



УНИВЕРЗИТЕТ У НОВОМ САДУ  
ФАКУЛТЕТ ТЕХНИЧКИХ НАУКА У  
НОВОМ САДУ

---



Лука Петковић


**Симулација двоструког клатна и  
анализа перформанси паралелних  
имплементација**

ДИПЛОМСКИ РАД

Основне академске студије

Нови Сад, 2025



	УНИВЕРЗИТЕТ У НОВОМ САДУ • ФАКУЛТЕТ ТЕХНИЧКИХ НАУКА 21000 НОВИ САД, Трг Доситеја Обрадовића 6	Број:
	<b>ЗАДАТАК ЗА ЗАВРШНИ РАД</b>	Датум:

(Податке уноси предметни наставник - ментор)

Студијски програм:	Софтверско инжењерство и информационе технологије		
Студент:	Лука Петковић	Број индекса:	SV 16/2021
Степен и врста студија:	Основне академске студије		
Област:	Електротехничко и рачунарско инжењерство		
Ментор:	Игор Дејановић		
НА ОСНОВУ ПОДНЕТЕ ПРИЈАВЕ, ПРИЛОЖЕНЕ ДОКУМЕНТАЦИЈЕ И ОДРЕДБИ СТАТУТА ФАКУЛТЕТА ИЗДАЈЕ СЕ ЗАДАТАК ЗА ЗАВРШНИ РАД, СА СЛЕДЕЋИМ ЕЛЕМЕНТИМА: <ul style="list-style-type: none"> <li>- проблем – тема рада;</li> <li>- начин решавања проблема и начин практичне провере резултата рада, ако је таква провера неопходна;</li> </ul>			

## НАСЛОВ ЗАВРШНОГ РАДА:

Симулација двоструког клатна и анализа перформанси паралелних имплементација
--

## ТЕКСТ ЗАДАТКА:

<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.</p>
--

Руководилац студијског програма:	Ментор рада:

Примерак за: <input type="checkbox"/> - Студента; <input type="checkbox"/> - Ментора
--





УНИВЕРЗИТЕТ У НОВОМ САДУ • ФАКУЛТЕТ ТЕХНИЧКИХ НАУКА  
21000 НОВИ САД, Трг Доситеја Обрадовића 6

## КЉУЧНА ДОКУМЕНТАЦИЈСКА ИНФОРМАЦИЈА

Редни број, **РБР**:

Идентификациони број, **ИБР**:

Тип документације, **ТД**:

Монографска документација

Тип записа, **ТЗ**:

Текстуални штампани материјал

Врста рада, **ВР**:

Дипломски - бечелор рад

Аутор, **АУ**:

Лука Петковић

Ментор, **МН**:

Др Игор Дејановић, редовни професор

Наслов рада, **НР**:

Симулација двоструког клатна и анализа перформанси паралелних имплементација

Језик публикације, **ЈП**:

српски/ћирилица

Језик извода, **ЈИ**:

српски/енглески

Земља публикавања, **ЗП**:

Република Србија

Уже географско подручје, **УГП**:

Војводина

Година, **ГО**:

2025

Издавач, **ИЗ**:

Ауторски репринт

Место и адреса, **МА**:

Нови сад, трг Доситеја Обрадовића 6

Физички опис рада, **ФО**:

(поглавља/страна/ цитата/табела/слика/графика/прилога)

6/37/5/1/13/0/2

Научна област, **НО**:

Електротехничко и рачунарско инжењерство

Научна дисциплина, **НД**:

Примењене рачунарске науке и информатика

Предметна одредница/Кључне речи, **ПО**:

Двоструко клатно, паралелна обрада, Python, Rust, Go

### УДК

Чува се, **ЧУ**:

У библиотеци Факултета техничких наука, Нови Сад

Важна напомена, **ВН**:

Извод, **ИЗ**:

Рад представља симулацију двоструког клатна и анализу перформанси паралелних имплементација. Коришћена је метода Рунге–Кута четвртог реда за нумеричко решавање једначина. Имплементације у Python, Rust и Go језицима упоређене су по времену извршавања, убрзању и скалабилности, уз анализу предности сваког приступа.

Датум прихватања теме, **ДП**:

Датум одбране, **ДО**:

01.01.2025

Чланови комисије, **КО**:

Председник: Др Петар Петровић, ванредни професор

Члан: Др Марко Марковић, доцент

Члан, ментор: Др Игор Дејановић, редовни професор

Потпис ментора



UNIVERSITY OF NOVI SAD • FACULTY OF TECHNICAL SCIENCES  
21000 NOVI SAD, Trg Dositeja Obradovića 6

## KEY WORDS DOCUMENTATION

Accession number, **ANO**:

Identification number, **INO**:

Document type, **DT**: Monographic publication

Type of record, **TR**: Textual printed material

Contents code, **CC**:

Author, **AU**: Luka Petković

Mentor, **MN**: Igor Dejanović, Phd., full professor

Title, **TI**: Double pendulum simulation with performance comparison of parallel implementations

Language of text, **LT**: Serbian

Language of abstract, **LA**: Serbian

Country of publication, **CP**: Republic of Serbia

Locality of publication, **LP**: Vojvodina

Publication year, **PY**: 2025

Publisher, **PB**: Author's reprint

Publication place, **PP**: Novi Sad, Dositeja Obradovica sq. 6

Physical description, **PD**: 6/37/5/1/13/0/2

(chapters/pages/ref./tables/pictures/graphs/appendixes)

Scientific field, **SF**: Electrical and Computer Engineering

Scientific discipline, **SD**: Applied computer science and informatics

Subject/Key words, **S/KW**: double pendulum, parallel processing, Python, Rust, Go

### UC

Holding data, **HD**: The Library of Faculty of Technical Sciences, Novi Sad, Serbia

Note, **N**:

Abstract, **AB**: This paper presents a simulation of the double pendulum and a performance comparison of parallel implementations. The fourth-order Runge–Kutta method was used for numerical integration. Implementations in Python, Rust, and Go were evaluated by execution time, speedup, and scalability, highlighting each language's advantages.

