**INSTITUTO INFNET**

**ESCOLA SUPERIOR DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO**



Teste de Performance 4

|  |
| --- |
| Projeto de Bloco |

**Marcelo da Silva Oliveira**

**Prof.: Alcione Dolavale**

Rio de Janeiro, 2021

Relatório

Um aplicativo simples de apresentação gráfica do monitoramento e análise do computador. Ele foi implementado em Python usando módulos como psutil (para capturar dados do sistema computacional) e Pygame (para exibir graficamente os dados).

Três bibliotecas do Python foram utilizadas para o desenvolvimento da aplicação, sendo elas *psutil,* *pygame* e *platform.*

**Psutil**

É uma biblioteca de plataforma cruzada para recuperar informações sobre os processos em execução e a utilização do sistema (CPU, memória, discos, rede, sensores) em Python. É útil principalmente para monitoramento de sistema, criação de perfil, limitação de recursos de processo e gerenciamento de processos em execução.

**Pygame**

Pygame é um conjunto de módulos Python projetados para escrever videogames. Isso permite que se crie jogos completos e programas multimídia na linguagem python. Foi utilizada nesta aplicação para exibição das informações recuperadas do sistema.

**Platform**

Biblioteca utilizada para buscar informações sobra a arquitetura do processador, como o nome e modelo. Além disso, também é possível encontrar informações sobre o sistema operacional.

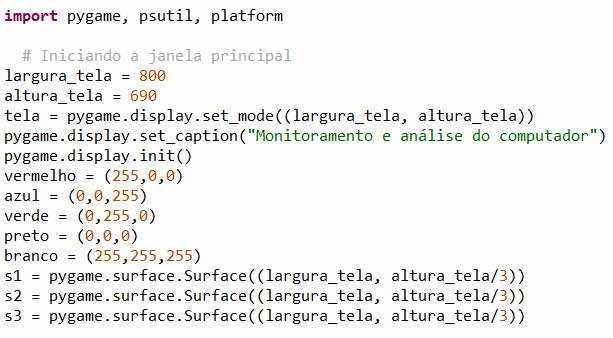
**CPUINFO**

Biblioteca utilizada para buscar algumas informações sobre o processador.

Primeiramente foi criado uma interface gráfica para mostrar o uso da memória, da CPU com os dados do processador, do uso de disco e IP do computador.

Eles serão apresentados como uma barra indicativa de quanto está em uso e quanto está livre, exceto o IP do computador e os dados do processador. Estes serão apresentados apenas com textos.

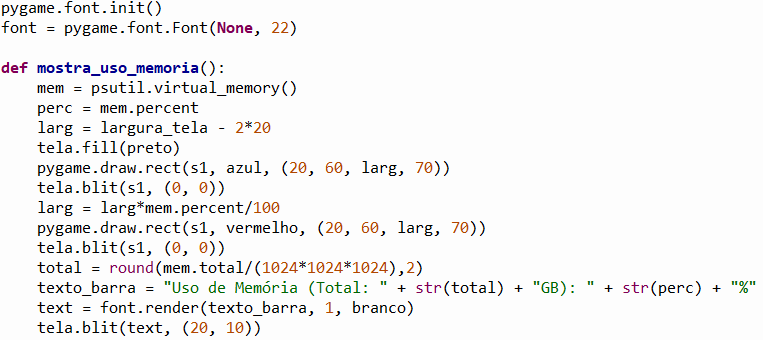
Para criar a interface gráfica, inicialmente foi gerado uma janela e uma estrutura de repetição até que o botão de sair seja pressionado.



Criou-se uma janela de largura 800 e altura 690 com o título “Monitoramento e análise do computador”. Além disso, definimos as cores vermelho, azul, preto, branco e verde para utilizarmos nos próximos passos e utilizamos o *pygame surface* para criar sub janelas dentro da janela principal para colocar as análises do computador.

**Barra de Uso da memória**

Após a criação da janela foi criado uma função chamada “mostra\_uso\_memoria” para mostrar um gráfico com o uso da memória do computador.



