

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE TECNOLOGIA  
CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**UM SISTEMA *WEB* PARA EXECUÇÃO  
REMOTA DE APLICAÇÕES DE ALTO  
DESEMPENHO**

**TRABALHO DE GRADUAÇÃO**

**Otávio Migliavacca Madalosso**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**2015**

# **UM SISTEMA *WEB* PARA EXECUÇÃO REMOTA DE APLICAÇÕES DE ALTO DESEMPENHO**

**Otávio Migliavacca Madalosso**

Trabalho de Graduação apresentado ao Curso de Ciência da Computação da  
Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para  
a obtenção do grau de

**Bacharel em Ciência da Computação**

**Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Andrea Schwertner Charão**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**2015**

**Universidade Federal de Santa Maria  
Centro de Tecnologia  
Curso de Ciência da Computação**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,  
aprova o Trabalho de Graduação

**UM SISTEMA *WEB* PARA EXECUÇÃO REMOTA DE APLICAÇÕES  
DE ALTO DESEMPENHO**

elaborado por  
**Otávio Migliavacca Madalosso**

como requisito parcial para obtenção do grau de  
**Bacharel em Ciência da Computação**

**COMISSÃO EXAMINADORA:**

**Andrea Schwertner Charão, Dr<sup>a</sup>.**  
(Presidente/Orientadora)

**Benhur De Oliveira Stein, Prof. Dr. (UFSM)**

**Henrique Pereira, MSc. (CPD - UFSM)**

Santa Maria, 08 de Outubro de 2015.

## **RESUMO**

Trabalho de Graduação  
Curso de Ciência da Computação  
Universidade Federal de Santa Maria

### **UM SISTEMA *WEB* PARA EXECUÇÃO REMOTA DE APLICAÇÕES DE ALTO DESEMPENHO**

AUTOR: OTÁVIO MIGLIAVACCA MADALOSSO

ORIENTADORA: ANDREA SCHWERTNER CHARÃO

Local da Defesa e Data: Santa Maria, 08 de Outubro de 2015.

Algumas áreas de pesquisa utilizam constantemente algoritmos que demandam alto desempenho dos seus ambientes de execução. Ocasionalmente, surgem algoritmos novos, com diferentes propriedades, que se propõem a resolver um problema de forma mais eficiente e/ou completa. Infelizmente, é comum que esses algoritmos fiquem restritos a ambientes institucionais, limitando muito a sua visibilidade para a comunidade de pesquisa. Este trabalho tem como objetivo criar um portal que permita ao usuário solicitar a execução remota de um algoritmo de acordo com as configurações que o sistema oferecer.

**Palavras-chave:** Computação de alto desempenho. Programação Web. Framework Django. Execução Remota. Python.

# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	6
<b>1.1 Objetivos e Justificativa</b>	6
1.1.1 Objetivo Geral	6
1.1.2 Justificativa	7
<b>2 FUNDAMENTOS E REVISÃO DE LITERATURA</b>	8
<b>2.1 Framework Django</b>	8
<b>2.2 Celery Task Queue</b>	9
<b>2.3 Redis</b>	9
<b>2.4 Friends of Friends</b>	9
<b>2.5 Trabalhos Relacionados</b>	10
2.5.1 New Zealand eScience - NeSI	10
2.5.2 Algorithmia	10
2.5.3 HackerRank	10
<b>3 DESENVOLVIMENTO</b>	12
<b>3.1 Funcionalidades</b>	12
3.1.1 Usuário Anônimo	12
3.1.2 Usuário registrado	13
3.1.3 Administrador	13
<b>3.2 Modelos de dados</b>	13
3.2.1 Algorithm	15
3.2.2 Execution	15
3.2.3 PortalUser	15
<b>3.3 Formulário de Contato</b>	17
3.3.1 Django Crispy Forms	17
<b>3.4 Registro de Usuário</b>	17
<b>3.5 Execução remota de tarefas</b>	18
<b>3.6 Sistema de arquivos</b>	19
<b>4 PRÓXIMAS ETAPAS</b>	21
<b>REFERÊNCIAS</b>	22

# 1 INTRODUÇÃO

Algoritmos com grande custo computacional são facilmente encontrados em áreas como meteorologia, biologia e astronomia. Esses algoritmos possuem a característica de consumir um nível elevado de processamento, e conseqüentemente, os tempos necessários para suas conclusões tendem a ser longos e variam dependendo do ambiente aonde são executados.

