wyszukiwano ewentualne niedociągnięcia.

W czasie realizacji pracy magisterskiej obaj członkowie zespołu pracowali zawodowo oraz uczęszczali na zajęcia prowadzone na uczelni. W związku z tym proces tworzenia pracy magisterskiej musiał być dostosowany do ich obłożenia czasowego. Naturalnym wyborem było więc działanie w metodyce *Kanban* – skupiającej się na produkcie, bez dodatkowych, niepotrzebnych nakładów pracy oraz minimalizacji bezczynności. Stworzono prostą *tablicę kanbanową* czyli złożenie danych o postępie prac nad projektem przy podziale na poszczególne jego zadania. Zaletą takiego rozwiązania jest wiedza o przewidywanym terminie zakończenia prac oraz dowolność w wyborze czasu, w którym są one realizowane (oprócz terminów końcowych). Takie podejście pozwoliło powiązać pracę zawodową z rozwojem naukowym.

System kontroli wersji zastosowany w projekcie pozwolił na równoczesną pracę nad wieloma funkcjonalnościami programu, wprowadził historię zmian oraz pozwolił na bezproblemową ich synchronizację między członkami zespołu. Wykorzystano popularną platformę *GitHub*, która dostarcza gotowego rozwiązania wraz z serwerem do przechowywania danych.

[https://github.com/Kondix/UHDPlayer]

1. Analiza systemu - Jagielski

Analiza systemu została przeprowadzona przed implementacją rozwiązania. Podczas tej fazy stworzono wymagania, które będą stanowiły o tym kiedy projekt można uznać za zakończony. Ich definicja była konieczna, aby ukierunkować tok prac.

Lista wymagań projektowych:

* Odtwarzanie nieskompresowanych sekwencji wideo o wybranych parametrach
* Utrzymanie jakości filmu przez cały jego czas trwania
* Możliwość przeprowadzenia różnych scenariuszy testowych
* Możliwość wygenerowania filmów o zadanych parametrach z filmu źródłowego
* Automatyczna prezentacja filmów osobie testowanej
* Zbieranie danych o ocenie filmu osoby testowanej

Wszystkie powyższe wymagania są przedstawione z punktu widzenia nietechnicznego, co pozwala na ich zrozumienie również osobie, która nie posiada wiedzy specjalistycznej.

Testy subiektywne przeprowadzane są z użyciem nieskompresowanych sekwencji wideo, w celu wyeliminowania wpływu procesu dekodowania na otrzymany obraz, a co za tym idzie otrzymania lepszej jakości wyników samego testu. Różne implementacje tego samego sposobu dekodowania mogły by spowodować, że przeprowadzenie teoretycznie tego samego testu na dwóch różnych, niezależnych maszynach, otrzyma wyniki dla rożnych obrazów widzianych przez osoby testujące.

Odtwarzacz takich sekwencji oraz maszyna, na której jest uruchomiony powinny być skonfigurowane tak, aby film w zadanej jakości odtwarzał się płynnie, wyświetlane były wszystkie klatki oraz ich kolejność i jakość została zachowana. Bardzo ważnym elementem analizy było ustalenie zbioru jakości, które odtwarzacz będzie mógł odtworzyć. Ograniczeniem w tej kwestii pozostaje dostępny sprzęt elektroniczny, budżet na zakup nowych części i rozwiązań oraz sama implementacja odtwarzacza. O tym czy zapewniona została odpowiednia jakość filmów decydował zestaw testów wydajnościowych, o których więcej pojawi się w dalszej części pracy.

Przeprowadzenie testów powinno odbywać się z jak najmniejszym udziałem człowieka, tj. po uprzednim przygotowaniu scenariuszy kolejne uruchomienia testu powinny być zautomatyzowane, a sama osoba testująca powinna być „prowadzona za rękę” przez cała długość jego trwania. Tester musi mieć dodatkowo możliwość interakcji z systemem w celu podawana kolejnych odpowiedzi na zadane pytania.

Kluczową dla pracy magisterskiej jest kwestia porównania między sobą wybranych scenariuszy testowych. Dlatego wymagana jest również możliwość ich przeprowadzenia, a co za tym idzie skonfigurowania. Konfiguracja i struktura plików nie powinna być dostępna dla testera ze względu na przykład na ich nazwy, które podczas generacji przez skrypt zawierają sugestie, w jakiej jakości zapisany jest dany film.

Jakości poszczególnych filmów testowych powinny być definiowane przez administratora lub osobę za to odpowiedzialną, a nie być narzucone odgórnie przez skrypt, ze względu na różnice pomiędzy koncepcjami testowymi. Niektóre scenariusze mogą zakładać użycie materiałów o nieznaczne zmienionych parametrach, inne korzystać z takich, których parametry różnią się znacznie. Generacja filmów powinna odbywać się automatycznie, korzystając z pliku źródłowego oraz informacji o pożądanej jakości wynikowego filmu. Należy zaznaczyć, że skrypt generujący został stworzony tylko na potrzeby wewnętrzne projektu w celu zaspokojenia zapotrzebowania na dane wejściowe systemu. Użytkownik końcowy powinien zapewniać jakość sekwencji wideo we własnym zakresie.