Accepted by the Scientific Board on, **ASB**:

Defended on, **DE**: 01.01.2025

Defended Board, **DB**: President: Petar Petrović, Phd., assoc. professor

Member: Marko Marković, Phd., asist. professor

Member, Mentor: Igor Dejanović, Phd., full professor

Mentor's sign



УНИВЕРЗИТЕТ У НОВОМ САДУ • ФАКУЛТЕТ ТЕХНИЧКИХ НАУКА  
21000 НОВИ САД, Трг Доситеја Обрадовића 6

## ИЗЈАВА О НЕПОСТОЈАЊУ СУКОБА ИНТЕРЕСА

Изјављујем да нисам у сукобу интереса у односу ментор – кандидат и да нисам члан породице (супружник или ванбрачни партнер, родитељ или усвојитељ, дете или усвојеник), повезано лице (крвни сродник ментора/кандидата у правој линији, односно у побочној линији закључно са другим степеном сродства, као ни физичко лице које се према другим основама и околностима може оправдано сматрати интересно повезаним са ментором или кандидатом), односно да нисам зависан/на од ментора/кандидата, да не постоје околности које би могле да утичу на моју непристрасност, нити да стичем било какве користи или погодности за себе или друго лице било позитивним или негативним исходом, као и да немам приватни интерес који утиче, може да утиче или изгледа као да утиче на однос ментор-кандидат.

У Новом Саду, дана \_\_\_\_\_

Ментор

\_\_\_\_\_

Кандидат

\_\_\_\_\_





---

# Садржај

---

1	Увод .....	1
1.1	Шта је двоструко клатно? .....	1
1.2	Циљ и структура рада .....	1
2	Теоријске основе .....	3
2.1	Хаотични системи .....	3
2.2	Физички модел двоструког клатна .....	3
2.3	Нумеричке методе интеграције .....	3
2.4	Паралелизација и модели скалирања .....	5
3	Дизајн система .....	9
3.1	Архитектура решења .....	9
3.2	Организација података .....	10
3.3	Паралелни модел извршавања .....	10
4	Имплементација .....	11
4.1	Имплементација у програмском језику Python .....	11
4.2	Имплементација у програмском језику Rust .....	14
4.3	Имплементација у програмском језику Go .....	15
5	Анализа резултата .....	19
6	Закључак .....	21
	Списак слика .....	23
	Списак листинга .....	25
	Списак табела .....	27
	Списак коришћених скраћеница .....	29
	Списак коришћених појмова .....	31
	Биографија .....	33
	Литература .....	35
	Грешке у литературним наводима .....	37

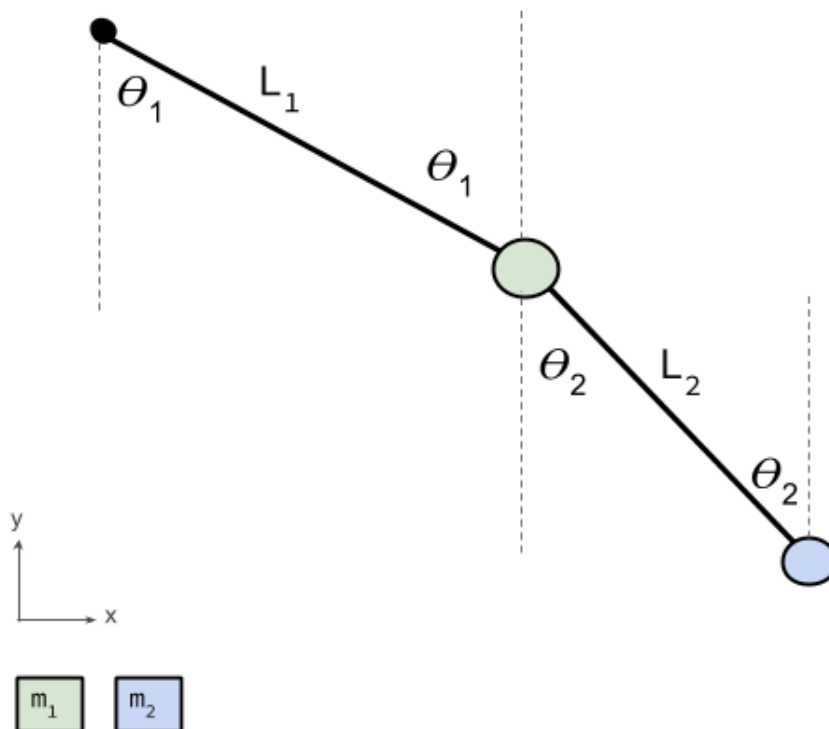
---

### 1.1 Шта је двоструко клатно?

Двоструко клатно је физички систем који се састоји од два међусобно повезана клатна. Први сегмент је причвршћен за фиксну тачку, док је други окачен на крај првог сегмента. Кретање система описује комбинацију кретања оба клатна, при чему се сваки сегмент помера под утицајем гравитације и сила које су последица њихове међусобне везе.

Овакав систем има четири степена слободе – два угла и две угаоне брзине – што доводи до сложене динамике. Када се енергија система повећа, двоструко клатно почиње да показује хаотично понашање, односно изузетну осетљивост на почетне услове. Иако се ради о класичном механичком систему, његово понашање није предвидиво на дуге стазе, па се често користи као илустрација **хаотичних система** у физици и нумеричкој анализи.

Стање система у сваком тренутку може се описати четворком вредности:  $(\theta_1, \omega_1, \theta_2, \omega_2)$  где су  $\theta_1$  (тета 1) и  $\theta_2$  (тета 2) углови сегмената у односу на вертикалу, а  $\omega_1$  (омега 1) и  $\omega_2$  (омега 2) њихове угаоне брзине. Ове променљиве су међусобно повезане системом нелинеарних диференцијалних једначина које немају аналитичко решење, па се решавање врши **нумеричким методама**.



Слика 1: Основни дијаграм двоструког клатна

### 1.2 Циљ и структура рада

Основни циљ овог рада јесте развој и анализа система за симулацију двоструког клатна у више програмских језика, са посебним освртом на поређење перформанси паралелних имплементација. Истражују се

разлике у брзини извршавања, ефикасности и скалабилности између имплементација у језицима *Python*, *Rust* и *Go (Golang)*, као и утицај различитих модела паралелизма на резултате симулације.

Рад има за циљ да:

- демонстрира примену нумеричких метода на хаотичном систему,
- анализира ефекте паралелне обраде код различитих програмских језика,
- упореди брзину и ефикасност имплементација,
- истакне практичне предности сваког језика у области научних симулација.

Структура рада организована је на следећи начин. У другом поглављу описане су теоријске основе система двоструког клатна, укључујући физички модел, једначине кретања и примењену нумеричку методу. Треће поглавље приказује дизајн решења и концепт ансамбл-паралелизације. Четврто поглавље садржи опис имплементација у *Python*, *Rust* и *Go* језицима. У петом поглављу дато је упоредно поређење резултата и дискусија, са посебном пажњом на јако и слабо скалирање. Након тога, у шестом поглављу, дати су неки занимљиви визуелни прикази двоструког клатна на основу израчунатих вредности. На крају, у седмом поглављу налази се закључак са прегледом резултата и предлогом за даљи рад.