Essa função mostra a valor da memória total, com a porcentagem escrita e um gráfico com retângulos vermelho e azul para descrever a memória utilizada e a memória livre, respectivamente.

Note que as informações da memória foram captadas através da função “psutil.virtual\_memory()”.

A exibição da barra de uso da memória ficou da seguinte forma:



**Barra de uso detalhado da CPU e informação detalhada da plataforma de processamento**

Após a criação da barra de uso da memória, foi utilizado a mesma estrutura de código para criar a barra de uso detalhado da CPU, detalhando a porcentagem de uso de cada core(núcleo). Além disso, foi adicionado também informações mais detalhadas da CPU como, o nome do processador, arquitetura e a palavra(bits) através do “cpuinfo”. As informações de núcleos físicos e lógicos e a frequência são retiradas do “psutil”.

Os núcleos do processador são divididos em núcleos físicos e lógicos. O núcleos físicos são hardwares que estão dentro da CPU. Os núcleos lógicos são as habilidades de um núcleo físico fazer duas ou mais atividades simultaneamente.

Os processadores podem possuir arquitetura CISC e RISC. Processador de arquitetura CISC executa uma instruções mais complexas. Com isso, o tempo de processamento será maior afetando, portanto, a capacidade de processamento.  Para executar uma só instrução, um processador CISC pode exigir vários ciclos de relógio. Já os processadores de arquitetura RISC executam instruções reduzidas, ou seja, ele quebra a instrução em várias menores e mais simples e todas assumem um tamanho padrão.   Cada uma dessas instruções têm as características necessárias para que possa ser executada em apenas um ciclo de relógio.

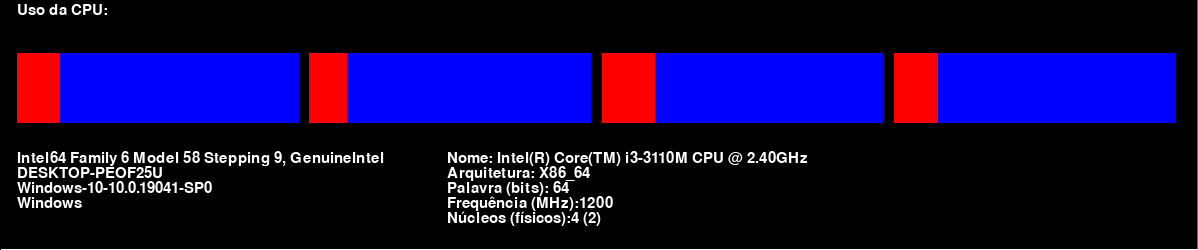
Além da arquitetura, o “cpuinfo” também indica o tamanho da palavra. A palavra é utilizada para indicar a unidade de transferência e processamento de um computador. As palavras são múltiplos de 1 byte, sendo que os microprocessadores geralmente utilizam 32bits – 4 bytes como tamanho da palavra (já existem projetos e microprocessadores que utilizam palavras de 64 bits, porém estes microprocessadores ainda não se popularizaram).

Para capturar a porcentagem de uso de processamento de cada núcleo do processador, foi usado a mesma função utilizada na TP2(psutil.cpu\_percent), mas adicionando um parâmetro a ela.



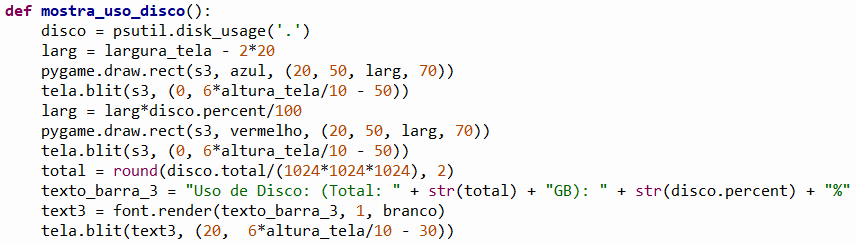
Note que, a estrutura de código da função “mostra\_uso\_CPU” foram colocados informações detalhadas do processamento através da biblioteca “platform”, foram colocados, também, informações detalhadas da CPU através das bibliotecas “cpuinfo”(nome, arquitetura e palavra) e “psutil”(frequência, núcleos lógicos e físicos).