1. Wybrane jakości wideo
2. Szczegóły implementacyjne - Jagielski

Kolejnym krokiem po szczegółowej analizie systemu było zaplanowanie architektury kodu. Naturalnym początkiem było wydzielenie części odpowiedzialnej za przetwarzanie i wyświetlanie nieskompresowanych sekwencji wideo. Po ukończeniu odtwarzacza ruszyły prace, mające na celu stworzenie warstwy widocznej przez użytkownika, wraz z funkcją przeprowadzenia wybranych scenariuszy testowych.

Biblioteka *libVLC* zapewnia dostęp do wielu gotowych metod obsługi materiału wideo, nie posiada jednak bezpośrednich rozwiązań do odtwarzania nieskompresowanych sekwencji wideo. W przypadku sekwencji skompresowanych jednym ze standardowych sposobów odtwarzania jest wczytywanie nie całych klatek, a tylko zmian zachodzących między kolejnymi dwoma poprzez dekompresje. Takie podejście pozwala znacząco ograniczyć rozmiar wczytywanych do pamięci danych. Mniejsza ilość danych pozwala na zwiększenie maksymalnej jakości filmu odtwarzanego na tym samym komputerze względem programu ładującego każdą klatkę od nowa.

W przypadku inkrementacyjnego ładowania zmian w jednym z ostatnich kroków procesu otrzymywana jest klatka reprezentowana w ten sam sposób, co nieskompresowana. Dzięki tej obserwacji, możliwe jest wstrzyknięcie wczytanej nieskompresowanej klatki do standardowego procesu odtwarzania filmu i jej wyświetlenie z użyciem biblioteki *libVLC*. Szczegółowy opis implementacji tego sposobu zostanie przedstawiony w dalszej części rozdziału.

* 1. Podstawy działania programu - Jagielski

W tej części opisany zostanie sposób na stworzenie najprostszego programu z użyciem biblioteki *libVLC*. Program otworzy plik wideo dostępnego na dysku lokalnym, lub zasobie sieciowym a następnie odtworzy zdefiniowaną wcześniej długość filmu, np. 10 sekund. Program nie posiada wiedzy o długości trwania dostępnego materiału, dlatego w przypadku gdy film jest krótszy od zadanej wartości program przerwie swoje działanie zwracając odpowiedni kod błędu. Później zostaną również opisane podstawowe typy dostarczane przez bibliotekę.

Pierwszym, podstawowym typem biblioteki jest *libvlc\_instance\_t*, struktura reprezentująca całą instancję *libVLC*. Obiekt tego typu inicjalizowany jest przez funkcję *libvlc\_new*, zwracającą typ wskaźnika na wyżej wymienioną strukturę lub *NULL* gdy podczas jej wykonywania wystąpił błąd. Funkcja inicjalizująca przyjmuje dwa parametry, podobne do tych z funkcji głównej programu. Pierwszy z nich *argc* oczekuje danych w formacie całkowitoliczbowym z ilością argumentów przekazanych w postaci stałego ciągu znaków *argv*. Przekazywane argumenty są bardzo ważne z punktu widzenia pracy magisterskiej. To dzięki nim możliwe było sterowanie odtwarzanym filmem w postaci nieskompresowanej, co stanowiło kluczowy element podczas jej realizacji. Szczegółowy opis przekazanych argumentów zostanie przedstawiony wraz z interfejsem do zarządzania pamięcią w dalszej części rozdziału. Na potrzeby prostego programu przyjęto, że nie będą przekazywane żadne argumenty, a więc parametry będą ustawione kolejno na 0 i *NULL*.

Kolejnym ważnym typem dostarczanym przez bibliotekę jest *libvlc\_media\_t* odpowiadającym za reprezentację odtwarzanych mediów. Przez media rozumiane są dowolne, wspierane przez bibliotekę dane w odpowiednim formacie. Mogą to być przykładowo filmy znajdujące się na dysku twardym komputera lub sekwencje wideo dostępne w Internecie. W zależności od źródła danych biblioteka dostarcza różne funkcje, pozwalające na stworzenie obiektu wyżej wymienionego typu.

Lista dostępnych funkcji inicjujących obiekt typu *libvlc\_media\_t.* Każda z poniższych funkcji jako pierwszy argument przyjmuje wskaźnik na obiekt instancji *libVLC* - *llibvlc\_instance\_t.*

* *libvlc\_media\_new\_location* – pozwala na obsługę mediów dostępnych zarówno  
   w sieci jak i na lokalnej maszynie. Jako drugi parametr przyjmuje ścieżkę do żądanego zasobu (np. odnośnik protokołu http) w postaci ciągu znaków.
* *libvlc\_media\_new\_path* – służy do obsługi mediów dostępnych w lokalnym systemie plików. Jako drugi parametr przyjmuje ścieżkę do odtwarzanego pliku w postaci ciągu znaków.
* *libvlc\_media\_new\_fd* – umożliwia obsługę mediów z otwartego wcześniej deskryptora pliku. Jako drugi parametr przyjmuje otwarty deskryptor pliku w formacie całkowitoliczbowym.