### 2.1 Хаотични системи

Хаотични системи представљају класу динамичких система чије се понашање карактерише изузетном осетљивошћу на почетне услове. Иако се њихова еволуција управља детерминистичким једначинама, и најмања промена у почетним параметрима доводи до драстичних промена резултата. Овај феномен је познат као **ефекат лептира** (*butterfly effect*) и чини да такви системи делују непредвидиво на дуже стазе.

Двоструко клатно је један од најпознатијих примера хаотичног система у класичној механици. Упркос томе што се заснива на једноставним законима физике, његово кретање може бити веома сложено, са путањама које се ретко понављају. Овакав систем је од посебног значаја у нумеричкој анализи, јер омогућава тестирање стабилности, тачности и перформанси различитих метода интеграције.

### 2.2 Физички модел двоструког клатна

Двоструко клатно се састоји од два сегмента дужина  $l_1$  и  $l_2$ , са масама  $m_1$  и  $m_2$ . Први сегмент је окачен о фиксну тачку, док је други сегмент окачен на крај првог. Положај система описује се угловима  $\theta_1$  и  $\theta_2$  у односу на вертикалу. Систем ћемо посматрати у две димензије због једноставности, а сем тога, занемајемо све стране силе попут силе отпора ваздуха или силе трења.

Енергија система се састоји од кинетичке ( $T$ ) и потенцијалне ( $V$ ) енергије:

$$E = T + V$$

Кинетичка енергија:

$$T = \frac{1}{2}m_1(l_1\omega_1)^2 + \frac{1}{2}m_2[(l_1\omega_1)^2 + (l_2\omega_2)^2 + 2l_1l_2\omega_1\omega_2\cos(\theta_1 - \theta_2)]$$

Први члан се односи на кинетичку енергију горњег клатна. Други члан се односи на кинетичку енергију доњег клатна које укључује:

- сопствено кретање
- кретање због ротације горњег сегмента
- међусобни унакрсни члан који настаје јер се вектори брзина не поклапају у правцу

Потенцијална енергија:

$$V = -m_1gl_1\cos(\theta_1) - m_2g[l_1\cos(\theta_1) + l_2\cos(\theta_2)]$$

Потенцијална енергија се рачуна у односу на најнижи положај. Први члан се односи на висину масе  $m_1$ , а други на висину масе  $m_2$  која зависи од оба угла. Знак минус стоји испред јер се енергија система смањује кад тела иду надоле.

Ове једначине немају аналитичко решење, па се у пракси примењују нумеричке методе.

### 2.3 Нумеричке методе интеграције

Када кажемо да систем „нема аналитичко решење“, то значи да не постоји затворени математички израз који би омогућио да се вредности променљивих добију директним рачунањем. Другим речима, функције које описују кретање тела не могу се изразити у облику једноставних формула (попут синуса, косинуса или експоненцијала), већ се решење мора приближно израчунати.

Због тога се у пракси користе **нумеричке методе интеграције**, које омогућавају приближно решавање система диференцијалних једначина у малим временским корацима. Оне омогућавају да се за познато

почетно стање система — почетне углове ( $\theta_1, \theta_2$ ) и угаоне брзине ( $\omega_1, \omega_2$ ) — израчунају нове вредности у наредним корацима времена ( $t + \Delta t$ ).

Једноставне методе, попут Euler-ове, често производе велике грешке јер користе само једну процену нагиба функције у датом кораку. То доводи до акумулације грешке и нестабилности током дужих симулација, посебно код хаотичних система попут двоструког клатна.

Да би се добила већа тачност без већег повећања сложености, у овом раду примењује се **метода Рунге–Кута четвртог реда (RK4)**. Ова метода представља компромис између једноставности имплементације и нумеричке стабилности. Основна идеја је да се нова вредност израчунава на основу комбинације више процена нагиба унутар једног корака, што повећава тачност у односу на једноставније методе.

Ако је општа форма једначине:

$$\frac{dy}{dt} = f(t, y)$$

онда се алгоритам RK4 дефинише на следећи начин:

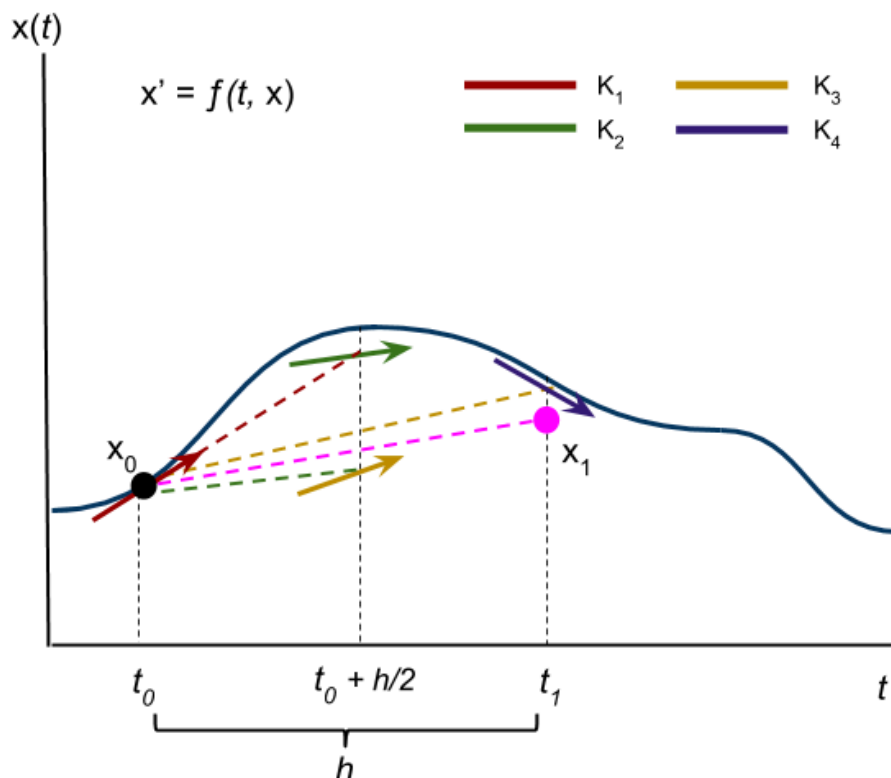
$$k_1 = f(t, y)$$

$$k_2 = f\left(t + \frac{1}{2}h, y + \frac{1}{2}hk_1\right)$$

$$k_3 = f\left(t + \frac{1}{2}h, y + \frac{1}{2}hk_2\right)$$

$$k_4 = f(t + h, y + hk_3)$$

$$y_{\{n+1\}} = y_n + \frac{1}{6}h(k_1 + 2k_2 + 2k_3 + k_4)$$



Слика 2: Приказ Runge–Kutta (RK4) метода

На слици је приказано како се у сваком кораку интеграције израчунавају четири различите процене нагиба ( $k_1, k_2, k_3, k_4$ ) које заједно дају бољу апроксимацију правог решења функције  $x(t)$ . Тачке  $t_0, t_0 + \frac{h}{2}$  и  $t_1$  представљају положаје у времену у којима се израчунавају међурезултати. Коначна вредност  $x_1$  добија се као комбинација ових нагиба са различитим тежинама.