A barra de uso da CPU com a informação detalhada do processador ficou da seguinte forma:



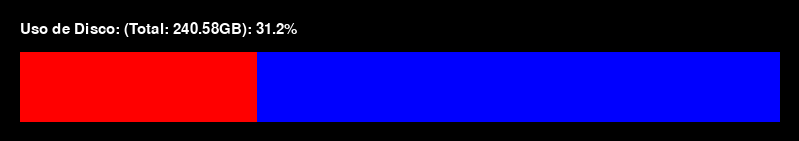
**Barra de uso de Disco**

Para criar a barra de uso de Disco, também foi utilizado a mesma estrutura de código do uso da memória e da CPU, porém com as informações de uso do mesmo.



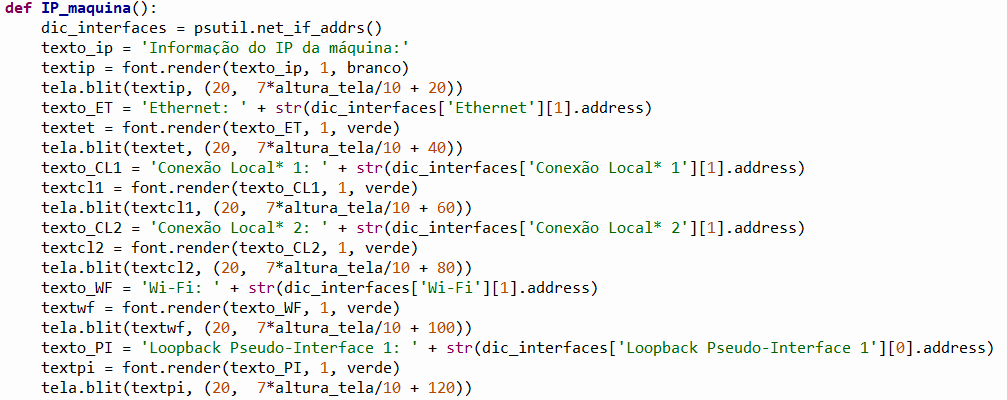
Note que a estrutura de código do uso de Disco é parecido com os códigos do uso de memória e do uso da CPU, porém com as informações específicas do Disco utilizando a função “psutil.disk\_usage(‘.’).

A barra de uso do disco ficou da seguinte forma:

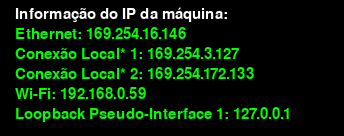


**Informações do IP da máquina:**

Para exibir as informações do IP da máquina, foi utilizado uma estrutura parecida com as das informações anteriores, porém não teve a utilização da barra. Além disso, utilizamos a função “psutil.net\_if\_addrs()” para exibir as informações do IP do computador.



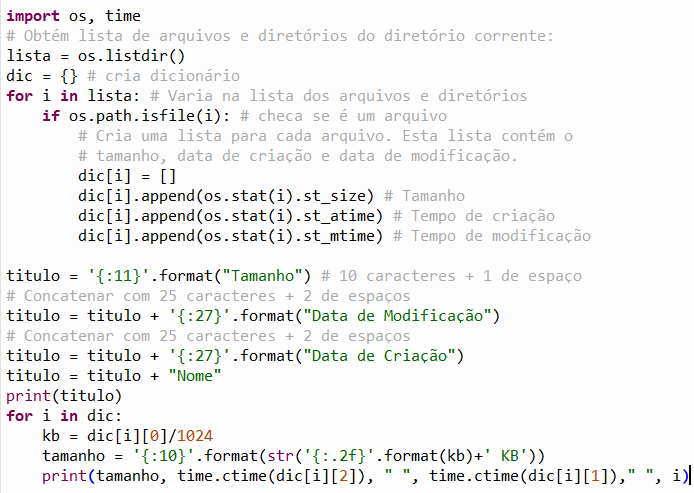
A exibição das informações do IP da máquina ficou da seguinte forma:



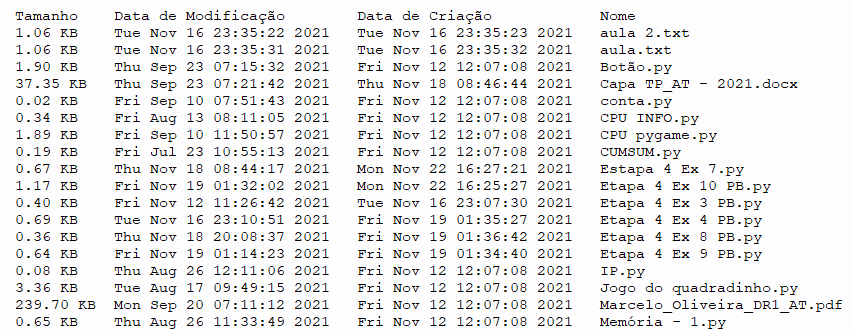
**Arquivos e diretórios**

A partir dessa fase será utilizado a o módulo ‘OS’ para buscar informações sobre arquivos e diretórios como o nome, data de criação, data de modificação e tamanho.

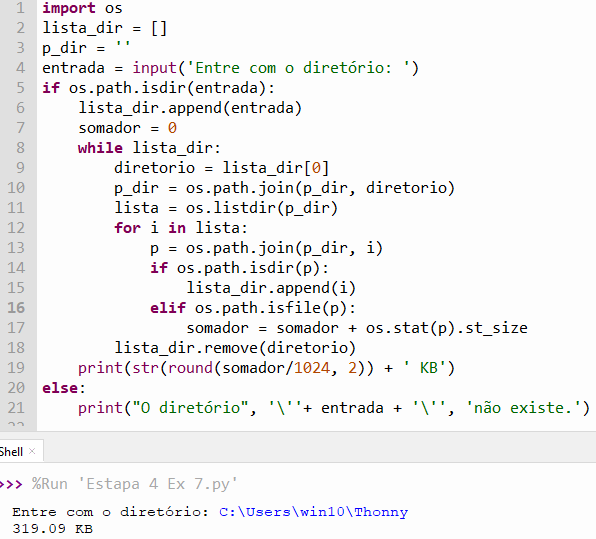
A primeira estrutura de código utilizada imprime os dados de todos os arquivos que estão dentro do diretório.



Foram utilizados as funções “os.stat( )”, “os.listdir( )” e “os.isfile( )”. Além dessas funções, também foi usado uma formatação do python pra poder melhorar o alinhamento e deixar o resultado mais organizado e foi utilizado o módulo ‘time’ para poder colocar a data e hora da forma que utilizamos.



Outra estrutura de código foi utilizada para calcular o tamanho do diretório cujo nome foi enviado pelo usuário. As funções utilizadas para esse código foi ‘os.listdir( )’, ‘os.path.isdir( )’, ‘os.path.isfile( )’, ‘os.path.join( )’ e ‘os.stat( )’.

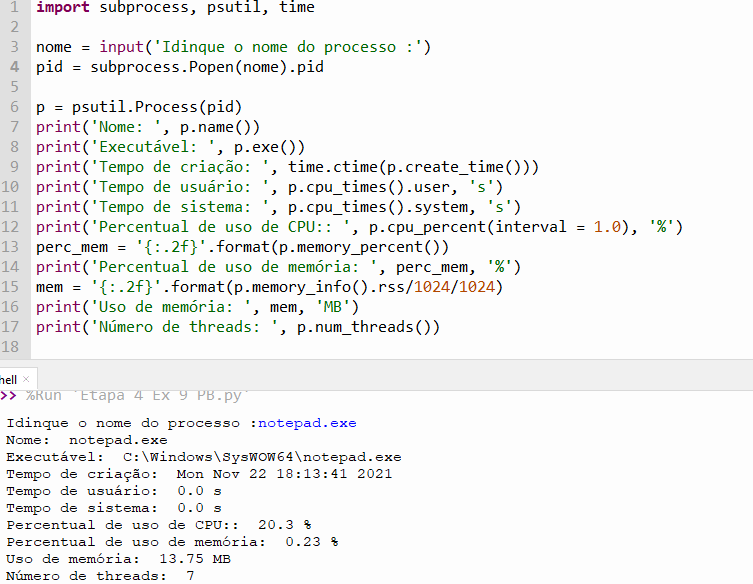


**Informações de Processo**

Para listar as informações de processo é necessário a utilização dos módulos ‘subprocess’, ‘psutil’ e ‘time’.

