



“Snapshot”

**Μία ολοκληρωμένη και open-source λύση
σειριοποίησης δεδομένων για βιντεοπαιχνίδια σε C++**

“Snapshot”

**A complete, full-fledged and open-source video game
data serialization solution in C++**

Τμήμα: BSc (Hons) in Games Programming / GA7M5 21T2

Κωδικός Μαθήματος: Major Project (BSc) - CMN6302 24S1 [ATH]

Κωδικός Εργασίας: CMN6302.S1

Όνομα & Κωδικός σπουδαστή: Διαμαντής Μιχαήλ-Ευάγγελος, 13-13246

Ημ/νία Υποβολής: 19/08/24

Σελίδες: -

Αριθμός λέξεων: -

Δήλωση

Με το παρόν δηλώνω ότι έγραψα την πτυχιακή εργασία μόνος μου και χωρίς τη χρήση άλλων πηγών και βοηθημάτων εκτός αυτών που αναφέρονται στο κείμενο, ως παραπομπές, αυτολεξεί ή μη, και στη βιβλιογραφική λίστα. Επίσης, η εργασία αυτή δεν έχει κατατεθεί στην παρούσα ή σε παραπλήσια μορφή για παρόμοιο σκοπό σε άλλο εκπαιδευτικό ίδρυμα ή εξεταστική επιτροπή.

19 Αυγούστου 2024, Ελλάδα, Αθήνα, Ηλιούπολη



Διαμαντής Μιχαήλ-Ευάγγελος

Περίληψη

Η ιστορία της αποθήκευσης και τροποποίησης δεδομένων στα βιντεοπαιχνίδια είναι ενδιαφέρουσα, καθώς ακολουθεί την εξέλιξη της τεχνολογίας των παιχνιδιών και των προσδοκιών των παικτών. Με την πρόοδο της τεχνολογίας και την ανάπτυξη των αντικειμενοστραφών γλωσσών προγραμματισμού, προέκυψε ένα σχετικά πιο σύνθετο πρόβλημα στον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών: η αποθήκευση των σχέσεων μνήμης μεταξύ των περιπτώσεων κλάσεων που δημιουργήθηκαν από τον εκάστοτε προγραμματιστή. Με την πάροδο των ετών, έχουν χρησιμοποιηθεί διάφορες υλοποιήσεις και τεχνικές για την καταγραφή αυτών των σχέσεων, συμπεριλαμβανομένων απλών αρχείων JSON/XML, βάσεων δεδομένων και δυαδικών μορφών. Δεν υπήρχε αποτελεσματικός ή πλήρης τρόπος σειριοποίησης των δεδομένων για τη διαδικασία αυτή. Σε αυτό το πλαίσιο, δημιουργήθηκε μια βιβλιοθήκη μεθόδων C++, η οποία, σε συνδυασμό με ένα Foreign Function Interface που την πλαισιώνει, επιτρέπει σε έναν προγραμματιστή να την ενσωματώσει εύκολα στο παιχνίδι ή το πρόγραμμά του, ανεξάρτητα από τη γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιείται. Για την επίδειξη των λειτουργιών της, αναπτύχθηκε ένας C# wrapper για χρήση στη μηχανή παιχνιδιών Unity, και ως αποτέλεσμα του σχεδιασμού γεννήθηκε μια αρχιτεκτονική για την αξιοποίηση των λειτουργιών της. Τέλος, ο στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι να θέσει τις βάσεις για τη μελλοντική ανάπτυξη ενός πλήρους και πλήρως αξιόπιστου μηχανισμού σειριοποίησης και διατήρησης των object references σε βιντεοπαιχνίδια και άλλες εφαρμογές.

Abstract

The history of data storage and modification in video games is interesting, following the evolution of game technology and player expectations. With the advancement of technology and the development of object-oriented programming languages, a relatively more complex problem has emerged in the field of video games: storing the memory relationships between instances of classes created by the developer in question. Over the years, various implementations and techniques have been used to record these relationships, including simple JSON/XML files, databases, and binary formats. There was no efficient or complete way to serialize data for this process. In this context, a C++ method library was created that, when combined with a Foreign Function Interface that frames it, allows a programmer to easily integrate it into his game or program, regardless of the programming language used. To demonstrate its functions, a C# wrapper was developed for use in the Unity game engine, and an architecture for exploiting its functions was born as a result of the design. Finally, the goal of this thesis is to lay the groundwork for the future development of a complete and fully reliable mechanism for serialization and object reference preservation in video games and other applications.

Αναγνωρίσεις

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου, Γεώργιο Αναστασάκη, για την πολύτιμη καθοδήγηση και την βοήθεια που μου παρείχε καθ' όλη τη διάρκεια εκπόνησης της πτυχιακής μου εργασίας.

Πίνακας περιεχομένων

Περίληψη	II
Abstract.....	III
Αναγνωρίσεις.....	III
Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή.....	7
1.1 Πρόλογος.....	7
1.2 Τρόπος προσέγγισης.....	7
1.3 Δομή πτυχιακής εργασίας.....	7
Κεφάλαιο 2: Θεωρητικό πλαίσιο.....	8
2.1 Εισαγωγή κεφαλαίου	8
2.2 Persistent Data στην Πληροφορική	8
2.3 Data Serialization	8
2.3.1 Ορισμός του Serialization και Deserialization	9
2.3.2 Serialization formats.....	9
2.3.2a JSON Serialization.....	10
2.3.2β XML Serialization	11
2.3.2γ YAML Serialization	12
2.3.2δ Binary Serialization	14
2.4 Memory management, addresses και serialization.....	17
2.4.1 Logical και Physical addresses	17
2.4.2 Memory Management και Virtual Memory σε ένα λειτουργικό σύστημα	18
2.4.3 Τα memory addresses κατά το serialization.....	19
2.5 Επισκόπηση Serializers προς ανάλυση	19
2.5.1 Protocol Buffers.....	20
2.5.2 MsgPack C++	21
2.6 Foreign Function Interfaces.....	25
2.6.1 Ορισμός του Foreign Function Interface	25
2.6.2 Data Marshalling στα Foreign Function Interfaces	26
2.6.3 Διαχείριση των Exceptions μεταξύ των γλωσσών	27
2.6.4 Performance Overhead στα Foreign Function Interfaces	28
2.7 Library Wrappers.....	28
2.7.1 Managed και Unmanaged κώδικας.....	28
2.7.2 Ορισμός των Library/DLL Wrappers στην Πληροφορική.....	30
2.7.3 Managed και Unmanaged code wrappers.....	30
2.8 Συστήματα και λύσεις serialization στις μηχανές βιντεοπαιχνιδιών	30
2.8.1 Δυνατότητες serialization στη Unity	31
2.8.2 Δυνατότητες serialization στην Unreal Engine	31
Κεφάλαιο 3: Μεθοδολογία	31
3.1 Εισαγωγή κεφαλαίου	31
3.2 Ανάλυση απαιτήσεων της συνολικής λύσης	32

3.3 Ανάλυση επιλογής C++ ως βασική γλώσσα συγγραφής.....	32
3.4 Επιλογή βασικού serializer.....	33
3.5 Χαρακτηριστικά λύσης.....	34
3.5.1 Χαρακτηριστικά C++ DLL	34
3.5.2 Χαρακτηριστικά του Foreign Function Interface	34
3.5.3 Χαρακτηριστικά του C# wrapper	34
3.6 Διατήρηση των references μετά το serialization	34
3.7 Περιβάλλον δοκιμών στη Unity	35
3.8 Σχεδιασμός λύσης.....	35
3.8.1 Σχεδιασμός βασικής βιβλιοθήκης σε C/C++.....	35
3.8.2 Σχεδιασμός του Two-Fold Foreign Function Interface	36
3.8.3 Σχεδιασμός C# Wrapper.....	36
3.9 Σχεδιασμός test environment στη μηχανή Unity	36
3.9.1 Δεδομένα και αντικείμενα	37
3.9.2 Αρχιτεκτονική χρήσης SMRI	37
3.10 Σύγχρονη ή Ασύγχρονη προσέγγιση;	40
3.11 Βαθμός πραγματοποίησης στόχων διατριβής.....	40
3.12 Ανάδειξη σχεδιαστικών στοιχείων	40
Κεφάλαιο 4: Υλοποίηση	40
4.1 Εισαγωγή κεφαλαίου	40
4.2 Υλοποίηση API και C++ DLL	41
4.2.1 Library specific structs	43
4.2.2 Region Global Variables	44
4.2.3 Region Save Path.....	45
4.2.4 Region SMRI Handling	47
4.2.5 Region Data Caching and Packing	48
4.2.6 Region Load from File and Unpacking	51
4.2.7 Region DLL Cleanup.....	52
4.2.8 Library Utilities αρχεία.....	53
4.2.9 Snapshot error codes enumeration.....	55
4.2.10 Precompiled header file	56
4.3 Υλοποίηση Foreign Function Interface	57
4.4 Υλοποίηση C# wrapper	59
4.4.1 Snapshot Wrapper Save Path region	61
4.4.2 Snapshot Wrapper SMRI Handling region.....	62
4.4.3 Snapshot Wrapper Data Caching and Packing region.....	63
4.4.4 Snapshot Wrapper Load from File region	65
4.4.5 Snapshot Wrapper Memory Cleanup region	66
4.5 Test environment στη Unity	67
4.5.1 Δεδομένα και αντικείμενα	67

4.5.2 Χρήση προτεινόμενης αρχιτεκτονικής	68
4.5.3 Χρήση των ISnapshot	73
4.6 Προβλήματα κατά την υλοποίηση.....	76
Κεφάλαιο 5: Δοκιμές	77
5.1 Εισαγωγή κεφαλαίου	77
5.2 Δεδομένα προς συλλογή	77
5.3 Χαρακτηριστικά συστήματος δοκιμών	78
5.4 Software δοκιμών	78
5.5 Πειραματική διαδικασία	78
5.4 Προβλήματα κατά την πειραματική διαδικασία.....	79
Κεφάλαιο 6: Αποτελέσματα	79
6.1 Εισαγωγή κεφαλαίου	79
6.2 Ανάλυση μεγέθους αρχείου.....	79
6.3 Ανάλυση Garbage Collection size κατά την αποθήκευση	80
Κεφάλαιο 7: Συμπεράσματα	81
7.1 Επισκόπηση της διατριβής	81
7.2 Ποσοστό πραγματοποίησης των στόχων.....	81
7.3 Περιγραφή μελλοντικών βελτιώσεων και επεκτάσεων	81
7.4 Επίλογος	81
Βιβλιογραφία	81
Παραρτήματα	81

Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή

1.1 Πρόλογος

Η παρούσα διατριβή έχει ως στόχο τη δημιουργία ενός open-source μηχανισμού αποθήκευσης με βασικό στόχο την χρήση του σε βιντεοπαιχνίδια ο οποίος δεν θα περιορίζεται από την μηχανή στην οποία λειτουργεί ή την γλώσσα την οποία χρησιμοποιεί η εκάστοτε μηχανή παιχνιδιών για κύρια χρήση της. Αυτό έχει ως απώτερο σκοπό την βοήθεια των προγραμματιστών να διαχειρίζονται εύκολα και γρήγορα τα δεδομένα προς αποθήκευση που έχουν στο παιχνίδι τους αλλά φυσικά και να μπορούν με μία φαινομενικά απλή αρχιτεκτονική να φορτώσουν αυτά τα δεδομένα πίσω στο παιχνίδι τους.

Στα πλαίσια της έρευνας αυτής, δημιουργήθηκε μία βιβλιοθήκη μεθόδων γραμμένη σε C++ 17, η οποία πλαισιώθηκε από ένα Foreign Function Interface ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από διαφορετικές γλώσσες όπως είναι η C#, η Java ή και η Python. Μαζί με το ολοκληρωμένο πακέτο της λύσης, δημιουργήθηκε και ο C# wrapper που εγκαθιστά δυνατή τη χρήση της βιβλιοθήκης στη μηχανή παιχνιδιών Unity σε συνεργασία με μία προτεινόμενη αρχιτεκτονική χρήσης της.

Τέλος, σε μακροπρόθεσμο επίπεδο, η διατριβή αυτή αποσκοπεί στο να θέσει τα θεμέλια για τη μελλοντική δημιουργία ενός universal μηχανισμού αποθήκευσης με το δυνατότερα χαμηλό αντίκτυπο στο σύστημα του παίκτη και της μνήμης του.

1.2 Τρόπος προσέγγισης

Ο παρών μηχανισμός δημιουργήθηκε με γνώμονα το μικρό αντίκτυπο στο μηχάνημα που θα τρέχει η εκάστοτε εφαρμογή αλλά και με γνώμονα τον προγραμματιστή που θα κληθεί να κάνει χρήση της βιβλιοθήκης αυτής, ώστε να μπορεί εύκολα να την επεκτείνει. Για να επιτευχθεί αυτό, έγινε μία ενδελεχείς και εξονυχιστική συλλογή όλων των απαραίτητων πληροφοριών, θεωριών και μετρήσεων που χρειάζονται για να δημιουργηθεί αυτή η βιβλιοθήκη. Επιπλέον, εξετάστηκαν διαφορετικοί τύποι serialization δεδομένων ως προς την αποτελεσματικότητα τους και το δυνατότητα τους να διαβαστούν από τον άνθρωπο ώστε να επιλεγθεί ο πιο κατάλληλος. Μέσω αυτών των αναλύσεων παράχθηκε μία αρκετά ικανοποιητική βιβλιοθήκη, με όλα τα απαραίτητα εργαλεία για τη δημιουργία και τη διαχείριση αρχείων αποθήκευσης για παιχνίδια και όχι μόνο.

Τέλος, ένα μεγάλο προτέρημα της βιβλιοθήκης που θα παρουσιαστεί μετέπειτα, είναι η δυνατότητα της να συγκρατεί τις σχέσεις των object references που υπήρχαν κατά τη διάρκεια του serialization, μέσω ενός έξυπνου συστήματος μοναδικών κωδικών.