Метода Рунге–Кута се показала као стабилна и ефикасна чак и код система са израженом нелинеарношћу и хаотичним понашањем, што је чини изузетно погодном за ову симулацију.

## 2.4 Паралелизација и модели скалирања

Иако је *Runge–Kutta* метода изузетно погодна за тачно нумеричко решавање система диференцијалних једначина, она по својој природи није лако паралелизујућа. Разлог је што сваки временски корак зависи од резултата претходног — да би се израчунало стање у тренутку  $t_{\{n+1\}}$ , потребно је да буде познато стање у тренутку  $t_n$ . Ово уводи секвенцијалну зависност у израчунавање, која ограничава могућност директног распоређивања задатка на више процесора.

Да би се ипак искористиле предности савремених вишејезгарних процесора, примењује се тзв. **ансамбл паралелизација**. Уместо да се једна симулација раздваја на мање делове, истовремено се покреће више независних симулација са различитим почетним условима (различите комбинације углова и угаоних брзина). На овај начин сваки процес или нит извршава потпуно независан ток израчунавања, а резултати се на крају обједињују ради анализе понашања система.

Оваква стратегија има два кључна циља:

- боље искоришћење рачунарских ресурса (сви процесорски језгри су активни);
- омогућавање статистичке анализе резултата на већем броју различитих почетних услова.

Да би се ефикасност паралелизације објективно проценила, користе се два класична модела скалирања: **јако скалирање** и **слабо скалирање**.

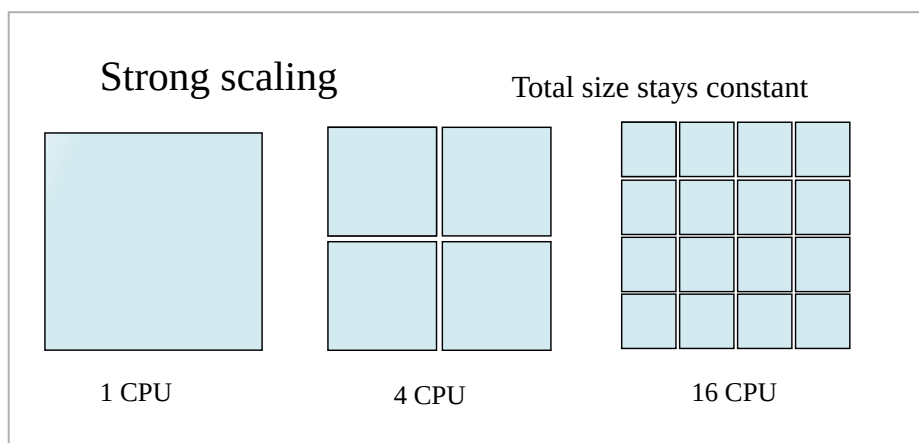
### 2.4.1 Јако скалирање

Јако скалирање подразумева извршавање истог задатка (фиксирани величине проблема) на различитом броју процесора. Циљ је да се измери убрзање које се постиже повећањем броја процесора:

$$S_p = \frac{T_1}{T_p}$$

где је  $T_1$  време извршавања на једном процесору, а  $T_p$  време извршавања на  $p$  процесора.

У идеалном случају, убрзање би требало да буде линеарно ( $S_p = p$ ), али у пракси долази до одступања услед додатних трошкова синхронизације, преноса података и управљања нитима.



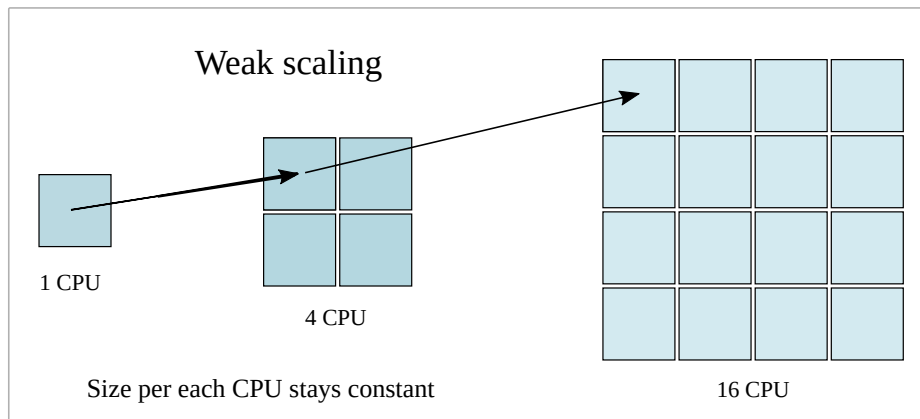
Слика 3: Јако скалирање

### 2.4.2 Слабо скалирање

Слабо скалирање подразумева пропорционално повећање величине проблема са бројем процесора. У овом моделу, сваки процесор има приближно исти количински део посла као у случају једног процесора. Циљ је да време извршавања остане приближно константно:

$$E_p = \frac{T_1}{T_p}$$

где  $E_p$  представља ефикасност система за  $p$  процесора. Добра имплементација треба да показује малу промену у времену извршавања када се величина проблема повећава у складу са бројем процесора.



Слика 4: Слабо скалирање

Ови модели биће примењени у експериментима који следе, како би се проценила скалабилност имплементација у језицима *Python*, *Rust* и *Go*.