Pesquisadores destas áreas podem vir a desenvolver novas implementações de algoritmos utilizados pela comunidade de pesquisa. Essas implementações podem trazer muitos benefícios para outros pesquisadores que necessitam deste tipo de solução. Infelizmente, é comum essas implementações ficarem restritas a ambientes privados, não por questões de licença, mas simplesmente pela ausência de um método prático para disponibilizá-la ao público.

Baseado nessa situação, surge a ideia de desenvolver um portal *web* que permita a execução de algoritmos remotamente, de acordo com as configurações feitas pelo administrador. Desta forma, o usuário seria capaz de utilizar dados próprios para que sejam processados pelos algoritmos, e consiga obter os resultados quando a tarefa for concluída.

Portais como o descrito acima já existem(citar NeSI), porém são desenvolvidos de acordo com a estrutura aonde serão mantidos. A vantagem deste projeto é que será mais genérico, prevendo a sua utilização por diferentes públicos e em diferentes ambientes.

Um algoritmo que se enquadra no propósito do portal e que será utilizado durante o desenvolvimento do mesmo, é a uma versão do algoritmo *Friends-of-Friends*(SURHUD MORE, ????) de complexidade  $n \cdot \log(n)$  paralelizado através do *framework* OpenMP. Essa variação do algoritmo foi desenvolvida em um projeto de pesquisa vinculado ao INPE (Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais) pelo autor deste trabalho.

## 1.1 Objetivos e Justificativa

### 1.1.1 Objetivo Geral

O objetivo deste trabalho é criar um modelo de portal *web* que possibilite aos usuários cadastrados no portal executar algoritmos utilizando diferentes dados e disponibilizar o resultado da execução após sua conclusão.

### 1.1.2 Justificativa

O projeto é capaz de gerar benefícios significativos para a comunidade de pesquisa de diversas áreas, criando um modelo de ambiente que facilite a divulgação e teste de resultados de algoritmos alternativos para resolução de problemas comuns.

Além de servir como modelo, o projeto disponibilizará um algoritmo que se enquadra na categoria alvo do projeto: a versão de complexidade  $n \cdot \log(n)$  e paralela do *friends-of-friends*.

## 2 FUNDAMENTOS E REVISÃO DE LITERATURA

Para a produção deste projeto foi necessário fazer um estudo de ferramentas que iriam ser utilizadas para auxiliar na execução do trabalho. A natureza de um portal web, por exemplo, já apresenta um grande número possibilidades de *frameworks web* com o propósito de auxiliarem no desenvolvimento deste portal. Priorizando a velocidade de desenvolvimento e afinidade do autor com a linguagem, foi escolhido o *framework* Django(DJANGO, 2005), para ser utilizado na implementação.

Também é necessário o uso de um gerenciador de tarefas para lidar com as tarefas que serão geradas através do portal. Como os algoritmos que serão utilizados neste portal podem demandar alto custo computacional, é necessário que o ambiente aonde o portal será mantido não seja o mesmo aonde as tarefas serão executadas. Assim, impossibilitando a concorrência entre a execução algoritmo e do processo que mantém o portal. Seria inapropriado o portal aguardar a conclusão de uma tarefa ser concluída para só então retornar uma resposta ao usuário que a solicitou, para resolver isso, foi escolhido o gerenciador Celery para realizar o controle dessas execuções.

### 2.1 Framework Django

Django(DJANGO, 2005) é um *framework* escrito na linguagem *Python* para o desenvolvimento de aplicações *web* que encoraja o desenvolvimento ágil, em alto nível e com design pragmático. Desde julho de 2005 é um um projeto de código aberto publicado sob a licença BSD.

O principal objetivo do *framework* é facilitar a criação de *websites* dirigidos a banco de dados e se relaciona muito com a política de *DRY (Don't Repeat Yourself)* e com o conceito de aplicações modulares (ou plugáveis). Dentre as características desejadas para realização do projeto, o Django pareceu adequado por apresentar suporte a tecnologias que favorecem o desenvolvimento ágil do projeto, como mapeamento objeto-relacional e um modelo de desenvolvimento em camadas (*Model-View-Template*).



## 2.2 Celery Task Queue

Celery(CELERY, 2009) é um gerenciador de tarefas assíncronas baseado em troca de mensagens entre a aplicação que irá criar tarefas, a lista de tarefas pendentes e os *workers* (processos que irão executar as tarefas). O fluxo de trabalho do Celery pode ser dividido nos estágios de requisição, execução e retorno de tarefas, a requisição é feita através do portal, pelo usuário, e enfileirada na lista de tarefas pendentes. Enquanto houverem tarefas pendentes, elas serão atribuídas aos *workers* que fazem parte do sistema, que irão executar e retornar ao portal o resultado da execução.