1.3 Δομή πτυχιακής εργασίας

Αρχικά, το παρόν κεφάλαιο αποτελεί την εισαγωγή και έχει ως σκοπό την παρουσίαση του ερευνητικού στόχου και την ένταξη του αναγνώστη στο θέμα. Έπειτα, ακολουθεί το κεφάλαιο του θεωρητικού πλαισίου, όπου θα γίνει η αποσαφήνιση όλων των εννοιών που ο αναγνώστης θα συναντήσει στο κείμενο αλλά παρουσιάζεται και ολόκληρη η θεωρία πάνω στην οποία θα βασιστεί η δημιουργία όλων των συστημάτων της πτυχιακής εργασίας.

Τρίτων, ακολουθεί το κεφάλαιο της μεθοδολογίας όπου διεξάγεται η ενδελεχής ανάλυση των απαιτήσεων της πλήρης λύσης, αναγράφονται τα πλήρη χαρακτηριστικά της και γίνεται ο σχεδιασμός της.

Τέταρτων, στο 4^ο κεφάλαιο γίνεται και αναλύεται η πλήρης υλοποίηση όλων των τμημάτων της διατριβής αυτής ενώ στα κεφάλαια 5 και 6 γίνονται κάποιες βασικές μετρήσεις σχετικά με το παραχθέν αρχείο της βιβλιοθήκης.

Τέλος, στο 7^ο και τελευταίο κεφάλαιο τη πτυχιακής εργασίας αναφέρεται το ποσοστό επιτυχίας των λειτουργιών της βιβλιοθήκης και αναλύονται μελλοντικές δυνατότητες επέκτασης και βελτιώσεων που μπορεί να λάβει η συγκεκριμένη λύση.

Κεφάλαιο 2: Θεωρητικό πλαίσιο

2.1 Εισαγωγή κεφαλαίου

Στο κεφάλαιο αυτό θα αναλυθεί το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας εξετάζοντας προσεκτικά τύπους serializers που χρησιμοποιούνται στην βιομηχανία, θα γίνει μία σύντομη επισκόπηση των συστημάτων serialization προς ανάλυση στο κεφάλαιο 3, καθώς και μια σειρά άλλων σχετικών πηγών. Επιπλέον, θα οροθετηθεί η έννοια των Foreign Function Interfaces, οι λειτουργίες τους άλλα και επικείμενα σοβαρά ζητήματα του σχεδιασμού τους. Επιπροσθέτως, θα αναλυθούν οι δύο βασικές κατηγορίες των wrapper και ποια η θεωρεία τους και ο ορισμός τους. Τέλος, θα γίνει μία ανάλυση των μηχανισμών serialization και saving συστημάτων που περιέχονται στις μηχανές δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών Unity και Unreal Engine.

2.2 Persistent Data στην Πληροφορική

Η «διατήρηση δεδομένων»(data preservation) στην Πληροφορική είναι η διαδικασία διατήρησης αρχείων και δεδομένων σε ένα στάδιο που τα καθιστά προσβάσιμα καθ' όλη τη διάρκεια του χρόνου. Τα δεδομένα αυτά θα πρέπει να αποθηκεύονται σε μορφές αρχείων που θα τα καθιστούν πιο χρήσιμα στο μέλλον, θα πρέπει να φυλάσσονται σε πολλές τοποθεσίες και τέλος να διατηρούνται σε ένα προστατευμένο «περιβάλλον» προκειμένου να διατηρηθούν(ref).

Συγκεκριμένα, τα μόνιμα δεδομένα(persistent data) αναφέρονται σε δεδομένα που διατηρούνται επ' αόριστον σε μη πτητικές συσκευές αποθήκευσης(non-volatile storage), όπως μαγνητικές ταινίες, σκληρούς δίσκους, Solid State Drives αλλά και οπτικούς δίσκους. Τα δεδομένα αυτά διατηρούνται ακόμη και μετά την απενεργοποίηση της συσκευής, δηλαδή χωρίς ρεύμα, από όπου προέρχεται και η ονομασία τους Non-Volatile Memory. Φυσικά, χρησιμοποιούνται πολλές τακτικές για να εξασφαλιστεί η προσβασιμότητα και η μακροπρόθεσμη διατήρησή τους. Χρησιμοποιούνται συστήματα αρχείων για την οργάνωση των δεδομένων(file systems), εφαρμόζονται τεχνικές δημιουργίας αντιγράφων ασφαλείας, όπως είναι τα διαφορικά(differential), τα αυξητικά(incremental) ή και τα πλήρη(complete) αντίγραφα ασφαλείας, τα οποία αποθηκεύονται εντός, εκτός είτε στο cloud, και γίνεται αντιγραφή των δεδομένων σε διάφορες συσκευές ή τοποθεσίες για λόγους ανθεκτικότητας. (ref)

2.3 Data Serialization

Στην υποενότητα αυτή γίνεται μία σύντομη ανασκόπηση στους ορισμούς του Serialization και Deserialization όπως αυτοί χρησιμοποιούνται στην Πληροφορική (ev. 2.3.1) και εξηγούνται οι βασικοί

τύποι serialization όπως είναι οι XML, JSON, YAML και binary (εν. 2.3.2). Τέλος στην ενότητα 2.4, γίνεται μία επεξήγηση της διαχείρισης των address references από τη CPU και συγκεκριμένα της εξάλειψης των object references στη μνήμη του υπολογιστή κατά τη διαδικασία του serialization.

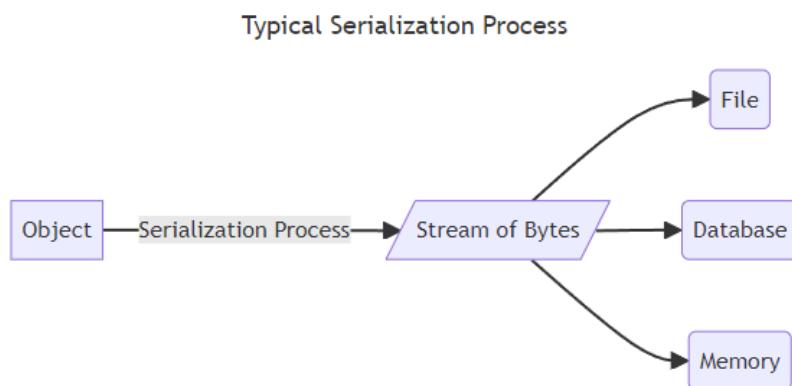
2.3.1 Ορισμός του Serialization και Deserialization

Στον κόσμο της Πληροφορικής, η διαδικασία της μετατροπής δεδομένων σε μία μορφή κατανοητή από έναν υπολογιστή ονομάζεται **Serialization**. Αναλυτικότερα, όπως διακρίνεται στην Εικόνα 1, η σειριοποίηση δεδομένων(data serialization) αναφέρεται στην πράξη του μετασχηματισμού περίπλοκων δομών δεδομένων ή καταστάσεων αντικειμένων (ref) από τη κατάσταση τους στη μνήμη σε έναν πίνακα από bytes ή σε μια μορφή που μπορεί εύκολα να καταγραφεί σε ένα αρχείο, να μεταφερθεί και να ξαναδημιουργηθεί αργότερα μέσω της αντίστροφης διαδικασίας, ονόματη **Deserialization**.

Συγκεκριμένα, το **Deserialization** είναι η διαδικασία μετάφρασης του αποθηκευμένου πίνακα ή αποθηκευμένης σειράς από bytes στην μορφή που ήταν πριν το serialization, κάτι που καθιστά τη διαδικασία του deserialization άμεσα συνδεδεμένη με τη διαδικασία του serialization. (ref)

Επιπλέον, είναι σημαντικό να αναφερθεί πως ο **Serializer** είναι κάτι διαφορετικό από το **Serialization Format** που εξάγει μετά τη διαδικασία του serialization. Το **serialization format** που εξάγει κάθε **serializer** βασίζεται σε συγκεκριμένη σύνταξη αναπαράστασης των **serialized** δεδομένων είτε αυτό είναι ένα **JSON string**, ένα **YAML** ή **XML structure** είτε είναι η **binary** αναπαράσταση αυτών. (ref)

Τέλος, κάθε **serializer** και με τη σειρά της η μορφή **serialized** δεδομένων που εξάγει έχει πλεονεκτήματα και εφαρμογές, όπου αυτά μπορούν να κυμαίνονται από το ποσοστό δυνατότητας ανθρώπινης ανάγνωσης μέχρι και το τελικό μέγεθος του παραχθέντος αρχείου για λόγους αποθήκευσης και μεταφοράς.(ref)



Eικόνα 1: Serialization process

2.3.2 Serialization formats

Η ακριβής σύνταξη και η δομή που χρησιμοποιείται για την αναπαράσταση των **serialized** δεδομένων καθορίζονται από τη μορφή του **serialization**. Οι μορφότυποι **serialization** εμφανίζουν ένα εύρος χαρακτηριστικών, όπως αναγνωσιμότητα, αποδοτικότητα και πολυπλοκότητα. Τα **JSON**, **YAML**, **XML** και **Message Pack (binary)** είναι μερικά παραδείγματα από αυτά τα μορφότυπα. Κάθε μορφή **serialization**

περιγράφει κανόνες για την αναπαράσταση τύπων δεδομένων, την οργάνωση δομών δεδομένων και τον χειρισμό ειδικών περιπτώσεων όπως nested objects ή πίνακες, παρέχοντας έτσι μία σχεδίαση (schema) για το serialization δεδομένων σε διαφορετικά συστήματα και πλατφόρμες. (ref)

Τέλος, τα formats JSON, YAML, XML και binary διαθέτουν το καθένα μοναδικές ικανότητες προσαρμοσμένες σε συγκεκριμένες περιπτώσεις χρήσης, καλύπτοντας ποικίλες απαιτήσεις αναπαράστασης (data presentation), μετάδοσης (transmission) και αποθήκευσης δεδομένων (data preservation).

2.3.2a JSON Serialization

Ιστορικά, η μορφή JSON ή αλλιώς JavaScript Object Notation, είναι βασισμένη στο ανοικτό πρότυπο ECMA-262 3rd Edition 12/1999 της JavaScript (ref ECMA-262) από όπου και δημιουργήθηκε το «ECMA-404 The JSON Data Interchange Standard». Σκοπός της δημιουργίας του ήταν η μετατροπή των αναπαραστάσεων δεδομένων σε μορφή απλού κειμένου που διαβάζονται από τον άνθρωπο σε αντικείμενα ECMAScript. Οι συμβολισμοί που χρησιμοποιεί είναι παρόμοιοι με εκείνους των κοινών γλωσσών προγραμματισμού όπως η C, η C++ και η Java και είναι εντελώς ανεξάρτητη από τις άλλες γλώσσες προγραμματισμού, έτσι αποτελεί μια κατάλληλη επιλογή για τη μετάδοση δεδομένων μεταξύ συστημάτων λόγω της αναγνωσιμότητας και της απλότητάς γραφής του (ref ECMA-404). Η ομαλή ενσωμάτωση καθίσταται δυνατή χάρη στον ελαφρύ πηγαίο σχεδιασμό του και την εγγενή υποστήριξη για την πλειονότητα των γλωσσών προγραμματισμού όπως προαναφέρθηκε. Το JSON λειτουργεί καλά σε καταστάσεις όπως τα διαδικτυακά API και τα αρχεία ρυθμίσεων, όπου είναι απαραίτητη η εύκολη ανάγνωση από τον άνθρωπο και η οργάνωση των δεδομένων.

Όπως φαίνεται στην Εικόνα 2, τα δεδομένα αποθηκεύονται σαν ζεύγη κλειδιών-τιμών (key-value pairs) και οι διαθέσιμοι τύποι δεδομένων προς αποθήκευση κυμαίνονται στα strings, στους integer/floating-point αριθμούς, στις Boolean τιμές, στις λίστες τακτοποιημένων τιμών (ordered lists), στις συλλογές μη τακτοποιημένων ζευγών κλειδιών-τιμών (unordered key-value collections) και τέλος, την αναπαράσταση της απουσίας τιμής μέσω του keyword null. (ref) Αξίζει να σημειωθεί πως οι συλλογές με μη τακτοποιημένα ζεύγη κλειδιών-τιμών (unordered key-value collections) και αυτά εσωτερικά μπορούν με τη σειρά τους να αναπαραστήσουν δεδομένα με τους προαναφερθέντες τύπους. (ref)

```
{ } sample.json > ...
1  {
2      "string_example": "Hello, world!",
3      "number_example": 42,
4      "float_example": 3.14,
5      "boolean_example": true,
6      "array_example": [1, 2, 3, 4, 5],
7      "object_example": {
8          "name": "John",
9          "age": 30,
10         "is_student": false
11     },
12     "null_example": null
13 }
```

Εικόνα 2: Δείγμα JSON αρχείου

2.3.2β XML Serialization

Η eXtensible Markup Language (XML) είναι μια απλή, πολύ ευέλικτη μορφή κειμένου που προέρχεται από την Standard Generalized Markup Language (SGML) του ISO 8879 (ref ISO 8879). Αρχικά σχεδιάστηκε από μία ομάδα του World Wide Web Consortium (W3C) το 1998 για να ανταποκριθεί στις προκλήσεις των μεγάλης κλίμακας ηλεκτρονικών εκδοτικών οίκων, όμως πλέον παίζει επίσης ολοένα και πιο σημαντικό ρόλο στην ανταλλαγή μιας μεγάλης ποικιλίας δεδομένων στο Ιντερνετ και αλλού. (ref from W3C).