### 2.4.3 Амдалов и Густафсонов закон

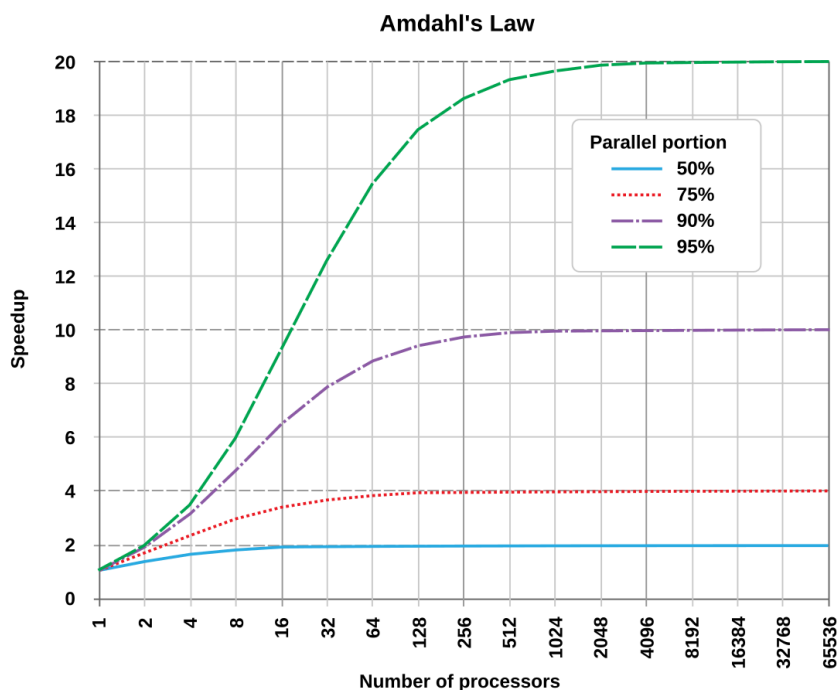
Ефикасност паралелних програма се не може повећавати неограничено. Чак и када се број процесора повећава, део програма који се не може паралелизовати поставља природно ограничење убрзања. Ово ограничење описује **Амдалов закон**:

$$S_p = \frac{1}{(1-f) + \frac{f}{p}}$$

где је:

- $S_p$  – убрзање које се постиже коришћењем  $p$  процесора,
- $f$  – део програма који се може паралелизовати,
- $(1 - f)$  – серијски део програма који мора бити извршен секвенцијално.





Слика 5: Амдалов закон

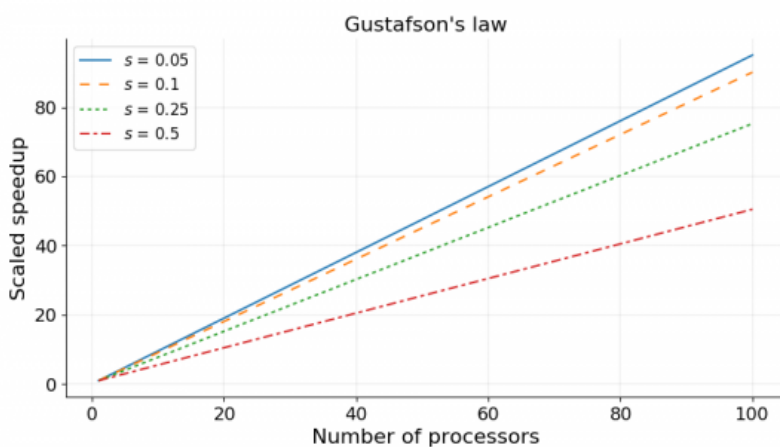
Из Амдаловог закона произилази да чак и ако је 95% програма паралелно, теоријски максимум убрзања није већи од 20×, без обзира на број процесора. Зато је у пракси важно минимизовати серијске делове програма и комуникационе трошкове између процеса.

Међутим, Амдалов модел се користи у случају фиксне величине проблема. У стварности, повећање броја процесора често омогућава решавање већих проблема у истом временском оквиру. Ову идеју описује **Густафсонов закон**:

$$S_p = p - \alpha(p - 1)$$

где је:

- $S_p$  – постигнуто убрзање,
- $p$  – број процесора,
- $\alpha$  – серијски удео извршавања (однос времена серијског дела и укупног времена)



Слика 6: Густафсонов закон

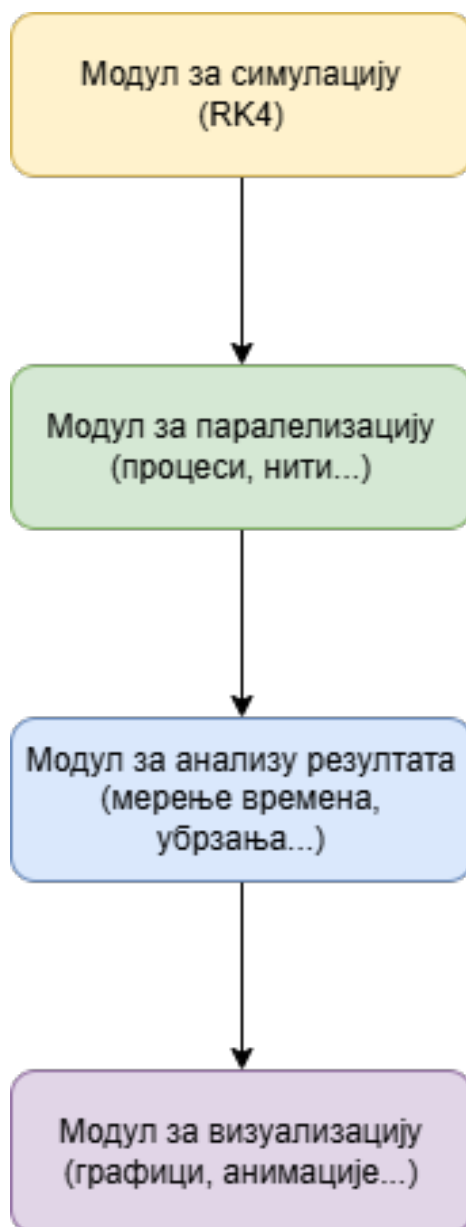
Густафсонов закон показује да се у пракси убрзање може приближити линеарном, ако се величина проблема повећава заједно са бројем процесора, што је карактеристично за **слабо скалирање**. Ово објашњење боље одражава реалне услове рада савремених система, када се повећање броја процесора користи за обраду већих количина података, а не само за брже извршавање истог посла.

Комбинацијом Амдаловог и Густафсоновог модела могуће је добити реалнију процену ефикасности паралелних система и боље разумети понашање симулација при повећању броја процесора.

Циљ овог поглавља је да прикаже укупну архитектуру развијеног система за симулацију двоструког клатна и анализу перформанси паралелних имплементација. Систем је осмишљен тако да омогући једноставно дефинисање почетних услова, покретање симулација у више програмских језика и прикупљање података о времену извршавања ради касније анализе.