Além de resolver o problema de controle de tarefas, essa aplicação também traz um outro benefício ao projeto que é a possibilidade de expandir o número de *workers* que irão tratar das tarefas, ou seja, conforme a demanda de execuções aumente, é prático configurar outra máquina para fazer o papel de mais um *worker*.

## 2.3 Redis

## 2.4 Friends of Friends

O *Friends-of-Friends* é um algoritmo utilizado para manipular e analisar grandes quantidades de dados produzidos por simulações da área da astronomia, mais especificamente em tópicos como a distribuição de matéria escura em grande escala, a formação de halos de matéria escura, e a formação e evolução de galáxias e aglomerados. Essas simulações tem um papel fundamental no estudo desses assuntos.(BERTSCHINGER, 1998; G. EFSTATHIOU M. DAVIS, 1985)

Na 15ª edição do ERAD-RS<sup>1</sup>, foram publicados resultados de execuções de uma nova implementação do *Friends-of-Friends*(OTAVIO M. MADALOSSO, 2015) originados de um projeto de pesquisa cujo objetivo era reduzir a complexidade do algoritmo e paralelizá-lo para que obtivesse uma diminuição de seu tempo de execução.

O algoritmo funciona utilizando uma entrada de dados composta por posições de  $n$  corpos celestes que devem ser agrupados de acordo com um dado raio. Quando dois corpos estão posicionados a uma distância menor do que a do raio informado, eles pertencem a um mesmo grupo e qualquer outro corpo que estiver a uma distância menor ou igual ao raio de qualquer in-

---

<sup>1</sup> Escola Regional de Alto Desempenho do Rio Grande do Sul

tegrante de um grupo, também pertence ao grupo. O resultado esperado do algoritmo é informar quais corpos estão relacionados entre si seguindo essa regra.<sup>2</sup>

Uma característica significativa desse algoritmo é o grande volume de dados que compõem o arquivo de entrada, durante o desenvolvimento do algoritmo, foi utilizado um arquivo de entrada com informação de 317 mil corpos celestes. Como esse arquivo precisa ser enviado a partir do usuário para o sistema, é necessário que seja determinado um limite do tamanho do arquivo e um prazo de validade para o qual esse arquivo continuará disponível no sistema após sua utilização. Caso contrário é inevitável que, conforme o portal seja utilizado, os recursos de memória do ambiente destinados a manter os arquivos sejam comprometidos.

## 2.5 Trabalhos Relacionados

### 2.5.1 New Zealand eScience - NeSI

o NeSI(FORMS, 2009) é o serviço de infraestrutura de pesquisa da Nova Zelândia, oferece vários serviços para a comunidade de pesquisa do país. Para ter acesso ao sistema é necessário estar cadastrado em algum projeto já existente, ou por meio de um formulário para aplicação de um novo projeto, que será avaliado e se aprovado, cadastrado no sistema (junto com os dados que permitem acesso ao usuário).

### 2.5.2 Algorithmia

Uma plataforma que serve de intermediário entre desenvolvedores e utilizadores de algoritmos, o Algorithmia<sup>3</sup> permite aos usuários cadastrados disponibilizar e/ou utilizar algoritmos de outros usuários. Um desenvolvedor que deseja utilizar algum dos algoritmos presentes no Algorithmia em um projeto próprio, adiciona uma chamada do algoritmo selecionado e paga de acordo com a utilização e os preços estabelecidos pelo site.

### 2.5.3 HackerRank

O site HackerRank<sup>4</sup> desafia os usuários a encontrem as melhores soluções para desafios computacionais que podem ser resolvidos em várias linguagens de programação. Cada solução

<sup>2</sup> Algoritmo Friends of Friends <https://gclusters11.wikispaces.com/SBCS+1.1+FOF+Masses>

<sup>3</sup> <https://algorithmia.com>

<sup>4</sup> <https://www.hackerrank.com/>

proposta por um usuário é avaliada de acordo com o resultado do algoritmo enviado e seu tempo de execução, essa avaliação é publica em um *rank* contendo as demais avaliações da comunidade, criando uma competição associada ao desafio proposto.