Ostatnim z omawianych typów jest *libvlc\_media\_player\_t* czyli typ reprezentujący odtwarzacz mediów. Pozwala on na odtworzenie w oknie wybranych mediów. W programie podstawowym nie będzie on wymagał żadnej wstępnej konfiguracji. Tworzony jest z użyciem funkcji *libvlc\_media\_player\_new\_from\_media*, która jako parametr przyjmuje wskaźnik na obiekt reprezentujący media, oraz zwraca wskaźnik na nowo powstały obiekt lub *NULL* w przypadku niepowodzenia. Po wywołaniu funkcji, a więc zainicjowaniu obiektu odtwarzacza mediów, same media nie są już wymagane. Usunięcia mediów można dokonać z użyciem funkcji *libvlc\_media\_release*, przyjmującej jako parametr wskaźnik na usuwane media.

Kolejnym krokiem programu jest uruchomienie odtwarzacza mediów. Realizowane jest to za pomocą funkcji *libvlc\_media\_player\_play*, która jako parametr przyjmuje wskaźnik na obiekt odtwarzacza mediów. W tym momencie następuje uruchomienie wyświetlania filmu. Program posiada podstawowe dane na temat filmu, jednak nie wie jak długo trwa. Dlatego w kolejnym kroku wołana jest funkcja *sleep*, która powoduje zatrzymanie wykonywania wątku, z którego została wywołana na określony w parametrze czas, wyrażony w sekundach. Problem pojawia się, gdy długość filmu nie przekracza wartości na którą wątek został uśpiony. Taki scenariusz powoduje nagłe zatrzymanie wykonywania programu, który kończy się zwracając odpowiedni kod błędu. Rozwiązanie zostanie przedstawione w dalszej części rozdziału, wraz z opisem bardziej zaawansowanego kodu.

Jeśli film okazał się dłuższy od zadanej wartości uśpienia, program wykonuje się dalej. Następnym etapem jest zatrzymanie odtwarzacza mediów funkcją *libvlc\_media\_player\_stop*. Podobnie jak rozpoczęcie odtwarzania, jako parametr przyjmuje wskaźnik na odtwarzacz mediów. Funkcja *libvlc\_media\_player\_release* zwalnia obiekt odtwarzacza mediów. Po jej wywołaniu obiekt nie nadaje się do ponownego użycia. Konieczna jest jego ponowna inicjalizacja.

Ostatnim krokiem jest zwolnienie obiektu instancji, poprzez wywołanie *libvlc\_release*, przyjmującej jako parametr wskaźnika na zwalnianą instancję.

  
Rysunek 1. Widok ekranu z kodem źródłowym programu podstawowego.

[https://wiki.videolan.org/LibVLC\_Tutorial/]  
[https://www.videolan.org/developers/vlc/doc/doxygen/html/]

Na rysunku 1 zamieszczono cały kod omawianego programu. W trakcie jego pisania korzystano ze środowiska *CLion*, które opiera się na *cmake*. Jest to narzędzie skryptowe o otwartej licencji pozwalające zbudować (ang. *build*) dany program w różnych systemach operacyjnych, w tym używanego w pracy *Linuxa*. Jego działanie opiera się na sekwencyjnym wykonywaniu kolejnych dyrektyw i tworzeniu plików z regułami, wykorzystywanymi później przez kompilator. Aby zapewnić dostęp do wszystkich potrzebnych źródeł i bibliotek stworzono listę poleceń przedstawioną na   
rysunku 2.

  
Rysunek 2. Widok ekranu z listą dyrektyw narzędzia *cmake*.

Polecenie *cmake\_minimum\_required* określa jaka najstarsza wersja *cmake* może być użyta do wykonania skryptu. Dyrektywa *set* pozwala na ustawienie zmiennej, której nazwa jest przekazywana jako pierwszy parametr, na wartość przekazywaną jako drugi. Może to być zarówno zmienna środowiskowa jak i lokalna. Komenda *project* ustawia nazwę projektu, w tym przypadku na „Odtwarzacz”. Od tego momentu nazwa jest kojarzona z konkretnym projektem i jej użycie spowoduje odniesienie się do niego. *Add\_executable* dodaje pliki źródłowe do projektu w którym mają zostać zbudowane. W tym przypadku dodany jest plik *main.cpp* zawierający wcześniej opisywany program. W *cmake* aby odnieść się do wartości przechowywanej przez zmienna należy użyć składni: nazwa zmiennej w nawiasach klamrowych, poprzedzonych przez znak dolara. Polecenie *LINK\_DIRECOTIES* specyfikuje ścieżkę w której konsolidator (ang. *linker*) powinien szukać bibliotek, z których powstanie plik wykonywalny. Ścieżka do biblioteki *libVLC* w przykładzie jest przekazywana przez odwołanie do wartości zmiennej *VLC\_LIB*.