### 3.1 Архитектура решења

Систем је дизајниран као скуп независних компоненти које се могу извршавати и тестирати појединачно. Основни циљ архитектуре је постизање јасне раздвојености између нумеричког језгра симулације, паралелизације и визуализације резултата.



Слика 7: Дијаграм архитектуре

Компоненте система су:

- **Модул за симулацију** — извршава нумеричку интеграцију система диференцијалних једначина користећи Runge–Kutta методу четвртог реда.
- **Модул за паралелизацију** — организује извршавање више независних симулација у различитим процесима или нитима у зависности од изабраног језика.
- **Модул за анализу резултата** — прикупља податке о времену извршавања, броју радних јединица, и израчунава убрзање и ефикасност.
- **Модул за визуализацију** — генерише графиконе и анимације трајекторија ради квалитативне анализе хаотичног понашања.

Сви модули деле заједнички улазни формат параметара, који садржи почетне услове и конфигурацију симулације. Излазни подаци се чувају у CSV формату ради лакше обраде и поређења између различитих имплементација.

## 3.2 Организација података

Подаци о симулацијама организовани су по моделу једноставне табеле, где сваки ред представља један експеримент са својим улазним параметрима и резултатима.

Табела 1: Пример структуре података о симулацијама.

ID	$\theta_{10}$	$\theta_{20}$	$\omega_{10}$	$\omega_{20}$	Време извршавања (ms)
1	$\pi/2$	$\pi/2 + 0.01$	0	0	123.4
2	$\pi/2$	$\pi/2 + 0.02$	0	0	118.6

Овакав формат омогућава једноставно поређење резултата, као и примену статистичке анализе и израду графика попут зависности убрзања од броја процесора.

## 3.3 Паралелни модел извршавања

Паралелизација у систему се заснива на **ансамбл моделу**, где свака нит или процес извршава симулацију са различитим почетним условима. Овај приступ избегава проблем секвенцијалне зависности временских корака, јер су симулације међусобно независне.

У Python имплементацији користи се библиотека `multiprocessing`, у Rust-у `std::thread` и `Rayon`, док Go користи **goroutines** и **channels** за конкурентно извршавање. У свим случајевима, комуникација између нити је минимална, што омогућава скоро идеално скалирање са бројем процесора.

Овако дефинисан систем омогућава флексибилно тестирање различитих језика, метода и параметара, уз очување упоредивости резултата.

У овом делу приказане су 3 независне имплементације система за симулацију двоструког клатна: у програмским језицима *Python*, *Rust*, и *Go*. Свака имплементација прати исти нумерички модел и *RK4* методу, али се разликује у начину организације паралелног извршавања, управљања меморијом и комуникације између процеса.

### 4.1 Имплементација у програмском језику Python

#### 4.1.1 Увод и очекивања

*Python* је изабран као полазна тачка за развој система због своје једноставности и изражајности. Иако је *Python* интерпретиран језик и самим тим спорији од компајлираних (попут *Rust* и *Go*), његова синтакса и подршка за паралелно програмирање (преко *multiprocessing* модула) омогућују брз развој и лако експериментисање са различитим моделима извршавања.

Главни циљ ове имплементације био је да се добије референтно, једноставно и прегледно решење које ће послужити као основа за каснија поређења.

#### 4.1.2 Секвенцијална верзија

*Python* имплементација се састоји из три главна дела:

1. **Runge–Kutta интегратор** — врши један корак нумеричке интеграције;
2. **Функција за интеграцију кроз време** — управља низом корака и бележи резултате;
3. **Физички модел система** — израчунава изведене величине и енергију система.

```
def rk4_step(y, dt, f, params):  
    k1 = f(y, params)  
    k2 = f(y + 0.5 * dt * k1, params)  
    k3 = f(y + 0.5 * dt * k2, params)  
    k4 = f(y + dt * k3, params)  
    return y + (dt / 6.0) * (k1 + 2*k2 + 2*k3 + k4)
```

Листинг 1: Функција Runge–Kutta корака у Python-у

```
def integrate(y0, dt, steps, f, params, record_energy_fn=None):
    y = np.array(y0, dtype=float).copy()
    traj = np.zeros((steps + 1, y.size))
    times = np.zeros(steps + 1)
    energies = None
    if record_energy_fn:
        energies = np.zeros(steps + 1)

    traj[0] = y
    if energies is not None:
        energies[0] = record_energy_fn(y, params)

    for i in range(1, steps + 1):
        y = rk4_step(y, dt, f, params)
        traj[i] = y
        times[i] = i * dt
        if energies is not None:
            energies[i] = record_energy_fn(y, params)

    return times, traj, energies
```

Листинг 2: Функција за интеграцију кроз време

```

def integrate(y0, dt, steps, f, params, record_energy_fn=None):
    y = np.array(y0, dtype=float).copy()
    traj = np.zeros((steps + 1, y.size))
    times = np.zeros(steps + 1)
    energies = None
    if record_energy_fn:
        energies = np.zeros(steps + 1)

    traj[0] = y
    if energies is not None:
        energies[0] = record_energy_fn(y, params)

    for i in range(1, steps + 1):
        y = rk4_step(y, dt, f, params)
        traj[i] = y
        times[i] = i * dt
        if energies is not None:
            energies[i] = record_energy_fn(y, params)

    return times, traj, energies

def energy(state, params):
    theta1, omega1, theta2, omega2 = state
    m1 = params.get("m1", 1.0)
    m2 = params.get("m2", 1.0)
    l1 = params.get("l1", 1.0)
    l2 = params.get("l2", 1.0)
    g = params.get("g", 9.81)

    x1 = l1 * np.sin(theta1)
    y1 = -l1 * np.cos(theta1)
    x2 = x1 + l2 * np.sin(theta2)
    y2 = y1 - l2 * np.cos(theta2)

    v1x = l1 * omega1 * np.cos(theta1)
    v1y = l1 * omega1 * np.sin(theta1)
    v2x = v1x + l2 * omega2 * np.cos(theta2)
    v2y = v1y + l2 * omega2 * np.sin(theta2)

    T = 0.5 * m1 * (v1x**2 + v1y**2) + 0.5 * m2 * (v2x**2 + v2y**2)
    V = m1 * g * y1 + m2 * g * y2

    return T + V

```

Листинг 3: Рачунање изведених величина и енергије система

### 4.1.3 Паралелна имплементација

Да би се постигло брже извршавање симулација над већим бројем почетних услова, *Python* користи *multiprocessing*, који омогућава паралелно извршавање процеса на више језгара. Свака симулација добија различит скуп почетних углова и угаоних брзина, а резултати се прикупљају по завршетку свих процеса.