### 3 DESENVOLVIMENTO

A metodologia do projeto concentrou-se em dar prioridade aos requisitos críticos ao projeto. Os requisitos foram determinados com base no *story telling* (Figura 3.1) criado no início do projeto e dela foram extraídos os requisitos e funcionalidades do sistema, gerando o backlog do produto que será apresentado a seguir.

Através desse *story telling*, foi desenvolvido o *backlog* do produto, criando funcionalidades baseado na estória e atribuindo a elas diferentes pesos de acordo com sua importância para o sistema.

Foram utilizadas algumas aplicações extensíveis ao Django que poderiam trazer ganhos ao projeto em questão de agilidade de desenvolvimento. Foram elas a *django-registration-redux*<sup>5</sup>, para registro de usuário, e a *django-crispy-forms*<sup>6</sup>, que efetua validação e renderização de formulários.

#### 3.1 Funcionalidades

As funcionalidades do sistema podem ser divididas até agora em 3 grupos distintos (ver Figura 3.3).

##### 3.1.1 Usuário Anônimo

Um usuário anônimo possui a permissão de acessar áreas de informação a respeito do sistema, de contato com o administrador do sistema, e da área de registro, onde pode solicitar o

<sup>5</sup> <http://django-registration-redux.readthedocs.org/>

<sup>6</sup> <http://django-crispy-forms.readthedocs.org/en/latest/>

```
" O cliente possui um conjunto de algoritmos que deseja
disponibilizar para os usuários cadastrados no seu
portal. Para isso, quer um sistema que possa
disponibilizar e gerenciar algoritmos, usuários e
tarefas(execuções solicitadas pelos usuários).

Os usuários cadastrados devem efetuar o login no sistema, e
serem direcionados para o ambiente aonde possam
visualizar as tarefas que requisitou (se houver alguma),
ou seguir para a tela de solicitação de uma nova tarefa.

A solicitação de uma nova tarefa deve permitir ao usuário
selecionar o algoritmo que deseja utilizar, fazer o
upload do arquivo de entrada e solocitar a execução da
tarefa com as configurações selecionados."
```

Figura 3.1 – *Storytelling*

<div> <a href="#">Início</a> <a href="#">Sobre</a> <a href="#">Contato</a> <a href="#">Experimentos</a> <a href="#">Configurações de Usuário</a> </div> <div>otavio   Sair</div>					
ID	Data Requisição	Status	Algoritmo	Arquivo Entrada	Arquivo Saída
10	Oct. 8, 2015, 2:21 a.m.	3	P1	<a href="#">Download Input</a>	<a href="#">Download Output</a>
7	Sept. 20, 2015, 3:10 a.m.	3	P1	<a href="#">Download Input</a>	<a href="#">Download Output</a>
6	Sept. 20, 2015, 3:10 a.m.	3	P1	<a href="#">Download Input</a>	<a href="#">Download Output</a>
5	Sept. 20, 2015, 3:09 a.m.	3	P1	<a href="#">Download Input</a>	<a href="#">Download Output</a>
4	Sept. 20, 2015, 3:09 a.m.	3	P1	<a href="#">Download Input</a>	<a href="#">Download Output</a>

« 1 2 »

Figura 3.2 – Tela de acompanhamento das execuções.

registro e, seguindo as orientações apresentadas, fazer login como um usuário registrado.

### 3.1.2 Usuário registrado

O usuário registrado tem permissão de criar experimentos no portal, para isso ele faz o *upload* de um arquivo que será utilizado como entrada no algoritmo selecionado. Além disso o usuário também pode monitorar o estado dos experimentos que ele requisitou e fazer o *download* dos arquivos de cada experimento, tanto o arquivo de entrada, como a saída(se houver) do algoritmo (ver Figura 3.2).

### 3.1.3 Administrador

O administrador tem as mesmas capacidades do que um usuário registrado e detém privilégios de acesso ao painel de administração do Django. Isso permite que ele faça o cadastro de novos algoritmos no sistema, de novos experimentos padrão e a editar qualquer informação que o sistema detenha no banco de dados.

## 3.2 Modelos de dados

Definidas as funcionalidades a serem desenvolvidas, foram criados modelos de dados para manter as informações dos usuários, de algoritmos disponíveis pelo sistema, execuções que seriam requisitadas pelos usuários, e execuções pré-definidas.