Η XML, αναπαριστά τα δομημένα δεδομένα με ετικέτες (tags) που περικλείονται σε αγκύλες. Αυτές οι ετικέτες οριθετούν τη δομή των δεδομένων και μπορούν να περιλαμβάνουν χαρακτηριστικά και nested στοιχεία (elements). Κατά το serialization, τα αντικείμενα ή οι δομές δεδομένων μετατρέπονται σε μία μορφή XML με βάση το επιλεγμένο schema. Αυτό περιλαμβάνει τη διερεύνηση των ιδιοτήτων (attributes) ή των πεδίων (fields) του αντικειμένου και τη δημιουργία των αντίστοιχων στοιχείων και χαρακτηριστικών XML για την ακριβή αναπαράσταση των δεδομένων. Οι δομές XML Schema Definition (XSD) και Document Type Definition (DTD) προσφέρουν επίσημες προδιαγραφές για τον ορισμό της δομής και των περιορισμών των εγγράφων που δημιουργούνται (ref). Επιπλέον, η XML επιτρέπει την δημιουργία custom δομών όπου μερικές από τις αλλαγές που μπορούν να επισημανθούν είναι το τελικό XML format που θα δημιουργηθεί, η διαχείριση ειδικών τύπων δεδομένων, ο καθορισμός συμβάσεων ονοματοδοσίας και η διαχείριση των namespaces. (ref) Σαν serialization format, η XML βρίσκει ευρεία χρήση στις υπηρεσίες ιστού για την ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ πελατών και διακομιστών. Το πρωτόκολλο Simple Object Access Protocol (SOAP), για παράδειγμα, αξιοποιεί την XML για τη μορφοποίηση μηνυμάτων που μοιράζονται μεταξύ των κατανευμένων του συστημάτων (distributed systems).

Τέλος, είναι άξιο να σημειωθεί πως η XML μοιράζεται ομοιότητες με την HTML, καθώς και οι δύο είναι γλώσσες σήμανσης (markup languages) που χρησιμοποιούνται για τη δόμηση και την οργάνωση του περιεχομένου. Και οι δύο χρησιμοποιούν ετικέτες (tags) που περικλείονται σε αγκύλες για να ορίσουν τα στοιχεία μέσα σε ένα έγγραφο. Ωστόσο, η XML διαφέρει από την HTML στο ότι είναι πιο ευέλικτη και επεκτάσιμη, επιτρέποντας τη δημιουργία προσαρμοσμένων ετικετών και δομών εγγράφων, προσαρμοσμένων σε συγκεκριμένες ανάγκες αναπαράστασης δεδομένων. Ενώ η HTML χρησιμοποιείται κυρίως για την εμφάνιση περιεχομένου στον ιστό, η XML χρησιμοποιείται για την αποθήκευση, τη μετάδοση και την ανταλλαγή δεδομένων σε διαφορετικά συστήματα και πλατφόρμες, επηρεασμένη από την προσέγγιση της HTML για τη σήμανση (markup) και τη δόμηση των δεδομένων. (ref)

Ως προς τους τύπους δεδομένων που υποστηρίζονται από την XML, όπως αντά αναπαρίστανται στην Εικόνα 3, οι πιο βασικοί είναι το text το οποίο δέχεται από απλό κείμενο μέχρι και HTML markup μέσα σε ενότητες CDATA, αριθμούς όπως integers, floating-point αριθμούς, δεκαδικούς αριθμούς αλλά και επιστημονική σημειογραφία (scientific notation). Επιπλέον, υποστηρίζονται τιμές Boolean είτε σαν True-False είτε με 1 για True και 0 για False αλλά και η δυνατότητα αποθήκευσης δεδομένων σχετικά με την χρονολογία και την ώρα με βάση κάποιο format, όπως για παράδειγμα το "YYYY-MM-DD" για την χρονολογία (ISO 8601) (ref). Παρόλο που η XML είναι ένα format με βάση το κείμενο (text based) υποστηρίζει την αναπαράσταση δυαδικών δεδομένων (binary data) με τη χρήση τεχνικών όπως η κωδικοποίηση σε Base64 (ref) τα οποία και αποθηκεύονται σαν text μέσα στα XML στοιχεία.

Επιπροσθέτως, προσφέρει ιεραρχικές διατάξεις στοιχείων (elements) και χαρακτηριστικών (attributes), διευκολύνοντας τη δημιουργία περίπλοκων δομών δεδομένων. Ακόμη, παρέχει στους χρήστες τη δυνατότητα να προσαρμόζουν την αναπαράσταση των δεδομένων, ορίζοντας προσαρμοσμένους τύπους δεδομένων με τη χρήση elements και attributes, ικανοποιώντας έτσι τις απαιτήσεις συγκεκριμένων τομέων.

Εν κατακλείδι, η XML ενισχύει την ολοκληρωμένη διαχείριση δεδομένων, επιτρέποντας τη συμπερίληψη μεταδεδομένων (metadata ή information about data) στα έγγραφα. Αυτά τα metadata περιλαμβάνουν κρίσιμες λεπτομέρειες όπως το συγγραφικό δικαίωμα του συγγραφέα, την ημερομηνία δημιουργίας, τις πληροφορίες έκδοσης και άλλα συναφή metadata, ενισχύοντας έτσι την κατανόηση του πλαισίου και τη διαχείριση των δεδομένων. (ref)

```
codeSamples > sample.xml
1   <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2   <data>
3       <!-- Textual data -->
4       <name>John Doe</name>
5
6       <!-- Numeric data -->
7       <age>30</age>
8
9       <!-- Boolean value -->
10      <is_student>true</is_student>
11
12      <!-- Date and time -->
13      <registration_date>2024-04-05T08:00:00</registration_date>
14
15      <!-- Binary data (Base64 encoded) -->
16      <profile_picture>base64_encoded_data_here</profile_picture>
17
18      <!-- Structured data -->
19      <address>
20          <street>123 Main St</street>
21          <city>New York</city>
22          <state>NY</state>
23          <zip_code>10001</zip_code>
24      </address>
25
26      <!-- Custom data type -->
27      <product>
28          <name>Laptop</name>
29          <price>999.99</price>
30          <manufacturer>XYZ Electronics</manufacturer>
31      </product>
32
33      <!-- Metadata -->
34      <metadata>
35          <author>John Smith</author>
36          <creation_date>2024-04-05</creation_date>
37          <version>1.0</version>
38      </metadata>
39  </data>
```

Εικόνα 3: Δείγμα XML αρχείου

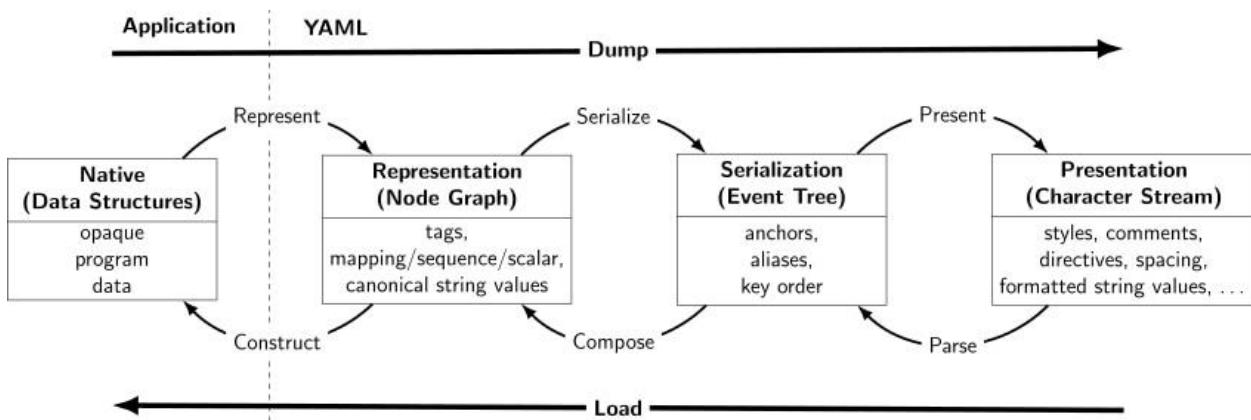
2.3.2γ YAML Serialization

Η YAML Ain't Markup Language (YAML) είναι ένα serialization format δεδομένων που χρησιμοποιείται για την αναπαράσταση δομημένων δεδομένων (structured data). Λόγο της εύκολης

ανάγνωσης του από τον άνθρωπο χρησιμοποιείται συχνά σε αρχεία ρυθμίσεων, στην ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ προγραμμάτων και σε εφαρμογές όπου η αναγνωσιμότητα από τον άνθρωπο αποτελεί προτεραιότητα.

Ιστορικά, η YAML εμπνευσμένη από την XML, δημιουργήθηκε το 2001 από μία ομάδα ερευνητών με κύριους στόχους την εύκολη ανάγνωση της από τον άνθρωπο, την εύκολη μεταφορά και μετάδοση δεδομένων μεταξύ διαφόρων γλωσσών προγραμματισμού και την ευκολία χρήσης της. (ref) Παρόλο που η YAML δεν στηρίζεται σε κάποιο προ υπάρχων standard, όπως η JSON και η XML (ref), μερικά βασικά χαρακτηριστικά του σχεδιασμού της περιέχουν την προσπάθεια ομοιογένειας μεταξύ των τύπων δεδομένων της με τις εγγενείς δομές δεδομένων (native data structures) που έχουν οι δυναμικές γλώσσες προγραμματισμού (dynamic languages), τη σχεδίαση ενός συνεπής μοντέλου το οποίο θα υποστηρίζει γενικά εργαλεία (generic tools) και την έμφαση στην εκφραστικότητα και την επεκτασιμότητα της.

Τέλος, ο μηχανισμός επεξεργασίας της με βάση την επίσημη έρευνα σχεδιασμού της, όπως αυτή αναπαρίσταται στην Εικόνα 4, χαρακτηρίζεται σαν μηχανισμός “one-pass processing” (ref). Αυτό σημαίνει ότι ο αναλυτής (parser) της YAML διαβάζει τα δεδομένα μόνο μία φορά από την αρχή έως το τέλος και τα επεξεργάζεται καθώς τα συναντά. (ref)



Εικόνα 4: Επισκόπηση επεξεργασίας YAML (ref from book)

Επιγραμματικά, οι πιο βασικοί τύποι δεδομένων που υποστηρίζει η YAML ως προς την αποθήκευση τους, όπως αυτά αναπαρίστανται στην Εικόνα 5, είναι οι κλίμακες (scalars) οι οποίες μπορούν να αποθηκεύσουν strings και multi-line strings, integers και floating-point αριθμούς, τιμές Boolean αλλά και την απουσία τιμής είτε με το keyword null ή με το σύμβολο ~ . Επιπλέον, υποστηρίζονται οι διατεταγμένες συλλογές αντικειμένων (ordered item collections) ή όπως τις ονομάζει η YAML, τα Sequences όπου μπορούν να περιέχουν κάθε αναφερόμενο τύπο δεδομένων, οι συλλογές (Mappings) από ζεύγη κλειδιών-τιμών (key-value pairs) όπου το κλειδί πρέπει να είναι μοναδικό μέσα στο σύνολο του Mapping αλλά η τιμή μπορεί να περιέχει ακόμα και nested sequences ή άλλα mappings.

Τέλος, η YAML περιέχει και τα λεγόμενα Anchors και References. Συγκεκριμένα, το χαρακτηριστικό των anchors και των references που διακρίνεται στη YAML δεν αναφέρεται στα memory address references των αντικειμένων που μόλις έγιναν serialized αλλά χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία ψευδώνυμων (aliases) στο ίδιο το YAML αρχείο. Μέσω της χρήσης τους, αποφεύγεται η διπλοτυπία διατύπωσης των δεδομένων μέσα στο αρχείο και συζάνεται η ευκολία ανάγνωσης του. Όταν ορίζεται ένα anchor και μετά γίνεται reference αυτού σε κάποιο σημείο μέσα στο YAML αρχείο, ουσιαστικά δίνεται η εντολή στον parser να χειριστεί αυτές τις εμφανίσεις σαν πανομοιότυπες ως προς το περιεχόμενο τους. Εν γένει, είναι

ένας μηχανισμός για την επαναχρησιμοποίηση δομών δεδομένων εντός του ίδιου αρχείου YAML, αλλά δεν δημιουργεί καμία σύνδεση με τα αρχικά serialized αντικείμενα ή δομές δεδομένων εκτός του πλαισίου του αρχείου. (ref)

```
yaml sample.yaml
 1  # Scalars
 2  name: John Doe
 3  age: 30
 4  is_student: false
 5  null_value: null
 6
 7  # Sequences
 8  <hobbies>:
 9    - Reading
10    - Hiking
11    - Cooking
12
13  # Mappings
14  <address>:
15    city: New York
16    street: 123 Main St
17    zip_code: "10001"
18
19  # Anchors and References
20  <person1>: &person
21    name: Alice
22    age: 25
23
24  #Reference to anchor &person
25  person2: *person
26
```

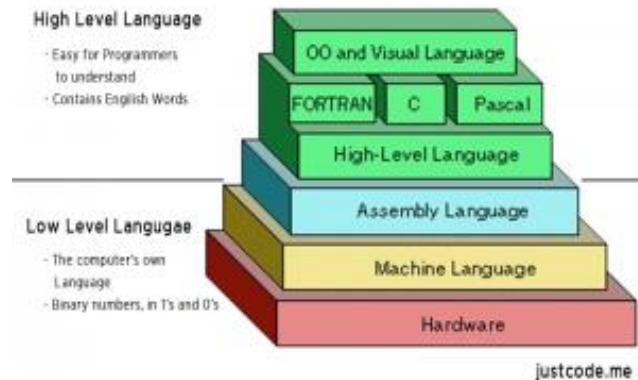
Εικόνα 5: Δείγμα αρχείου YAML

2.3.2δ Binary Serialization

Η δυαδική σειριοποίηση (binary serialization) είναι μια διαδικασία μετατροπής δομών δεδομένων ή αντικειμένων σε δυαδική μορφή (binary), ώστε να μπορούν να αποθηκευτούν, να μεταδοθούν ή να ανακατασκευαστούν αποτελεσματικά αργότερα. Σε αντίθεση με τις μορφές JSON ή XML και YAML, οι οποίες είναι δυνατό να αναγνωστούν από έναν άνθρωπο, το binary serialization κωδικοποιεί τα δεδομένα σε μια συμπαγή, αναγνώσιμη μόνο από μηχανήματα μορφή, η οποία είναι ιδιαίτερα χρήσιμη σε σενάρια όπου η αποδοτικότητα, η ταχύτητα, το τελικό μέγεθος των serialized δεδομένων ή η μειωμένη χρήση bandwidth είναι σημαντικά ζητήματα.