Овим приступом свака симулација ради независно, без потребе за синхронизацијом, јер сваки процес има сопствени интерпретер и меморијски простор, чиме се спречава глобално закључавање интерпретера (GIL).

### 4.1.4 Експерименти јаког и слабог скалирања

Да би се испитала скалабилност *Python* имплементације, извршена су два скупа тестова.

- **Јако скалирање:** број временских корака остаје фиксиран, а број процеса се мења (1, 2, 4, 8, 16). Циљ је да се измери убрзање дефинисано као  $S_p = \frac{T_1}{T_p}$ , где је  $T_p$  време извршавања са  $p$  процесора.
- **Слабо скалирање:** сваки процес има константан број корака, док укупан број корака расте пропорционално броју процесора. Циљ је да се провери да ли време извршавања остаје приближно константно када се посао равномерно дели на више јединица.

Резултати оба експеримента биће приказани у наредном поглављу, где ће се поредити *Python*, *Rust* и *Go* имплементације.

## 4.2 Имплементација у програмском језику Rust

### 4.2.1 Увод и мотивација

*Rust* је познат по својој способности да комбинује високе перформансе (сличне C/C++ језицима) са снажним системом типова и гаранцијама безбедности меморије. У контексту симулације двоструког клатна, *Rust* омогућава оптимално управљање меморијом, паралелно извршавање без *data race*-ова, и ефикасну обраду великих скупова података.

*Rust* имплементација служи као пример како се исти нумерички модел може реализовати у језику нижег нивоа уз максималну ефикасност.

### 4.2.2 Секвенцијална верзија

Секвенцијална имплементација у *Rust*-у користи исту *Runge–Kutta* методу четвртог реда (RK4) као и *Python*, али је прилагођена строгом систему типова и статичком управљању меморијом.

### 4.2.3 Паралелна верзија

Паралелна имплементација заснива се на употреби *гауон* библиотеке. Она омогућава декларативну обраду података у више нити без потребе за ручном синхронизацијом. Свака симулација представља засебан задатак са различитим почетним условима, што омогућава готово идеално скалирање са бројем језгара.

Имплементација користи структуру *Params* за складиштење физичких параметара система (маса, дужине и гравитације), док се стање система чува у низу дужине 4 ( $\theta_1, \omega_1, \theta_2, \omega_2$ ). Свака нит извршава интеграцију *Runge–Kutta* методом за свој скуп почетних услова.



```

use rayon::prelude::*;
use std::time::Instant;

#[derive(Clone, Copy)]
struct Params {
    m1: f64, m2: f64,
    l1: f64, l2: f64,
    g: f64,
}

...

fn main() {
    let mut runs = 8usize;
    let mut steps = 600_000;
    for arg in std::env::args().skip(1) {
        if let Some(v) = arg.strip_prefix("--runs=") { runs = v.parse().unwrap(); }
        if let Some(v) = arg.strip_prefix("--steps=") { steps = v.parse().unwrap(); }
    }

    let dt = 0.001;
    let params = Params{ m1:1.0, m2:1.0, l1:1.0, l2:1.0, g:9.81 };
    let base = [std::f64::consts::FRAC_PI_2, 0.0, std::f64::consts::FRAC_PI_2+0.01, 0.0];

    println!("Pokrećem {runs} paralelnih simulacija (steps={steps})...");
    let start_all = Instant::now();

    (0..runs).into_par_iter().for_each(|i| {
        let mut y0 = base;
        y0[2] += (i as f64 - runs as f64/2.0) * 1e-3;
        let _ = {
            let mut y = y0;
            for _ in 0..steps { y = rk4_step(&y, dt, &params); }
        };
    });

    let total = start_all.elapsed().as_secs_f64();
    println!("Paralelno (runs={runs}, steps={steps}) za {:.4}s", total);
}

```

Листинг 4: Главни део паралелне имплементације помоћу *Rayon* библиотеке

У *main* методи можемо приметити како `into_par_iter()` аутоматски дели посао на доступна језгра, док *Rayon runtime* брине о балансирању оптерећења и поновној употреби радних нити. Мерењем времена извршавања показано је да Rust имплементација постиже најбоље резултате у односу на остала решења, што ће бити детаљније анализирано у наредном поглављу.

## 4.3 Имплементација у програмском језику Go

### 4.3.1 Увод и мотивација

Go је изабран као трећи приступ због своје једноставности, брзине компилације и уграђене подршке за конкурентно извршавање. Он комбинује синтаксну једноставност са снажним моделом конкурентности заснованим на *goroutines* и *channels*. Овај модел омогућава развој програма који користе више језгара без експлицитног управљања нитима, што га чини идеалним за паралелне симулације.

У контексту овог рада, Go имплементација двоструког клатна представља **баланс** између брзине извршавања (сличне Rust-y) и једноставности развоја (сличне Python-y). Циљ је био демонстрирати како конкурентно извршавање може бити постигнуто уз минималан број линија кода.

### 4.3.2 Структура програма

Програм је организован у неколико целина:

1. **Модел система** — дефинише структуре Params, State и Sample, које представљају параметре система, тренутно стање и узорак података током симулације.
2. **Нумеричка интеграција** — реализована методом *Runge–Kutta* четвртог реда кроз функцију rk4Step.
3. **Енергетска функција** — израчунава кинетичку и потенцијалну енергију система за сваки корак.
4. **Паралелна симулација** — организована преко **worker pool** модела користећи *goroutines* и *channels*.
5. **Упис резултата** — свака симулација резултате уписује у засебан CSV фајл ради касније анализе.

```
func rk4Step(p Params, s State, dt float64) State {
    k1 := deriv(p, s)
    s2 := State{Th1: s.Th1 + 0.5*dt*k1.Th1, Om1: s.Om1 + 0.5*dt*k1.Om1,
                Th2: s.Th2 + 0.5*dt*k1.Th2, Om2: s.Om2 + 0.5*dt*k1.Om2}
    k2 := deriv(p, s2)
    s3 := State{Th1: s.Th1 + 0.5*dt*k2.Th1, Om1: s.Om1 + 0.5*dt*k2.Om1,
                Th2: s.Th2 + 0.5*dt*k2.Th2, Om2: s.Om2 + 0.5*dt*k2.Om2}
    k3 := deriv(p, s3)
    s4 := State{Th1: s.Th1 + dt*k3.Th1, Om1: s.Om1 + dt*k3.Om1,
                Th2: s.Th2 + dt*k3.Th2, Om2: s.Om2 + dt*k3.Om2}
    k4 := deriv(p, s4)
    return State{
        Th1: s.Th1 + dt*(k1.Th1+2*k2.Th1+2*k3.Th1+k4.Th1)/6.0,
        Om1: s.Om1 + dt*(k1.Om1+2*k2.Om1+2*k3.Om1+k4.Om1)/6.0,
        Th2: s.Th2 + dt*(k1.Th2+2*k2.Th2+2*k3.Th2+k4.Th2)/6.0,
        Om2: s.Om2 + dt*(k1.Om2+2*k2.Om2+2*k3.Om2+k4.Om2)/6.0,
    }
}
```