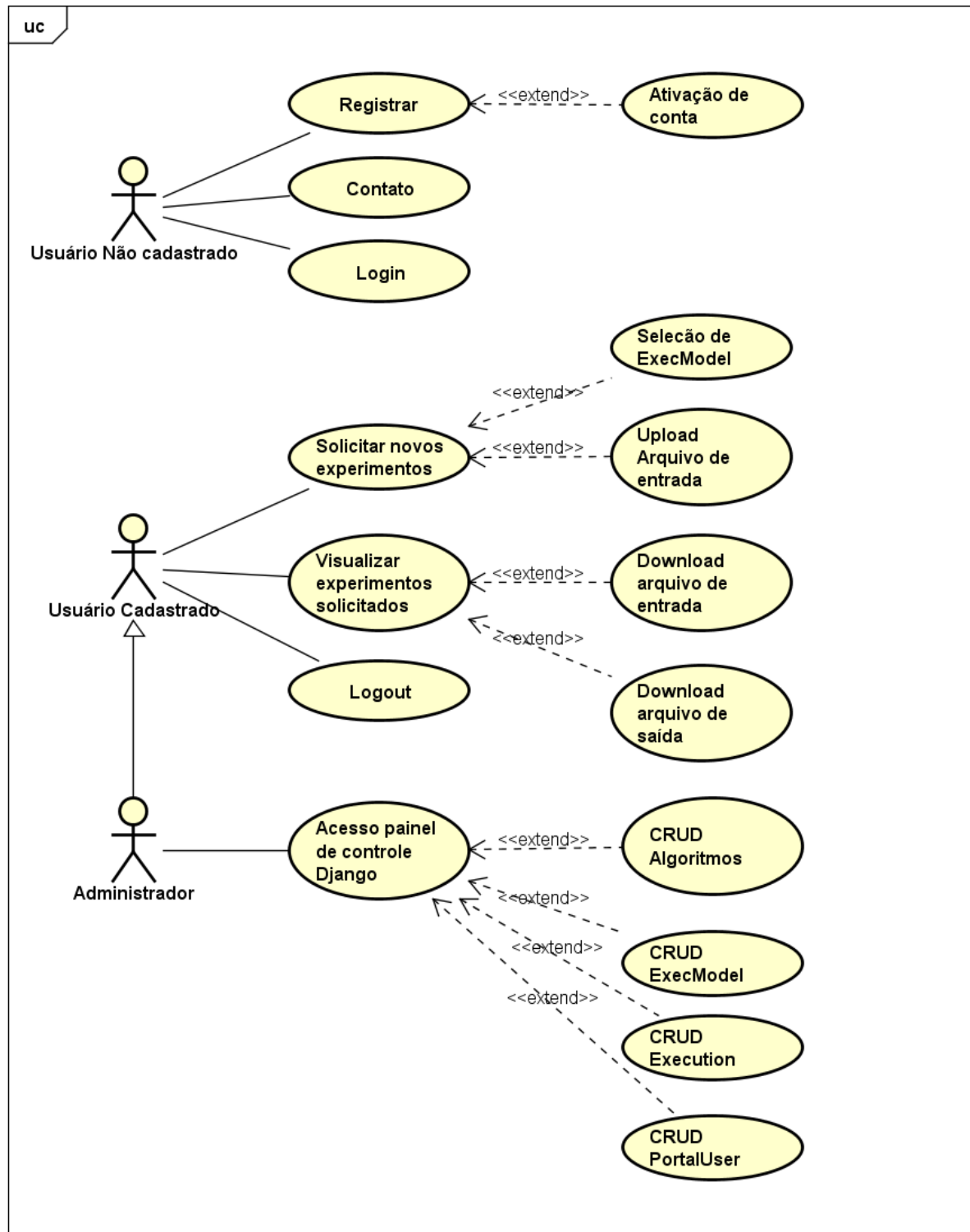


Figura 3.3 – Diagrama de casos de uso do projeto.

Essas 4 classes compõem o modelo de dados (Figura 3.4) que integram todas as funcionalidades do sistema até o presente estado de desenvolvimento.

### 3.2.1 Algorithm

Essa classe é responsável por manter os dados referentes ao(s) algoritmo(s) que o sistema disponibiliza, é composto por 3 atributos que representem o nome do algoritmo, a descrição de seu propósito, e o comando que deverá ser utilizado para executá-lo.

### 3.2.2 Execution

A classe *Execution* mantém todas as informações referentes a um pedido de execução. Ela inclui uma chave estrangeira que referencia o usuário que requisitou-a, a data na qual a requisição foi feita, o status da execução, outra chave estrangeira que referencia qual algoritmo será utilizado, e dois campos para os endereços nos quais devem ser mantidos os dados de entrada e saída à serem usados nesta execução.