Αρχικά, σε αντίθεση με τα προαναφερθέντα serialization formats και serializers, το binary serialization ως έννοια, υπάρχει εγγενώς λόγω της φύσης των υπολογιστών που χειρίζονται δυαδικά δεδομένα. Από τις πρώτες ημέρες της πληροφορικής, οι προγραμματιστές χρειάζονταν τρόπους αποθήκευσης και μετάδοσης δεδομένων σε μορφή που οι υπολογιστές μπορούσαν να κατανοήσουν αποτελεσματικά. Οι ρίζες του binary serialization μπορούν να εντοπιστούν στην πρώιμη ανάπτυξη των συστημάτων υπολογιστών και των γλωσσών προγραμματισμού (ref). Καθώς οι υπολογιστές εξελίσσονταν και γίνονταν πιο ισχυροί, οι προγραμματιστές επινόησαν μεθόδους για την αναπαράσταση δεδομένων σε δυαδική μορφή για τη βελτιστοποίηση του χώρου αποθήκευσης, τη βελτίωση της απόδοσης και τη διευκόλυνση της επικοινωνίας μεταξύ διαφορετικών συστημάτων. Στις αρχές της πληροφορικής, το binary serialization ήταν συχνά χειροκίνητα κωδικοποιημένο, με τους προγραμματιστές να κωδικοποιούν και να αποκωδικοποιούν χειροκίνητα δομές δεδομένων σε δυαδική μορφή χρησιμοποιώντας τεχνικές χαμηλού επιπέδου (low-level), όπως bit-manipulation και πράξεις σε επίπεδο byte (ref).

Καθώς οι γλώσσες προγραμματισμού και οι πρακτικές ανάπτυξης λογισμικού ωρίμαζαν, αναπτύχθηκαν αφαιρετικές (abstractions) μέθοδοι και βιβλιοθήκες υψηλότερου επιπέδου (high-level) για το binary serialization για την απλούστευση της διαδικασίας και τη βελτίωση της παραγωγικότητας. Στην Εικόνα 6 διακρίνονται οι έννοιες low-level και high-level.



Εικόνα 6: Low-Level και High-Level έννοιες σε γράφημα (ref)

Ισχυρά παραδείγματα είναι οι γλώσσες C και Pascal, οι οποίες περιείχαν low-level εντολές για την ανάγνωση και γραφή δυαδικών δεδομένων σε αρχεία, ενώ μεταγενέστερες γλώσσες όπως η Java και η C# εισήγαγαν ενσωματωμένα frameworks για serialization όπως είναι το ObjectOutputStream και ObjectInputStream (ref) και ο BinaryFormatter (ref) αντίστοιχα, για την αυτοματοποίηση της διαδικασίας του serialization και τον χειρισμό πολύπλοκων δομών αντικεμένων.

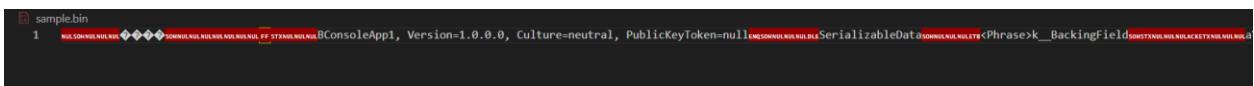
Επιπροσθέτως, με βάση αυτές τις αρχές οι binary serializers που έχουν δημιουργηθεί μπορούν να υποστηρίζουν ένα μεγάλο εύρος τύπων δεδομένων όπως (ref):

- **Primitive** τύπους: Οι binary serializers μπορούν να χειριστούν Primitive τύπους δεδομένων, όπως ακέραιους αριθμούς (π.χ. int, long, short), αριθμούς κινητής υποδιαστολής (π.χ. float, double), χαρακτήρες (π.χ. char) και τιμές Boolean.
- **Composite** τύπους: Οι binary serializers μπορούν να χειριστούν Composite τύπους δεδομένων που αποτελούνται από πολλούς primitive τύπους. Σε αυτούς περιλαμβάνονται πίνακες, λίστες, maps (ή dictionaries), sets, tuples και άλλοι collection τύποι.
- **Custom Objects**: Προσαρμοσμένα αντικείμενα ή κλάσεις, οι οποίες μπορεί να περιέχουν ένα συνδυασμό πρωτόγονων τύπων, σύνθετων τύπων και references σε άλλα αντικείμενα μπορούν επίσης να γίνουν serialized από έναν binary serializer. Οι βιβλιοθήκες serialization

συχνά παρέχουν μηχανισμούς για την προσαρμογή της διαδικασίας serialization αυτών των αντικειμένων είτε μέσω κάποιου configuration αρχείου ή κάποιου custom object schema που θα δημιουργήσει ο προγραμματιστής.

- **Nullable** τύπους: Οι nullable τύποι ή οι τιμές στις οποίες μπορεί να ανατεθεί είτε null reference είτε μια έγκυρη τιμή του υποκείμενου τύπου, διαχειρίζονται επίσης από τους binary serializers.
- **Strings**: Τα strings (πίνακες από char) είναι μία ιδιαίτερη περίπτωση όσον αφορά το binary serialization. Λόγο των διαφορετικών κωδικοποιήσεων όπως είναι οι UTF-8 και UTF-16 - μαζί με μία πληθώρα πολλών άλλον- συχνά οι binary serialization βιβλιοθήκες περιέχουν μηχανισμούς για τη διαχείριση του μεγέθους των string αλλά και υποκείμενα προβλήματα σχετικά με την επιλεγμένη κωδικοποίηση.

Το τελικό παραχθέν αρχείο, όπως διακρίνεται στην Εικόνα 7, δεν αποτελεί μία μορφή η οποία μπορεί να διαβαστεί από τον άνθρωπο και έτσι εάν κάποιος επιχειρήσει να το ανοίξει με κάποιον text editor όπως Notepad ή Notepad++ (ref from site) θα διακρίνει μία αλληλουχία γραμμάτων, συμβόλων, αριθμών ή και ακόμα μη κατανοητά από τον άνθρωπο σύμβολα. Αυτό το φαινόμενο συμβαίνει διότι το παραχθέν αρχείο περιέχει raw binary δεδομένα ή αλλιώς machine code (ref) τα οποία και είναι κατανοητά μόνο από έναν υπολογιστή. Με αυτό τον τρόπο παρέχεται και ένα μικρό επίπεδο ασφάλειας ως προς την ανάγνωση και τροποποίηση των δεδομένων, χωρίς όμως αυτό να αποτελεί κάποιο επίπεδο encryption (ref).



Εικόνα 7: Δείγμα binary αρχείου

Τέλος, στην Εικόνα 8, φαίνεται η αναπαράσταση του δείγματος στην Εικόνα 7 μέσω του προγράμματος HxD32 (ref) που με βάση την επίσημη ιστοσελίδα του περιγράφεται ως:

«*HxD is a carefully designed and fast hex editor which, additionally to raw disk editing and modifying of main memory (RAM), handles files of any size.* »(ref)

Offset(h)	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F
00000000	00	01	00	00	00	FF	FF	FF	01	00	00	00	00	00	00	00
00000010	00	0C	02	00	00	00	42	43	6F	6E	73	6F	6C	65	41	70
00000020	70	31	2C	20	56	65	72	73	69	6F	6E	3D	31	2E	30	2E
00000030	30	2E	30	2C	20	43	75	6C	74	75	72	65	3D	6E	65	75
00000040	74	72	61	6C	2C	20	50	75	62	6C	69	63	4B	65	79	54
00000050	6F	6B	65	6E	3D	6E	75	6C	6C	05	01	00	00	00	10	53
00000060	65	72	69	61	6C	69	7A	61	62	6C	65	44	61	74	61	01
00000070	00	00	00	17	3C	50	68	72	61	73	65	3E	6B	5F	5F	42
00000080	61	63	6B	69	6E	67	46	69	65	6C	64	01	02	00	00	00
00000090	06	03	00	00	00	61	59	6F	75	20	61	63	74	75	61	6C
000000A0	6C	79	20	64	65	73	65	72	69	61	6C	69	7A	65	64	20
000000B0	6D	79	20	6D	61	6A	6F	72	20	73	61	6D	70	6C	65	20
000000C0	66	69	6C	65	2E	20	43	6F	6E	67	72	61	74	75	6C	61
000000D0	74	69	6F	6E	73	20	74	6F	20	79	6F	75	2C	20	62	79
000000E0	20	4D	41	44	20	66	6F	72	20	53	41	45	20	77	69	74
000000F0	68	20	6C	6F	76	65	21	0B								

Eikόνα 8: Inspection του αρχείου sample.bin με HxD32

2.4 Memory management, addresses και serialization

Στην ενότητα αυτή γίνεται μία σύντομη ανάλυση των τρόπων με τους οποίους ένα υπολογιστικό σύστημα διαχειρίζεται τη μνήμη που του παρέχεται. Γίνεται μία αναφορά στις λογικές και φυσικές διευθύνσεις που παράγει ο επεξεργαστής, τις λειτουργίες διαχείρισης μνήμης και εικονικής μνήμης και τέλος εξηγείται τι συμβαίνει σε αυτές τις διευθύνσεις κατά τη διαδικασία του serialization.

2.4.1 Logical και Physical addresses

Στον τομέα των υπολογιστικών, οι λογικές διευθύνσεις (logical addresses) και οι φυσικές διευθύνσεις (physical addresses) έχουν έναν σημαντικό ρόλο στη διαδικασία διαχείρισης της μνήμης. Οι λογικές διευθύνσεις είναι εικονικές διευθύνσεις (virtual addresses) που δημιουργούνται από την CPU και αντιπροσωπεύουν θέσεις στο λογικό χώρο διευθύνσεων που είναι διαθέσιμες και προσβάσιμες σε ένα πρόγραμμα. Αυτές οι διευθύνσεις στην πραγματικότητα, αποτελούν μία αφηρημένη (abstracted) και ανεξάρτητη έννοια από την πραγματική διαμόρφωση της φυσικής μνήμης, παρέχοντας ένα σταθερό περιβάλλον διεπαφής για την αλληλεπίδραση των προγραμμάτων με τη μνήμη (ref). Από την άλλη πλευρά, οι φυσικές διευθύνσεις αναφέρονται στις φυσικές θέσεις στο hardware μνήμης του υπολογιστή, όπου αποθηκεύονται τα δεδομένα. Αντιστοιχούν άμεσα στα πραγματικά memory cells του hardware, καθορίζοντας τις πραγματικές θέσεις στις οποίες βρίσκονται τα δεδομένα. Η μετάφραση μεταξύ των λογικών διευθύνσεων και των φυσικών διευθύνσεων διαχειρίζεται από τη μονάδα διαχείρισης μνήμης (Memory Management Unit - MMU) του λειτουργικού συστήματος, η οποία αντιστοιχίζει τις λογικές διευθύνσεις στις αντίστοιχες φυσικές διευθύνσεις, διευκολύνοντας την αποτελεσματική πρόσβαση και διαχείριση της μνήμης. Αυτή η διαδικασία αναπαρίσταται στην Εικόνα 9. Αυτό το επίπεδο αφαίρεσης μεταξύ λογικών και φυσικών διευθύνσεων επιτρέπει την ευέλικτη κατανομή, προστασία και αργότερα, virtualization της μνήμης στα σύγχρονα συστήματα υπολογιστών (ref).



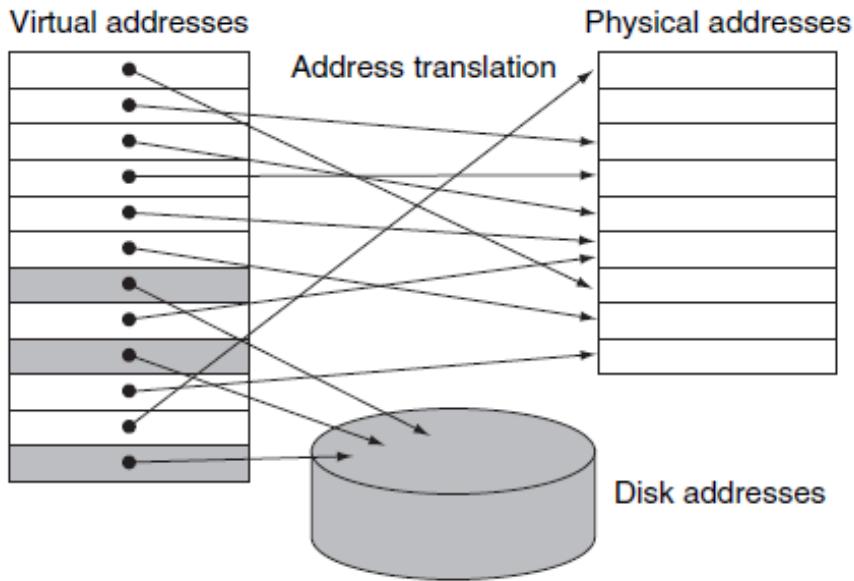
Εικόνα 9: Address binding on the MMU (ref from book 2022)

2.4.2 Memory Management και Virtual Memory σε ένα λειτουργικό σύστημα

Η διαχείριση της μνήμης σε ένα λειτουργικό σύστημα περιλαμβάνει την αποτελεσματική κατανομή και χρήση της μνήμης για την υποστήριξη των διεργασιών που εκτελούνται. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω διαφόρων τεχνικών και schemes. Δύο βασικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται στη διαχείριση της μνήμης είναι το paging και το segmentation. Το paging χωρίζει τη φυσική μνήμη σε μπλοκ σταθερού μεγέθους που ονομάζονται frames και τη λογική μνήμη σε μπλοκ σταθερού μεγέθους που ονομάζονται pages, επιτρέποντας την ευέλικτη κατανομή μνήμης και την αποτελεσματική χρήση της φυσικής μνήμης (ref). Όταν μια διεργασία (process) ζητά μνήμη, το λειτουργικό σύστημα κατανέμει ένα ή περισσότερα pages, τα οποία διαχειρίζεται μέσω ενός πίνακα σελίδων (page table). Εάν το ζητούμενο page δεν βρίσκεται στην κύρια μνήμη – όπως η RAM και η ROM - εμφανίζεται το λεγόμενο page fault, προτρέποντας το λειτουργικό σύστημα να φέρει το page από τον δευτερεύοντα αποθηκευτικό χώρο – όπως HDDs, SSDs και παρόμοια αποθηκευτικά μέσα - στη μνήμη.