Foi criado uma estrutura de código pra listar a informações de execução um processo que o usuário envia. As informações são: nome, PID, executável, tempo de uso de CPU do usuário e do sistema, percentual de uso de CPU, uso de memória, percentual do uso de memória principal e número de threads pertencentes ao processo.

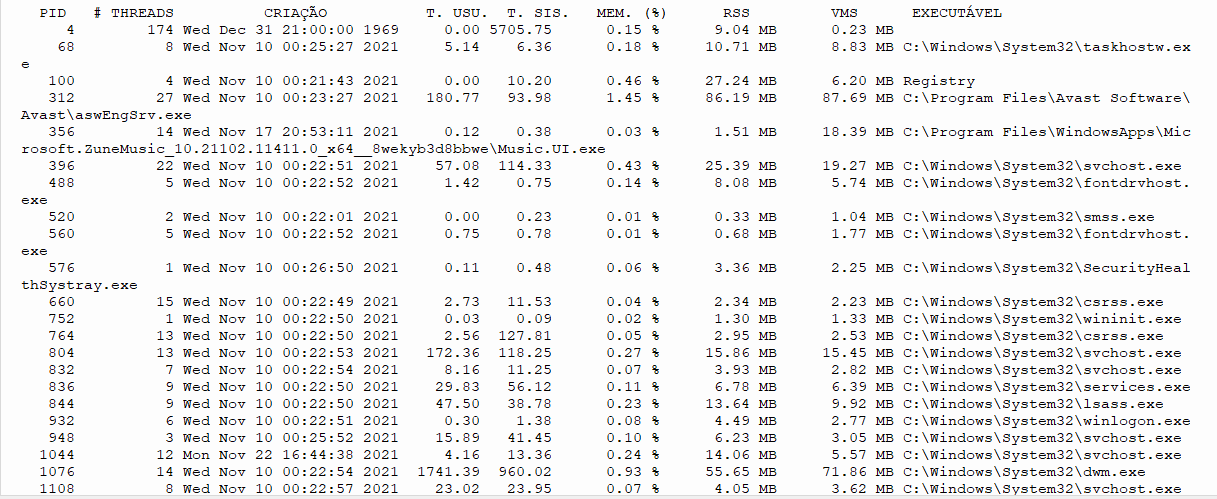
Para identificar o processo, foi utilizado o PID e para acessar as informações do processo, foi utilizado “psutil.Process(PID)”. O módulo “subprocess” foi utilizado para que o próprio processo criasse um outro processo que foi aquele monitorado.

****

Outra estrutura de código feito foi pra imprimir a lista de informações de todos os processos da máquina.

Como o usuário comum pode não ter permissão suficiente para obter todas as informações de determinado processo, foi feito uma verificação na qual o computador realizou uma ação somente se não tivesse ocorrido nenhum erro. Para isso, utilizou-se o artifício Python try-except.



****

**Considerações finais:**

No início tive algumas dificuldades para entender a estrutura de código que foi retirado do roteiro de aprendizagem das etapas 2, 3 e 4, porém consegui entender o que fazia cada linha do código. Com o entendimento, adicionei alguns outros itens nas estruturas de código para uma melhor visualização.

**Referências:**

<https://lms.infnet.edu.br/moodle/mod/page/view.php?id=253423>

<https://lms.infnet.edu.br/moodle/mod/page/view.php?id=253431>

<https://lms.infnet.edu.br/moodle/mod/page/view.php?id=253439#>