### 3.2.3 PortalUser

Representa o usuário no portal, mantém os dados de cadastro e mais alguns referentes a datas e preferências:

- Username (Utilizado para o login)
- Password
- E-mail
- Nickname (Utilizado para mensagens de contato e alertas pelo sistema)
- RegisterDate (Data de quando foi feito o registro do usuário)
- LastAccess (Data do último acesso do usuário no sistema)
- ResultsPerPage (Preferência de quantos resultados por página o usuário deseja quando for listar os experimentos que requisitou)

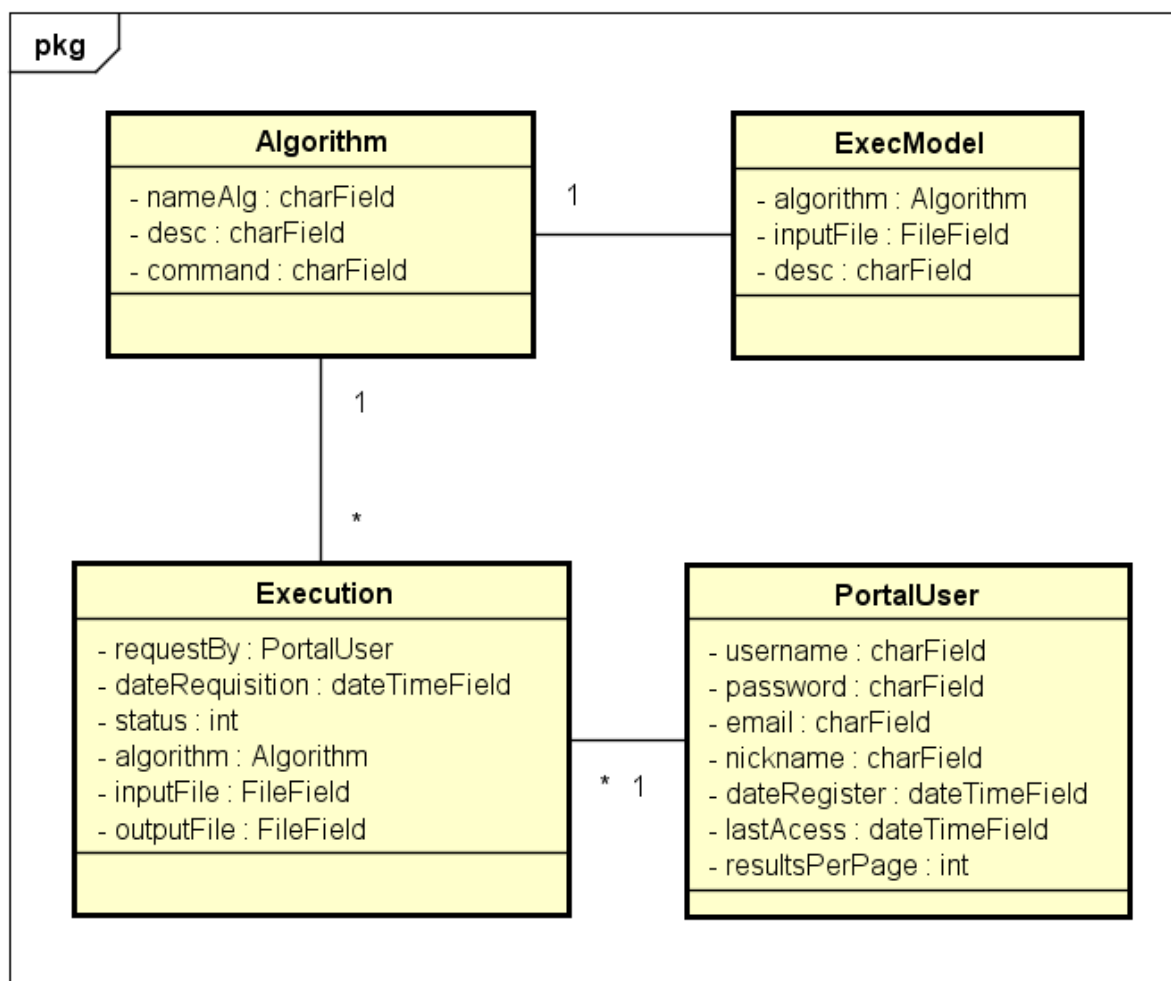


Figura 3.4 – Diagrama de classes do projeto.