Το segmentation, από την άλλη πλευρά, διαιρεί τη λογική μνήμη σε τμήματα μεταβλητού μεγέθους, που αντιπροσωπεύουν διαφορετικά τμήματα ενός προγράμματος (ref). Τα τμήματα μπορεί να περιλαμβάνουν κώδικα, δεδομένα, stack και heap. Ενώ το segmentation προσφέρει ευελιξία, εισάγει προκλήσεις όπως το λεγόμενο fragmentation. Το external fragmentation, όπως αποκαλείται, προκύπτει όταν η ελεύθερη μνήμη διαιρείται σε μικρά, μη συνεχόμενα μπλοκ, ενώ το internal fragmentation εμφανίζεται όταν τα τμήματα είναι μεγαλύτερα από τα απαραίτητα, οδηγώντας σε σπατάλη χώρου εντός των τμημάτων. Για την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων, τα σύγχρονα λειτουργικά συστήματα χρησιμοποιούν συχνά έναν συνδυασμό paging και segmentation, γνωστό ως segmented paging, για να επιτύχουν αποτελεσματική διαχείριση της μνήμης. (ref)

Η εικονική μνήμη (virtual memory), όπως αυτή αναπαρίσταται στην Εικόνα 10, είναι μια θεμελιώδης έννοια στα λειτουργικά συστήματα που επιτρέπει την αποτελεσματική διαχείριση της μνήμης με την επέκταση της διαθέσιμης φυσικής μνήμης μέσω της χρήσης δευτερεύουσας αποθήκευσης, συνήθως ενός HDD ή ενός SSD. Στον πυρήνα της, η εικονική μνήμη επιτρέπει την εκτέλεση διεργασιών που ενδέχεται να μην χωρούν εξ ολοκλήρου στη διαθέσιμη φυσική μνήμη. Αντί να απαιτείται η ταυτόχρονη φόρτωση όλων των τμημάτων ενός προγράμματος στη μνήμη RAM, η εικονική μνήμη διαιρεί το χώρο διευθύνσεων μιας διεργασίας σε μικρότερες μονάδες που ονομάζονται pages ή segments. Αυτές οι μονάδες αντιστοιχίζονται στη συνέχεια δυναμικά μεταξύ της κύριας μνήμης και του δευτερεύοντος αποθηκευτικού χώρου από το λειτουργικό σύστημα μέσω μίας διαδικασίας ονόματη memory mapping, επιτρέποντας στη CPU να έχει πρόσβαση στα δεδομένα ανάλογα με τις ανάγκες της. Αυτή η προσέγγιση επιτρέπει την ψευδαίσθηση ενός τεράστιου και συνεχούς χώρου μνήμης, ακόμη και όταν η φυσική μνήμη είναι περιορισμένη, με τη άμεση ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ της RAM και του δίσκου, όπως απαιτείται. Η εικονική μνήμη παίζει καθοριστικό ρόλο σε multitasking περιβάλλοντα, επιτρέποντας την ταυτόχρονη εκτέλεση πολλαπλών διεργασιών, βελτιστοποιώντας παράλληλα τη χρήση της μνήμης και την απόδοση της.



Eikόνα 10: Virtual memory representation (ref from book 2022)

2.4.3 Τα memory addresses κατά το serialization

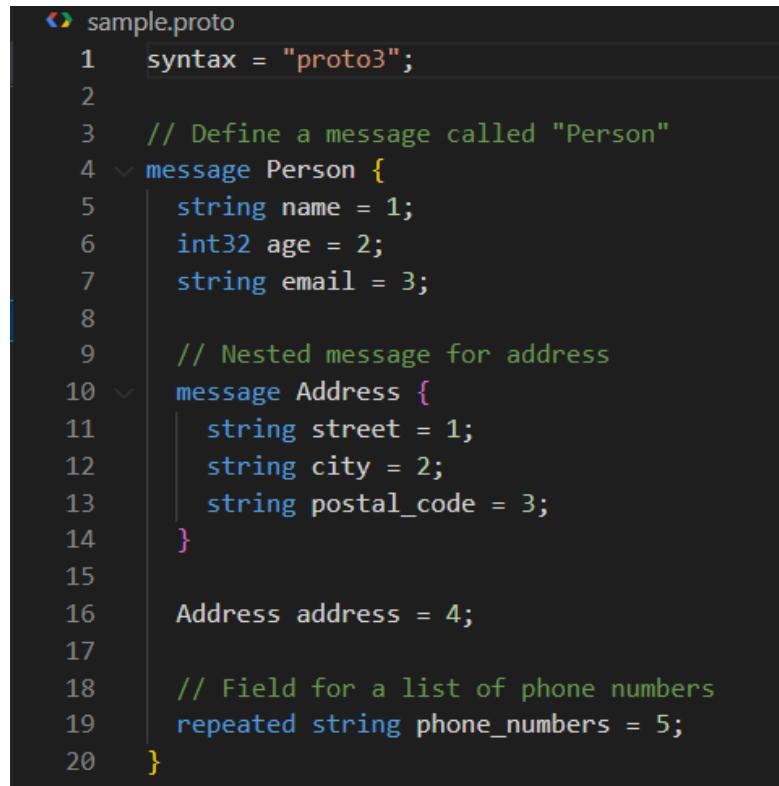
Όπως αναλύθηκε στις προηγούμενες ενότητες, οι διευθύνσεις μνήμης είναι συγκεκριμένες για το περιβάλλον εκτέλεσης στο οποίο εκτελείται ένα πρόγραμμα και δεν έχουν νόημα εκτός αυτού λόγω της παροδικής τους φύσης. Σε ένα εκτελούμενο πρόγραμμα, οι διευθύνσεις μνήμης εκχωρούνται δυναμικά από το MMU του λειτουργικού συστήματος καθώς οι δομές δεδομένων και οι μεταβλητές κατανέμονται στη μνήμη. Αυτές οι διευθύνσεις είναι σχετικές με το χώρο μνήμης του προγράμματος και μπορεί να αλλάζουν κάθε φορά που εκτελείται το πρόγραμμα ή ακόμη και κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του, καθώς η μνήμη κατανέμεται και αποδεσμεύεται δυναμικά. Κατά συνέπεια, οι διευθύνσεις μνήμης στερούνται της φορητότητας και δεν μπορούν να βασιστούν για μόνιμη αποθήκευση ή επικοινωνία μεταξύ διαφορετικών εκτελέσεων ενός προγράμματος ή μεταξύ διαφορετικών συστημάτων. Αντ' αυτού, οι διαδικασίες serialization, όπως προ αναλύθηκε στην ενότητα 2.3, επικεντρώνονται στην καταγραφή της κατάστασης των δεδομένων ενός αντικειμένου, όπως οι τιμές και η δομή του, η οποία μπορεί να ανακατασκευαστεί ανεξάρτητα από συγκεκριμένες διευθύνσεις μνήμης όταν γίνει deserialize σε άλλο περιβάλλον εκτέλεσης ή σύστημα.

2.5 Επισκόπηση Serializers προς ανάλυση

Στην ενότητα αυτή θα γίνει μία σχολαστική εξέταση των μεθόδων serialization δεδομένων όπου αποτελούν επιτακτική ανάγκη για τη βελτιστοποίηση της χρήσης των πόρων και τη βελτίωση της συνολικής απόδοσης ενός βιντεοπαιχνιδιού. Στο πλαίσιο αυτό, η επιλογή των κατάλληλων serializers αποκτά ύψιστη σημασία, ιδίως κατά την ανάπτυξη συστημάτων αποθήκευσης, τα οποία απαιτούν γρήγορους και αποτελεσματικούς μηχανισμούς αποθήκευσης και ανάκτησης δεδομένων. Μεταξύ της πληθώρας των διαθέσιμων επιλογών serialization, το MessagePack και το Protocol Buffers (ProtocolBuf) αναδεικνύονται για τη συμπαγή δομή, την ταχύτητα και την ευελιξία τους (ref).

2.5.1 Protocol Buffers

Το Protocol Buffers (Protobuf) είναι μια μέθοδος serialization δομημένων δεδομένων, που αναπτύχθηκε από την Google, κάτι που τον καθιστά ιδιαίτερα δημοφιλή αλλά και σταθερό. Έχει σχεδιαστεί για να είναι ένας γρήγορος, αποδοτικός και γλωσσικά ουδέτερος μηχανισμός serialization δομημένων δεδομένων, καθιστώντας τον ιδανικό για πρωτόκολλα επικοινωνίας, αποθήκευση δεδομένων και συστήματα RPC (Remote Procedure Call). Αυτό το επιτυγχάνει με την δημιουργία των λεγόμενων “messages”, όπως αυτή φαίνεται στην Εικόνα 11, όπου και παίζουν κομβικό ρόλο στην συνολική λειτουργία του serializer (ref).



```
sample.proto
1 syntax = "proto3";
2
3 // Define a message called "Person"
4 message Person {
5     string name = 1;
6     int32 age = 2;
7     string email = 3;
8
9     // Nested message for address
10    message Address {
11        string street = 1;
12        string city = 2;
13        string postal_code = 3;
14    }
15
16    Address address = 4;
17
18    // Field for a list of phone numbers
19    repeated string phone_numbers = 5;
20 }
```

Εικόνα 11: Λείγμα .proto message αρχείον

Τα βασικά χαρακτηριστικά που επιλέχθηκε το Protobuf προς ανάλυση είναι τα παρακάτω:

- **Αποδοτικό serialization:** Το Protobuf χρησιμοποιεί μια binary μορφή serialization, η οποία είναι πιο συμπαγής και αποδοτική σε σύγκριση με άλλες μορφές όπως η XML, YAML ή η JSON. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα - όπως και αναλύθηκε στην προηγούμενη ενότητα - μικρότερα μεγέθη αρχείων μειώνοντας έτσι τις απατήσεις αποθήκευσης.
- **Schema Definition Language:** Το Protobuf χρησιμοποιεί μία language-agnostic γλώσσα δημιουργίας schemas για να ορίσει τη δομή των δεδομένων που γίνονται serialize. Αυτή η γλώσσα δημιουργίας schema επιτρέπει τον ορισμό πεδίων, τους τύπους αυτών και την σειρά τους μέσα στα “messages”.

- **Data Streaming:** Το Protobuf υποστηρίζει data streaming, επιτρέποντας στις εφαρμογές να επεξεργάζονται αποτελεσματικά μεγάλα σύνολα δεδομένων χωρίς να φορτώνουν όλα τα δεδομένα στη μνήμη ταυτόχρονα.
- **Υποστήριξη πολλαπλών γλωσσών:** Υπάρχει υποστήριξη για πολλές γλώσσες προγραμματισμού, όπως C++, Java, Python, C# και πολλές άλλες. Αυτό επιτρέπει τον ορισμό των δομών δεδομένων μία φορά στα προ αναφερθέντα αρχεία .proto και την χρήση τους σε διαφορετικές πλατφόρμες και γλώσσες.
- **Δημιουργία κώδικα:** Το Protobuf χρησιμοποιεί μια δυναμική τεχνική δημιουργίας κώδικα για τη δημιουργία κλάσεων μίας συγκεκριμένης γλώσσας για το serialization και το deserialization των “messages” που το αφορούν. Αυτός ο παραγόμενος κώδικας είναι ιδιαίτερα βελτιστοποιημένος για απόδοση και παρέχει ασφάλεια στους τύπους των δεδομένων.
- **Επεκτασιμότητα:** Με την δυνατότητα επέκτασης των ήδη υπάρχοντών “messages”, μπορούν εύκολα να προστεθούν πεδία σε αυτά χωρίς την τροποποίηση του κυρίου schema του αρχικού “message”. Αυτό είναι κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο σε συστήματα που χρησιμοποιούν πολλαπλούς τύπους δεδομένων ή όταν γίνεται ενσωμάτωση τρίτων πακέτων σε μία εφαρμογή, κάτι που συμβαίνει διαρκώς στον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών.

Συνοψίζοντας, το Protobuf προσφέρει έναν γρήγορο, αποτελεσματικό και γλωσσικά ουδέτερο τρόπο serialization δομημένων δεδομένων, με υποστήριξη πολλαπλών γλωσσών προγραμματισμού, αποτελεσματική σειριοποίηση, backwards compatibility και ενσωμάτωση με RPC frameworks (ref). Αυτό τον καθιστά μία πολύ καλή επιλογή για τη δημιουργία κατανεμημένων συστημάτων και πρωτοκόλλων επικοινωνίας, ιδιαίτερα σε εφαρμογές με κρίσιμες επιδόσεις, όπως υπηρεσίες ιστού μεγάλης κλίμακας ή βιντεοπαιχνίδια.