Листинг 5: Нумеричка интеграција методом Runge–Kutta четвртог реда у Go-y

### 4.3.3 Паралелна имплементација

Паралелизација се заснива на **worker pool** моделу где сваки **радник** извршава независну симулацију са различитим почетним условима. Послови се шаљу преко *jobs* канала, а резултати се прикупљају преко *results* канала. На овај начин се постиже висок степен искоришћења процесора уз минималан *overhead*.

```
func worker(p Params, dt float64, steps int, recordEvery int, outDir string,
            jobs <-chan job, results chan<- result) {
    for jb := range jobs {
        samples := simulate(p, jb.s0, dt, steps, recordEvery)
        path := fmt.Sprintf("%s/run_%04d.csv", outDir, jb.id)
        err := writeCSV(path, samples)
        results <- result{id: jb.id, err: err, path: path}
    }
}
```

Листинг 6: Worker функција

У главном делу програма, број радних горутина (*workers*) може бити експлицитно дефинисан или се аутоматски поставити на вредност `runtime.GOMAXPROCS(0)`, која представља број доступних језгара. Послови се креирају тако што се свакој симулацији задају благо различити почетни углови, чиме се демонстрира хаотична осетљивост система.

#### 4.3.4 Карактеристике и предности

- Модел конкурентности у *Go*-у је изузетно једноставан — стварање хиљада *goroutine*-а има занемарљив трошак у меморији.
- Комуникација преко *channels* обезбеђује безбедну синхронизацију без експлицитних закључавања.
- Уз једноставну синтаксу, *Go* нуди стабилне перформансе које се у овом систему приближавају *Rust*-у.





---

У закључку дајте кратак преглед онога шта урађено, са освртом на проблеме који су решени, предности и мане решења и правце даљег развоја.

---



---

## Списак слика

---

Слика 1	Основни дијаграм двоструког клатна .....	1
Слика 2	Приказ Runge–Kutta (RK4) метода .....	4
Слика 3	Јако скалирање .....	5
Слика 4	Слабо скалирање .....	6
Слика 5	Амдалов закон .....	7
Слика 6	Густафсонов закон .....	7
Слика 7	Дијаграм архитектуре .....	9

---

---

## Списак листинга

---

Листинг 1	Функција Runge–Kutta корака у Python-у .....	11
Листинг 2	Функција за интеграцију кроз време .....	12
Листинг 3	Рачунање изведених величина и енергије система .....	13
Листинг 4	Главни део паралелне имплементације помоћу <i>Rayon</i> библиотеке .....	15
Листинг 5	Нумеричка интеграција методом Runge–Kutta четвртог реда у Go-у .....	16
Листинг 6	<i>Worker</i> функција .....	16

---

---

## Списак табела

---

Табела 1	Пример структуре података о симулацијама. ....	10
----------	--	----

---

---

# Списак коришћених скраћеница

---

Скраћеница	Опис
API	Application Programming Interface (апликациони програмски интерфејс)
AWS	Amazon Web Services (Амазон веб сервиси)
CI/CD	Continuous Integration / Continuous Delivery (континуирана интеграција / континуирана испорука)
CORS	Cross-Origin Resource Sharing (размена ресурса између извора и дестинације различитог порекла)
CSS	Cascading Style Sheets (језик за описивање стилова)
DOM	Document Object Model (објектни модел документа)
DTO	Data Transfer Object (објекат за пренос података)
HTTP	HyperText Transfer Protocol (протокол за пренос хипертекста)
JSON	JavaScript Object Notation (формат за размену података)
JWT	JSON Web Token (сигурносни токен заснован на JSON формату)
RLS	Row-Level Security (сигурност на нивоу реда)
REST	Representational State Transfer (скуп правила за комуникацију између клијента и сервера)
RPC	Remote Procedure Call (позив удаљене процедуре)
SQL	Structured Query Language (структурирани упитни језик)
TLS	Transport Layer Security (безбедност транспортног слоја)
UML	Unified Modeling Language (језик за моделовање дијаграма)
URL	Uniform Resource Locator (јединствени идентификатор и локатор ресурса)
UI	User Interface (кориснички интерфејс)
UUID	Universally Unique Identifier (универзално јединствени идентификатор)
WAL	Write-Ahead Logging (записивање операција унапред)

---



---

## Списак коришћених појмова

---

Појам	Објашњење
$\theta_1$	Угао првог сегмента двоструког клатна у односу на вертикалу
$\theta_2$	Угао другог сегмента двоструког клатна у односу на вертикалу
$\omega_1$	Угаона брзина првог сегмента клатна
$\omega_2$	Угаона брзина другог сегмента клатна
<b>Хаотични систем</b>	Систем који показује осетљивост на почетне услове, што доводи до непредвидивог понашања током времена
<b>Рунге–Кута метода</b>	Нумеричка метода четвртог реда за решавање система диференцијалних једначина
<b>Скалабилност</b>	Мера способности алгоритма да ефикасно користи повећање рачунарских ресурса

---

---

## Биографија

---

Зовем се Лука Петковић и рођен сам 14. јула 2002. годину у Новом Саду. Завршио сам Гимназију “Јован Јовановић Змај” 2021. године, смер обдарени ученици у математичкој гимназији, и добитник сам Вукове дипломе. Након тога, уписао сам Факултет Техничких наука, смер Софтверско инжењерство и информационе технологије, преко буџета. У току студирања, завршио сам тронедељну праксу у “Schneider Electric”-у, као и двомесечну праксу у компанији “Syneschron”. Положио сам све предмете основних академских студија са просеком оцена 9.36. Тренирам стони тенис.

---

---

## Литература

---

---

---

## Грешке у литературним наводима

---

Овде се налази списак грешака у литературним наводима које морате исправити у `literatura.bib` фајлу.

1. Референци `pyflies` недостаје поље `urldate`