### 3.3 Formulário de Contato

A página de contato do sistema foi desenvolvida utilizando um formulário que exige informações necessárias para identificação e endereço de resposta de quem efetuou o contato. Para isso foi utilizada a aplicação *django-crispy-forms* para obtenção de dados e o envio de e-mail a partir do servidor Django para concluir a função.

#### 3.3.1 Django Crispy Forms

Durante a implementação dessa tela foi instalada a aplicação Crispy. Ela trata da criação de formulários e executa a validação e renderização desses formulários. Quando um usuário preenche incorretamente um formulário, ela trata de renderizar um novo fazendo alterações nos campos preenchidos incorretamente, tornando evidente aonde se encontram os erros de preenchimento.

### 3.4 Registro de Usuário

Depois disso houve o estudo da logística de registro de usuários, como a aplicação deve ser aberta a qualquer pessoa, é imprescindível que haja uma forma autônoma de registro de novos usuários. No primeiro momento tentou-se implementar a funcionalidade utilizando formulários e verificações desenvolvidas no próprio projeto, mas durante o desenvolvimento foi encontrada uma solução mais rápida e mais adequada, o uso do app *Django-Registration-Redux*.

O *Django-Registration-Redux* é uma aplicação extensível que provê as funcionalidades de registro de usuários para sites que utilizam Django. Essa aplicação já dispõe de templates e formulários para fazer a sua função, também contém um sistema de ativação de contas no qual o usuário que solicitou registro recebe um e-mail no endereço usado no cadastro que contém um link para ativar sua conta, forçando uma verificação de que o e-mail utilizado existe e pertence mesmo ao usuário.

Por padrão ela mantém apenas os dados de e-mail, nome e senha do usuário que solicitou o registro, o que satisfaz os requisitos mínimos para executar sua funcionalidade, porém para o sistema em desenvolvimento, pareceu interessante ter a possibilidade de obter mais dados do usuário em seu cadastro, tais como instituição a qual o usuário pertence (Universidade, empresa, etc.), grau de escolaridade, e outras informações que podem ser úteis posteriormente ao administrador do sistema.

The image shows a web registration form. At the top, there is a navigation bar with links 'Início', 'Sobre', and 'Contato'. To the right of these links are input fields for 'Username' and 'Password', followed by buttons 'Entrar' and 'Registrar'. The main heading is 'Register'. Below it are five required fields: 'Username\*', 'E-mail\*', 'Password\*', 'Password confirmation\*', and 'Nickname\*'. Each field has a text input box. Below the 'Username\*' field, there is a small text requirement: 'Required. 30 characters or fewer. Letters, digits and @/./+/-/\_ only.' Below the 'Password confirmation\*' field, there is a small text instruction: 'Enter the same password as above, for verification.' At the bottom of the form is a blue button labeled 'Join'. Below the form, there is a link 'Need to Login?'.

Figura 3.5 – Formulário de Registro de Usuário.

Além disso, essa aplicação não tem por padrão, nenhuma forma de filtro de domínios de endereços de e-mail, o que também pode ser útil ao sistema, caso o administrador queira limitar o acesso do portal aos usuários que detenham um e-mail de um domínio específico.

Para contornar essas questões, foi criado um novo modelo de dados (PortalUser) que estende o modelo de dados da aplicação (Registration User), tornando possível estender as funções de registro para esse modelo novo, de modo que no processo de registro novos campos possam ser requisitados, verificados e validados pelo sistema antes de proceder com a criação do usuário.

### 3.5 Execução remota de tarefas

A execução remota de tarefas foi um requisito que exigiu outro estudo em busca de ferramentas e técnicas para sua realização. É necessário esclarecer que não é viável que o próprio processo que mantém a aplicação no ar e trata de todos os *requests* realizados por usuários também lide com as execuções dos experimentos solicitados pelos mesmos, pois isso causaria uma lentidão muito grande no sistema.

Para contornar esse problema foram verificadas duas técnicas: a criação de um novo processo que faria a execução do experimento, ou então o uso de alguma aplicação que gerencie filas de tarefas e distribuição das mesmas para demais processos e/ou máquinas.

Compreendida a dimensão e complexidade de criar um sistema para execução de tarefas a partir do zero, optou-se por buscar por aplicações compatíveis com as tecnologias utilizadas do projeto e que pudessem satisfazer a necessidade identificada.