2.5.2 MsgPack C++

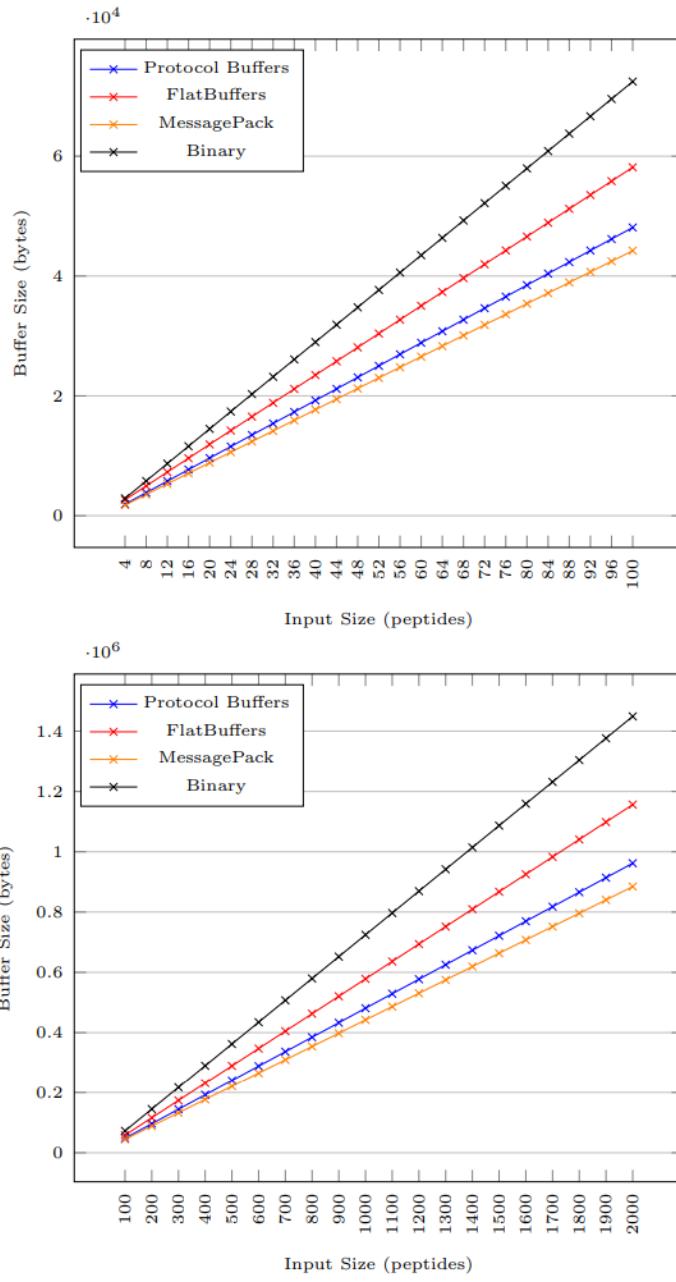
Το MessagePack είναι μία open-source binary μέθοδος serialization σχεδιασμένη με στόχο την αποδοτικότητα. Χρησιμοποιείται συχνά σε πρωτόκολλα επικοινωνίας και αποθήκευσης δεδομένων, όπου το μέγεθος και η ταχύτητα είναι κρίσιμα (ref thesis 2022). Και το MessagePack χρησιμοποιεί structs ή κλάσεις γραμμένα στην εκάστοτε γλώσσα σαν data containers για το serialization των δεδομένων, όπως αυτό παρουσιάζεται στην Εικόνα 12.

```
C++ sample.cpp > ...
● 1 #include <msgpack.hpp>
  2 #include <iostream>
  3 #include <vector>
  4
  5 struct Person {
  6     std::string name;
  7     int age;
  8     std::vector<std::string> hobbies;
  9
 10    // MessagePack serialization method
 11    MSGPACK_DEFINE(name, age, hobbies);
 12 };
```

Εικόνα 12: Λείγμα MessagePack struct προς serialization σε C++

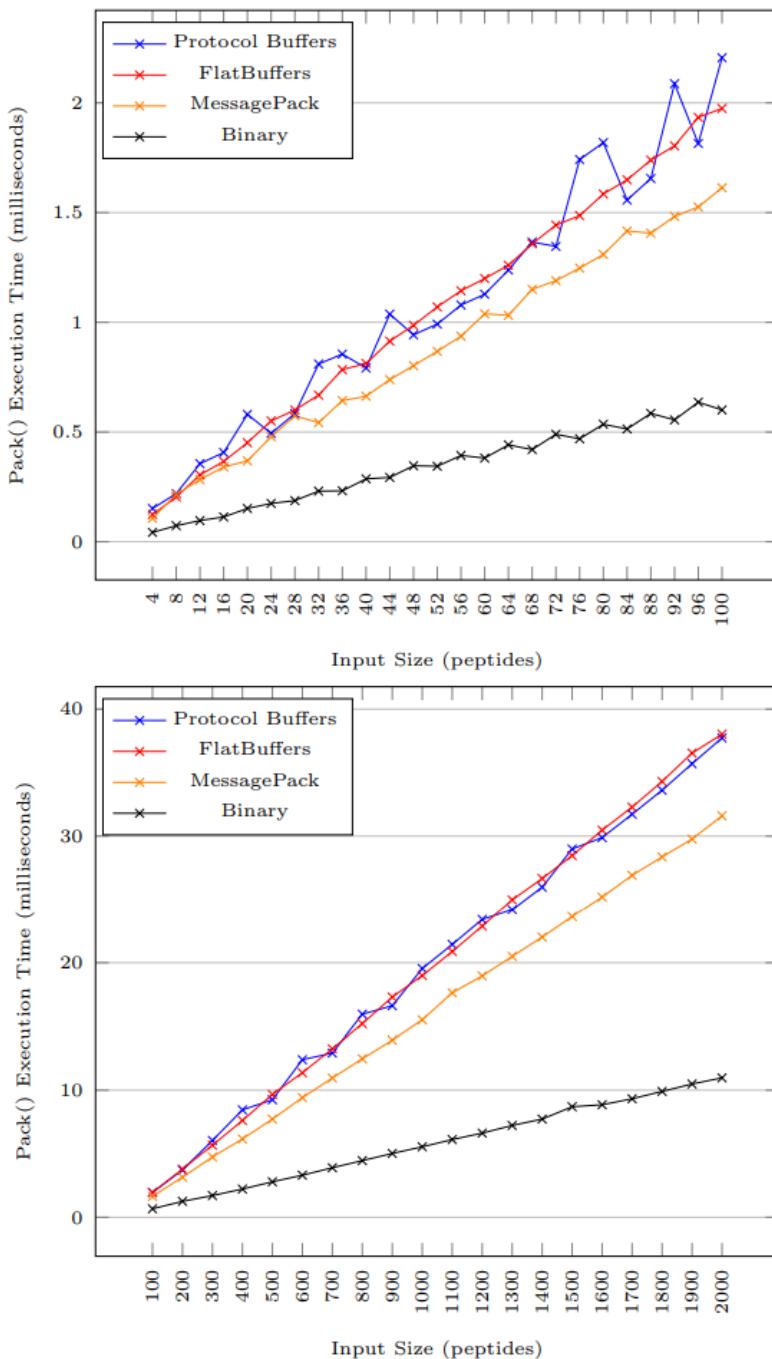
Τα βασικά χαρακτηριστικά που επιλέχθηκε το MessagePack προς ανάλυση είναι τα παρακάτω:

- **Συμπαγής binary μορφή:** Το MessagePack αναπαριστά τα δεδομένα σε δυαδική μορφή, που σύμφωνα με την επίσημη ιστοσελίδα του αλλά και μία έρευνα του University of Houston το 2022 (ref), φαίνεται πως είναι πιο συμπαγής σε σύγκριση με τις μορφές κειμένου όπως το JSON, XML και YAML ακόμα και σε σύγκριση με το Protobuf, όπως διακρίνεται στην Εικόνα 13 (ref). Αυτή η συμπαγής μορφή μειώνει το μέγεθος των μεταδιδόμενων δεδομένων, καθιστώντας τα αποδοτικά για επικοινωνία και αποθήκευση στο δίκτυο.



Εικόνα 13: Μεγέθη serialized δεδομένων, με τα μικρά εισαγόμενα μεγέθη (πάνω) και τα μεγάλα (κάτω) (ref from Casey 2022)

- **Αποδοτικό serialization και deserialization:** Με βάση μία έρευνα του University of Houston το 2022 (ref), το MessagePack έχει έναν πολύ αποτελεσματικό αλγόριθμο serialization και deserialization, όπως τα αποτελέσματα του φαίνονται στην Εικόνα 14. Αυτή η αποδοτικότητα είναι ιδιαίτερα επωφελής στη C++ όπου η απόδοση είναι κρίσιμη.



Εικόνα 14: Χρόνος εκτέλεσης της μεθόδου `Pack()` για όλους τους μηχανισμούς, με μικρότερες εισόδους (πάνω) και μεγαλύτερες εισόδους (κάτω) (ref from Casey 2022)

- **Language agnostic:** Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορες γλώσσες προγραμματισμού χωρίς προβλήματα συμβατότητας λόγο της φύσης που έχει με το JSON format. Αυτό το καθιστά κατάλληλο για ετερογενή περιβάλλοντα όπου χρησιμοποιούνται πολλές γλώσσες για την ανάπτυξη μίας εφαρμογής.

- **Υποστήριξη τύπων δεδομένων:** Υπάρχει υποστήριξη για integers, floating-point numbers, συμβολοσειρές, πίνακες και maps.
- **Data Streaming:** To MessagePack υποστηρίζει data streaming, επιτρέποντας στις εφαρμογές να επεξεργάζονται αποτελεσματικά μεγάλα σύνολα δεδομένων χωρίς να φορτώνουν όλα τα δεδομένα στη μνήμη ταυτόχρονα.
- **Open Source:** Είναι open source (ref from site) κάτι που επιτρέπει στον εκάστοτε developer να συμπλέψει όλες τις διαδικασίες του όπως εκείνος επιθυμεί.

Συνοψίζοντας, το MessagePack προσφέρει μια συμπαγή, αποδοτική και γλωσσικά ανεξάρτητη μορφή serialization κατάλληλη για κρίσματα σε απόδοση εφαρμογές. Η υποστήριξή του για διάφορους τύπους δεδομένων, το data streaming και η συμβατότητα μεταξύ πλατφορμών το καθιστούν μια ευέλικτη επιλογή για έργα που απαιτούν serialization και μετάδοση δεδομένων υψηλής απόδοσης, όπως για παράδειγμα τα βιντεοπαιχνίδια.

2.6 Foreign Function Interfaces

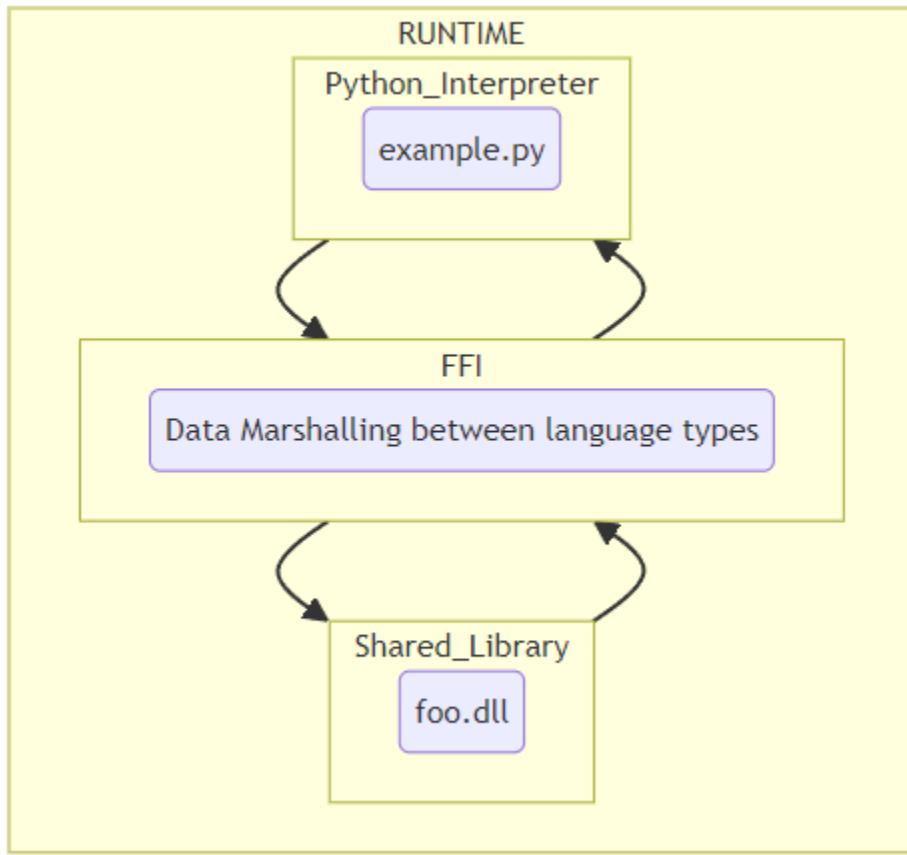
Στη ενότητα αυτή θα γίνει μία βασική ανάλυση των λειτουργιών των Foreign Function Interfaces (FFI) ξεκινώντας από τον ορισμό τους. Στη συνέχεια επεξηγούνται τρία βασικά σημεία που χρίζουν προσοχής κατά τη δημιουργία και τον σχεδιασμό ενός FFI με αυτά να είναι το λεγόμενο Data Marshalling, η διαχείριση των σφαλμάτων και τέλος η υπολογιστική βαρύτητα που επιφέρει το κάλεσμα μεθόδων μεταξύ διαφορετικών γλωσσών.

2.6.1 Ορισμός του Foreign Function Interface

Τα Foreign Function Interfaces (FFIs) αποτελούν έναν σημαντικό μηχανισμό που διευκολύνει τη διαλειτουργικότητα μεταξύ διαφορετικών γλωσσών προγραμματισμού, επιτρέποντας έτσι την απρόσκοπτη ενσωμάτωση διαφορετικών στοιχείων σε ένα γενικότερο περιβάλλον μίας εφαρμογής.