A aplicação escolhida foi o Celery, ela gera filas de execução de tarefas por meio de troca de mensagens. A grande vantagem dessa escolha é a facilidade de configuração que o Celery tem com Django, e a vasta documentação existente para configuração de suas funcionalidades.????? DEU RUIM O DJANGO hehe FALAR DO REDIS.

Essa aplicação permite ao sistema Django criar tarefas que serão executadas pelos chamados *workers*. Os *workers* são processos independentes que devem ser iniciados nas máquinas que irão executar o processamento dos algoritmos e que trocam mensagens com o sistema que solicitou a execução.

No momento, a execução das tarefas criadas pelo sistema estão todas sendo realizadas por um *worker* executado na mesma máquina que mantém o portal, posteriormente espera-se fazer com que isso seja alterado para que a máquina que realiza o processamento seja exclusivamente dedicada à essa tarefa.

### 3.6 Sistema de arquivos

Como as tarefas realizadas pelo portal exigem dados para serem processados pelo algoritmo, e gera novos dados, foi necessário criar um sistema de arquivos para manter uma ordem na qual seja possível recuperar esses arquivos após o seu processamento. O sistema foi implementado conforme a Figura 3.6 ilustra. Nele, é escolhido um diretório como sendo a raiz de todos os arquivos que o portal irá manter referente a dados de entrada e saída dos algoritmos, e esses dados serão mantidos em diretórios nomeados de acordo com o id do experimento ao qual pertencem, e esse diretório, por sua vez, será mantido em um outro diretório nomeado de acordo com o id do usuário que requisitou o experimento.

Após a implementação desse sistema de arquivos e combinando as funcionalidades com o que já havia sido implementado referente a execução de tarefas, foi possível desenvolver uma página no portal na que o usuário pudesse obter os arquivos de dados referentes a cada experimento solicitado por ele e verificar o estado de cada experimento. Esses estados são

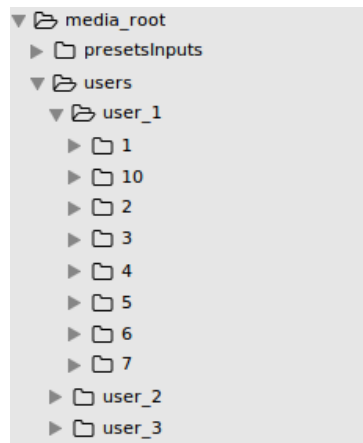


Figura 3.6 – Sistema de Arquivos.

definidos de acordo com o andamento do processo de execução, sendo que até o momento, são possíveis 3 estados:

- "Aguardando": Experimento aguarda sua execução por um *worker*.
- "Executando": Experimento está sendo executado, mas ainda não concluiu.
- "Finalizado": Experimento já foi executado e já possui os dados disponíveis para o usuário.

## 4 PRÓXIMAS ETAPAS

Como continuação do trabalho realizado até o momento, são planejadas as seguintes atividades:

1. fazer a execução das tarefas em uma máquina diferente da que mantém o portal.
2. Implementar sistema de notificação ao usuário para quando execuções forem finalizadas.
3. Implementar nova classe de usuário capaz de obter dados estatísticos do sistema como número de execuções, relatórios do sistema.
4. Adicionar tempo de execução na classe *Execution*.

## REFERÊNCIAS

- BERTSCHINGER, E. Simulations of structure formation in the universe. **Annu. Rev. Astron. Astrophys** **36**, [S.l.], 1998.
- CELERY. **Celery**: distributed task queue. <http://celery.readthedocs.org/en/latest/>, acessado em Outubro de 2015.
- DJANGO. **Django Framework**. <https://www.djangoproject.com/>, acessado em Outubro de 2015.
- FORMS, C. **Django-crispy-forms**. 2009.
- G. EFSTATHIOU M. DAVIS, S. D. M. W. C. S. F. Numerical techniques for large cosmological N-body simulations. **Astrophysical Journal Supplement Series (ISSN 0067-0049)**, vol. **57**, [S.l.], 1985.
- OTAVIO M. MADALOSSO, A. S. C. Implementação do algoritmo Friends of Friends de complexidade  $n \cdot \log(n)$  para classificação de objetos astronômicos. **ERAD-RS XV**, [S.l.], 2015.
- SURHUD MORE, G. E. **Friends-of-Friends Masses**. <https://gclusters11.wikispaces.com/SBCS+1.1+FOF+Masses>, acessado em Novembro de 2015.