Στον τομέα ανάπτυξης λογισμικού, τα FFI χρησιμεύουν ως γέφυρες, επιτρέποντας στον κώδικα που είναι γραμμένος σε μια γλώσσα (host language) να έχει πρόσβαση σε συναρτήσεις και δομές δεδομένων που ορίζονται σε μια άλλη γλώσσα (guest language) ή και το ανάποδο. Αυτή η ικανότητα είναι καθοριστική σε σενάρια που απαιτούν τη χρήση πολλαπλών γλωσσών σε ένα ενιαίο project, όπως η αξιοποίηση των πλεονεκτημάτων απόδοσης των βιβλιοθηκών low-level γλωσσών όπως η C ή C++ από γλώσσες high-level όπως η C#, Python ή η JavaScript (ref). Η διαδικασία αυτή διακρίνεται στην Εικόνα 15.

Μέσω των FFI, οι προγραμματιστές μπορούν να ξεπεράσουν τα γλωσσικά εμπόδια, αξιοποιώντας τα πλεονεκτήματα των διαφόρων γλωσσών και εξασφαλίζοντας παράλληλα τη συμβατότητα και τη συνοχή σε ολόκληρη τη βάση του κώδικα. Ωστόσο, αυτή η αρχιτεκτονική λύση φέρει μαζί της και τα ανάλογα προβλήματα και εμπόδια, όπως είναι το data marshalling μεταξύ των δύο γλωσσών που θα πρέπει να διαχειριστεί ο εκάστοτε προγραμματιστής και το performance overhead που υπάρχει λόγω των εξωτερικών μεθόδων που καλούνται αλλά και λόγο του context switching που συμβαίνει εκείνη τη στιγμή στον επεξεργαστή. Τέλος, ένας τομέας των FFI που χρήζει σημαντικής προσοχής είναι το error handling μεταξύ των γλωσσών (ref).

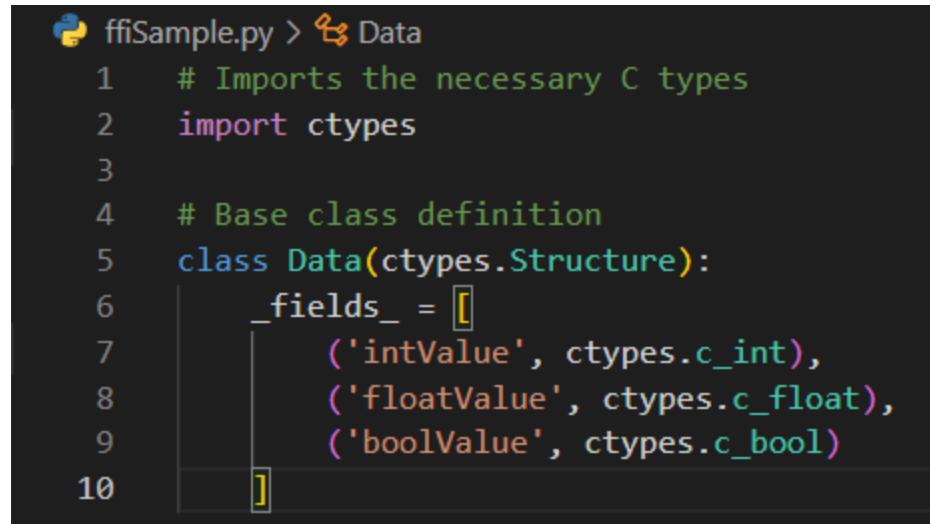


Εικόνα 15: FFI και Data Marshalling

2.6.2 Data Marshalling στα Foreign Function Interfaces

Η «διακίνηση δεδομένων» ή αλλιώς Data Marshalling, επίσης γνωστό ως “packing”, περιλαμβάνει τη μετατροπή δεδομένων από μια αναπαράσταση σε μια άλλη, συνήθως με σκοπό τη μεταφορά τους μεταξύ διαφορετικών συστημάτων ή γλωσσών. Στο πλαίσιο των FFI, το data marshalling συνήθως συνδέεται άμεσα με το serialization και deserialization και χρησιμοποιείται για τη μετατροπή δεδομένων μεταξύ των αναπαραστάσεων που χρησιμοποιούνται από την καλούσα γλώσσα και την καλούμενη γλώσσα, όπως αυτό φαίνεται στην Εικόνα 15. Για παράδειγμα εάν μια συνάρτηση σε μια βιβλιοθήκη C αναμένει μία συμβολοσειρά string και καλείται από την Python, η οποία συνήθως χρησιμοποιεί συμβολοσειρές Unicode, το FFI θα πρέπει να διαμορφώσει τη συμβολοσειρά Unicode της Python σε μια μορφή που μπορεί να κατανοήσει η συνάρτηση C, όπως ένα null-terminated ASCII string.

Μια παρόμοια διαδικασία μπορεί να εννοηθεί και μεταξύ των Εικόνων 16 και 17, όπου ο προγραμματιστής θα έπρεπε να είχε δημιουργήσει και τα δύο data types για να μπορέσει να «μεταφέρει» την πληροφορία και τα δεδομένα από την πλευρά της Python στη βιβλιοθήκη της C++ με το FFI να διαχειρίζεται τη σωστή «λήψη» και «αποστολή» των δεδομένων.

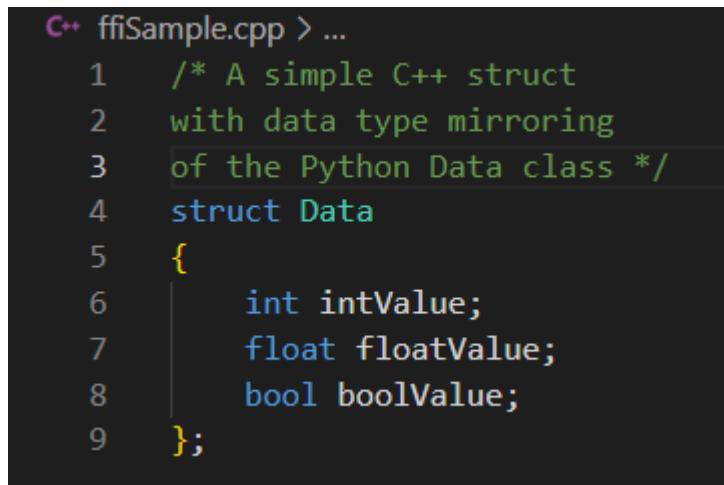


```

    ffisample.py > Data
1   # Imports the necessary C types
2   import ctypes
3
4   # Base class definition
5   class Data(ctypes.Structure):
6       _fields_ = [
7           ('intValue', ctypes.c_int),
8           ('floatValue', ctypes.c_float),
9           ('boolValue', ctypes.c_bool)
10      ]

```

Εικόνα 16: Data Container δείγμα σε Python προς μεταφορά σε C++ library



```

C++ ffisample.cpp > ...
1   /* A simple C++ struct
2   with data type mirroring
3   of the Python Data class */
4   struct Data
5   {
6       int intValue;
7       float floatValue;
8       bool boolValue;
9   };

```

Εικόνα 17: Data Container δείγμα σε C++ έτοιμο να δεχτεί δεδομένα από μία κλάση Python μέσω του FFI

2.6.3 Διαχείριση των Exceptions μεταξύ των γλωσσών

Όταν καλείται μία συνάρτηση σε διαφορετικές γλώσσες, είναι σημαντικό να εξετάζεται ο τρόπος διάδοσης και χειρισμού των σφαλμάτων μεταξύ των διαφορετικών γλωσσών. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη μετατροπή των αναπαραστάσεων των σφαλμάτων μεταξύ των γλωσσών ή την παροχή μηχανισμών για τη μετάφραση των σφαλμάτων που ανακύπτουν σε μια γλώσσα σε exceptions ή κωδικούς σφαλμάτων σε μια άλλη γλώσσα (ref). Μερικοί ενδεικτικοί τρόποι σωστής διαχείρισης των σφαλμάτων μεταξύ διαφορετικών γλωσσών είναι οι ακόλουθοι:

- **Error Propagation:** Σε πολλές περιπτώσεις, τα σφάλματα που προκαλούνται από συναρτήσεις που καλούνται μέσω ενός FFI μεταδίδονται πίσω στον κώδικα που καλεί την συνάρτηση. Αυτό σημαίνει ότι εάν μια συνάρτηση που καλείται μέσω του FFI αντιμετωπίσει ένα σφάλμα, όπως ένα runtime

exception ή έναν κωδικό σφάλματος, μπορεί να κάνει throw ένα exception ή να επιστρέψει μια ένδειξη σφάλματος στον καλούντα κώδικα.

- **Κωδικοί Σφαλμάτων:** Τα FFI μπορούν να χρησιμοποιήσουν κωδικούς σφαλμάτων ή ειδικές τιμές επιστροφής για να υποδεικνύουν σφάλματα. Για παράδειγμα, μια συνάρτηση που καλείται μέσω ενός FFI μπορεί να επιστρέψει μια αρνητική τιμή ή έναν δείκτη NULL για να σηματοδοτήσει μια κατάσταση σφάλματος.

2.6.4 Performance Overhead στα Foreign Function Interfaces

Η χρήση των FFI συνεπάγει μεταξύ άλλων και ζητήματα επιδόσεων, που αφορούν κυρίως τη μετατροπή δεδομένων, την επιβάρυνση κλήσης συναρτήσεων και τη διαχείριση μνήμης. Η μετατροπή δεδομένων μεταξύ διαφορετικών αναπαραστάσεων καθώς διασχίζει τα όρια των γλωσσών μπορεί να εισάγει μία υπολογιστική επιβάρυνση, ιδίως για μεγάλα σύνολα δεδομένων, καθώς συχνά περιλαμβάνει λειτουργίες marshalling και unmarshalling, όπως αυτές εξηγήθηκαν στην ενότητα 2.6.2. Παρομοίως, η πράξη της κλήσης συναρτήσεων μεταξύ διαφορετικών γλωσσών προσθέτει στο φορτίο επεξεργασίας λόγω βημάτων όπως η μεταφόρτωση παραμέτρων και η εναλλαγή περιβάλλοντος μεταξύ γλωσσών, το λεγόμενο context switch (ref). Επιπλέον, οι αποκλίσεις στους μηχανισμούς διαχείρισης μνήμης μεταξύ των γλωσσών μπορεί να επηρεάσουν την απόδοση, γεγονός που απαιτεί προσεκτική εξέταση, ιδίως σε σενάρια που περιλαμβάνουν συχνές λειτουργίες μνήμης όπως ένα library με cache και δομές δεδομένων.

2.7 Library Wrappers

Για να πλαισιωθεί σωστά μία πλήρης λειτουργική βιβλιοθήκη με σκοπό τη χρήση της από πολλαπλές γλώσσες, είναι ζωτικής σημασίας κομμάτι της ο λεγόμενος library wrapper, γνωστός και ως DLL Wrapper. Για την σωστή κατανόηση αυτού όμως χρειάζεται η διαλεύκανση κάποιον βασικών εννοιών όπως αυτές του managed κώδικα έναντι του unmanaged κώδικα, οι οποίες αποτελούν δύο από τους βασικούς πυλώνες γνώσης σχετικά με την διαχείριση μνήμης και δεδομένων στην Πληροφορική. Σε αυτή την ενότητα θα αναλυθεί η διαφορά του Managed κώδικα έναντι του Unmanaged κώδικα, θα δοθεί ένας βασικός ορισμός σχετικά με τους DLL wrappers και τέλος θα εξηγηθούν τα βασικά περιβάλλοντα χρήσης τους μέσω διαφορετικών τρόπων διεπαφών με εξωτερικό κώδικα.

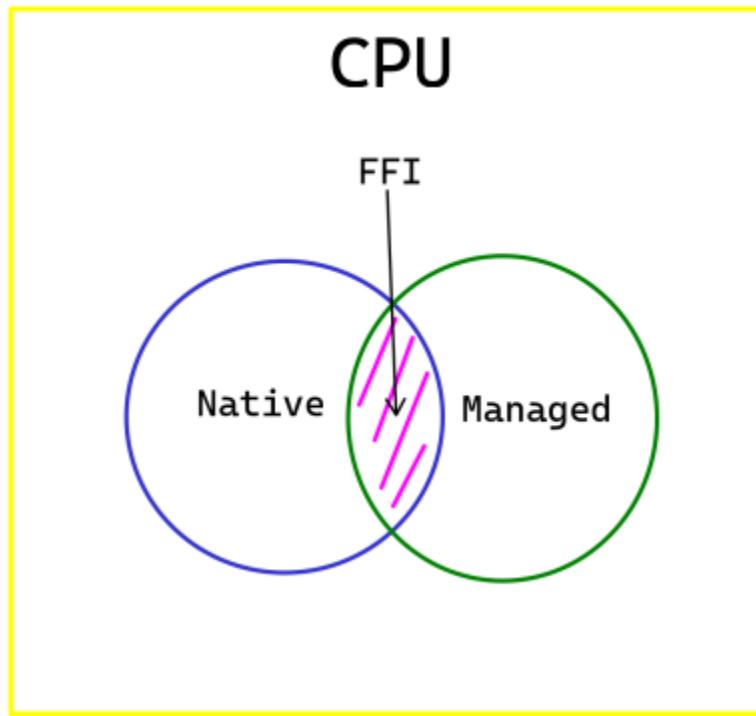
2.7.1 Managed και Unmanaged κώδικας

Όπως προαναφέρθηκε, ο managed και ο unmanaged κώδικας είναι θεμελιώδεις έννοιες στην ανάπτυξη λογισμικού, ιδίως στο πλαίσιο των γλωσσών και των περιβαλλόντων προγραμματισμού. Συγκεκριμένα, ο managed κώδικας λειτουργεί σε ένα διαχειριζόμενο περιβάλλον, το οποίο συνήθως πλαισιώνεται από ένα περιβάλλον runtime, όπως το Common Language Runtime (CLR) στο .NET Framework ή τη Java Virtual Machine (JVM) στη Java. Αυτό το περιβάλλον παρέχει αυτόματη διαχείριση μνήμης, συμπεριλαμβανομένων χαρακτηριστικών όπως το Garbage Collection (GC), η οποία χειρίζεται τις εργασίες κατανομής και απομάκρυνσης μνήμης. Ο managed κώδικας είναι γνωστός για το υψηλότερο επίπεδο αφαίρεσης και την ανεξαρτησία πλατφόρμας του, καθιστώντας την ανάπτυξη, το debugging και τη συντήρηση του ευκολότερη. Παραδείγματα γλωσσών που μεταγλωτίζονται σε managed κώδικα είναι

η C#, η Visual Basic .NET, η Java και ορισμένες υλοποιήσεις της Python, όπως η Jython ή η IronPython όπου η τελευταία αποτελεί μία υλοποίηση της Python με bindings στη .NET (ref).

Αντίθετα, ο unmanaged, ή αλλιώς “native” κώδικας εκτελείται απευθείας στο hardware του συστήματος χωρίς την παρέμβαση ενός περιβάλλοντος runtime. Συνήθως γραμμένος σε γλώσσες όπως η C ή η C++, ο unmanaged κώδικας παρέχει στους προγραμματιστές άμεσο έλεγχο των εργασιών διαχείρισης μνήμης, συμπεριλαμβανομένης της κατανομής και της αποδέσμευσης της. Ενώ ο unmanaged κώδικας μπορεί να προσφέρει καλύτερες επιδόσεις και στενότερο έλεγχο των πόρων του συστήματος, απαιτεί προσεκτική διαχείριση της μνήμης και μπορεί να είναι ευάλωτος σε θέματα όπως memory leaks και ευπάθειες ασφαλείας, αν δεν αντιμετωπιστεί σωστά. Παραδείγματα μη διαχειριζόμενου κώδικα περιλαμβάνουν native κώδικα που έχει μεταγλωττιστεί από C ή C++, καθώς και κώδικα σε assembly (ref).

Όπως μπορεί να διακριθεί στην Εικόνα 18, υπάρχει δυνατότητα διεπαφής μεταξύ των δύο αυτών τύπων γλωσσών, μέσω του προ αναφερόμενου Foreign Function Interface (FFI) όπως αυτό αναλύθηκε στην ενότητα 2.6.



Εικόνα 18: Γεφύρωση managed και unmanaged κώδικα μέσω FFI

Συνοψίζοντας, οι βασικές διαφορές των δύο αυτών εννοιών είναι η «ασφαλής», για τον managed κώδικα, διαχείριση της μνήμης σε αντίθεση με τον unmanaged κώδικα που δεν διαθέτει λειτουργίες όπως ο Garbage Collector για την αυτόματη αποδέσμευση αυτής και η αποδέσμευση της μνήμης πρέπει να γίνεται χειροκίνητα. Στη συνέχεια, ο unmanaged κώδικας υπερισχύει όσον αφορά την «ταχύτητα» του διότι δεν βασίζεται σε κάποιο runtime περιβάλλον, ενώ ο managed κώδικας παρέχει μία ανεξαρτησία σχετικά με την πλατφόρμα εκτέλεσης του και ευκολία ανάπτυξης.

Τέλος, ακριβώς λόγο αυτής της ανεξαρτησίας του σχετικά με την πλατφόρμα εκτέλεσης του, ο managed κώδικας είναι πιο φορητός σε διαφορετικές πλατφόρμες, ενώ ο unmanaged κώδικας μπορεί να χρειαστεί να ξανά γίνει compile εκ νέου ή να προσαρμοστεί για διαφορετικές πλατφόρμες.

2.7.2 Ορισμός των Library/DLL Wrappers στην Πληροφορική

Οι DLL wrappers, γνωστοί και ως dynamic-link library wrappers, είναι components λογισμικού ή βιβλιοθήκες που έχουν σχεδιαστεί για να απλοποιούν τη χρήση των dynamically-linked libraries (DLL) σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον προγραμματισμού. Παρέχουν έναν τρόπο για τις εφαρμογές να τηματοποιήσουν τον κώδικα τους σε λογικές βιβλιοθήκες και να μοιραστούν πόρους (ref), όπως για παράδειγμα διακρίνεται στην Εικόνα 15.

Οι wrappers αυτοί κατά επέκταση, προσφέρουν ένα επίπεδο αφαίρεσης ή higher-level διεπαφής γύρω από τις βιβλιοθήκες DLL, καθιστώντας ευκολότερη τη χρήση τους εντός μιας συγκεκριμένης γλώσσας προγραμματισμού ή ενός συγκεκριμένου πλαισίου. Συχνά παρέχουν μια πιο φιλική προς το προγραμματιστή διεπαφή, αποκρύπτοντας τις πολυπλοκότητες της άμεσης αλληλεπίδρασης με τα DLL αυτά (ref).

Συγκεκριμένα, μέσω των wrappers μπορεί να επιτευχθεί η συμβατότητα με ποικίλες γλώσσες, για παράδειγμα μία διεπαφή ενός C++ DLL με την C# της .NET ή ακόμα και με ένα περιβάλλον Python και επιτυγχάνεται η απλοποίηση του API (Application Programming Interface) ενός σύνθετου DLL με τη χρήση higher-level γραφής και αρχιτεκτονικής. Επιπλέον, μέσα σε έναν wrapper μπορούν να ενσωματωθούν οι προαναφερθέντες μηχανισμοί exception handling (εν. 2.6.3) για τη διαχείριση των exceptions ή των κωδικών σφαλμάτων που μπορεί να επιστρέψει μία συνάρτηση από το DLL. Τέλος, σε έναν τέτοιου τύπου wrapper μπορούν να υλοποιηθούν και μηχανισμοί σωστής δέσμευσης και αποδέσμευσης της μνήμης για την ομαλή λειτουργία της εκάστοτε εφαρμογής (ref).

2.7.3 Managed και Unmanaged code wrappers

Οι managed και unmanaged code wrappers ακολουθούν τη θεωρεία που παρουσιάστηκε στην ενότητα 2.7.1. Χρησιμοποιούνται και οι δύο για να γεφυρώσουν το χάσμα μεταξύ managed και unmanaged περιβαλλόντων κώδικα σε συνεργασία με τις λειτουργίες των FFIs, αλλά εξυπηρετούν διαφορετικούς σκοπούς και λειτουργούν με διαφορετικούς τρόπους. Οι managed wrappers χρησιμοποιούνται για να παρέχουν στον managed κώδικα (όπως η C#, η VB.NET ,η Java ή άλλες γλώσσες) πρόσβαση σε unmanaged κώδικα, συνήθως DLL ή COM objects (ref about COM Objects). Χρησιμοποιούνται συχνά για την χρήση παλαιότερου κώδικα ή εξωτερικών βιβλιοθηκών που είναι γραμμένες σε γλώσσες όπως η C ή η C++ που δεν είναι άμεσα συμβατές με το .NET Framework. Αντίστοιχα, οι unmanaged wrappers, επίσης γνωστοί ως platform invoke (P/Invoke) wrappers, χρησιμοποιούνται για την κλήση managed κώδικα από unmanaged κώδικα, χωρίς όμως αυτό να περιορίζει τις Platform Invoke λειτουργίες μόνο σε περιβάλλοντα unmanaged κώδικα. Επιτρέπουν σε unmanaged κώδικα γραμμένο σε γλώσσες όπως η C ή η C++ να καλεί συναρτήσεις που ορίζονται σε managed σύνολα, συνήθως DLL που δημιουργούνται με γλώσσες .NET.

2.8 Συστήματα και λύσεις serialization στις μηχανές βιντεοπαιχνιδιών

Στη τελευταία αυτή ενότητα του θεωρητικού πλαισίου θα γίνει μία τυπική αναφορά στους μηχανισμούς serialization ή ακόμα και ολόκληρες λύσεις που διαθέτουν ενσωματωμένες δύο από τις διασημότερες μηχανές δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών, με αυτές να είναι οι Unity και Unreal Engine.

Στο επόμενο κεφάλαιο της Μεθοδολογίας (Κεφ. 3), παρουσιάζονται τα χαρακτηριστικά και ο σχεδιασμός του μηχανισμού που θα αναπτυχθεί με βάση όλη την προαναφερόμενη θεωρία.

2.8.1 Δυνατότητες serialization στη Unity

Η Unity προσφέρει διάφορους μηχανισμούς για το serialization δεδομένων και τη δημιουργία μηχανισμών αποθήκευσης στα project της, καλύπτοντας διαφορετικές ανάγκες και πολυπλοκότητες.

Στην απλούστερη μορφή του, οι προγραμματιστές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το PlayerPrefs (ref from docs), ένα σύστημα αποθήκευσης τιμών-κλειδιών κατάλληλο για την αποθήκευση μικρών ποσοτήτων δεδομένων, όπως οι προτιμήσεις των παικτών και οι βασικές ρυθμίσεις του παιχνιδιού που καταγράφονται στο registry των συστημάτων. Σημειώνοντας προσαρμοσμένες κλάσεις με το attribute [Serializable], οι προγραμματιστές μπορούν κάνουν serialize και να deserialize την πολύπλοκη κατάσταση του παιχνιδιού, την πρόσδοτη και άλλα βασικά δεδομένα του παιχνιδιού. Αυτό φυσικά είναι εφικτό μόνο με τη δημιουργία ενός μηχανισμού αποθήκευσης διότι η Unity δεν παρέχει κάποιον τέτοιο μηχανισμό έτοιμο. Τέλος, η Unity υποστηρίζει serialization σε μορφές JSON και XML μέσω των κλάσεων JsonUtility και XmlSerializer αντίστοιχα, παρέχοντας ευελιξία στις μορφές αποθήκευσης και ανταλλαγής δεδομένων (ref). Στη συνέχεια, για πιο αποδοτικό μέγεθος αρχείου και χειρισμό δεδομένων, η Unity υποστηρίζει binary serialization μέσω της κλάσης BinaryFormatter. Αυτή η μέθοδος ωστόσο δεν συστήνεται διότι με βάση το επίσημο documentation της .NET η κλάση BinaryFormatter έγινε Obsolete (ref) στην έκδοση .NET 8. Αυτές οι επιλογές serialization δίνουν τη δυνατότητα στους προγραμματιστές να δημιουργήσουν συστήματα αποθήκευσης προσαρμοσμένα στις απαραίτησεις του παιχνιδιού τους.

2.8.2 Δυνατότητες serialization στην Unreal Engine

Η Unreal Engine προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία εργαλείων για το serialization δεδομένων και τη δημιουργία συστημάτων αποθήκευσης. Πρώτον, οι προγραμματιστές μπορούν να αξιοποιήσουν την κλάση SaveGameObject για να ορίσουν προσαρμοσμένες δομές δεδομένων για την αποθήκευση της προόδου του παιχνιδιού. Αυτή η κλάση διευκολύνει το serialization των δεδομένων του παιχνιδιού και μπορεί να γίνει ακόμα και subclassed μέσω της κλάσης USaveGame έτσι ώστε να υλοποιηθούν οι απαραίτητες μέθοδοι serialization ανάλογα με τις απαραίτησεις του παιχνιδιού (ref).

Επιπλέον, η Unreal Engine παρέχει ένα σύνολο συναρτήσεων, όπως οι SaveGameToSlot() και LoadGameFromSlot(), για τη διαδικασία αποθήκευσης και φόρτωσης δεδομένων από και προς το δίσκο σε συνεργασία με τις κλάσης SaveGameObject. Η μηχανή υποστηρίζει επίσης data archiving και data compression, επιτρέποντας την αποτελεσματική αποθήκευση της κατάστασης των δεδομένων.

Τέλος, οι προγραμματιστές μπορούν να κάνουν χρήση του ενσωματωμένου συστήματος SaveGame, το οποίο αυτοματοποιεί μεγάλο μέρος της διαδικασίας αποθήκευσης και φόρτωσης, απλοποιώντας την υλοποίηση ενός συστήματος game saving στα project τους.

Κεφάλαιο 3: Μεθοδολογία

3.1 Εισαγωγή κεφαλαίου

Στο κεφάλαιο αυτό θα γίνει μία ενδελεχής ανάλυση των απαιτήσεων και των χαρακτηριστικών που θα πρέπει να έχει η τελική λύση του πρακτικού μέρους της πτυχιακής αυτής και επιπλέον θα επιλεχθεί ο βασικός εσωτερικός serializer της βιβλιοθήκης αλλά και η γλώσσα γραφής της.

Στη συνέχεια, θα σχεδιαστεί ο τρόπος με τον οποίο θα διατηρηθούν τα references μεταξύ των objects κατά το serialization, θα παρουσιαστεί ο αναλυτικός σχεδιασμός της βιβλιοθήκης, του Two-Fold FFI, του C# wrapper και της προτεινόμενης αρχιτεκτονικής χρήσης που θα τα περικλείει στο test environment.

Τέλος, γίνεται αναφορά στον βαθμό πραγματοποίησης των στόχων της διατριβής αλλά γίνεται και η ανάδειξη των σχεδιαστικών στοιχείων του πρακτικού μέρους.

3.2 Ανάλυση απαιτήσεων της συνολικής λύσης

Το open-source solution που πρόκειται να παρουσιαστεί μετέπειτα έχει σαν πυρήνα του μερικές βασικές αρχές όπου θα βασιστεί ο σχεδιασμός του.

Αρχικά, βασικά θεμιτά χαρακτηριστικά της λύσης αυτής είναι, όπως προαναφέρθηκε, η open source φύση του και με βάση αυτό πρέπει να ληφθούν υπόψη μερικά σημαντικά σημεία, όπως είναι το ποσοστό το οποίο ο εκάστοτε προγραμματιστής θα μπορεί να διευρύνει τις λειτουργίες της βιβλιοθήκης για να την συμπλέψει στα δικά του project. Έτσι καταλήγουμε σε μία βιβλιοθήκη που θα πρέπει να είναι αρκετά modular, versatile αλλά και extensible χωρίς όμως να χάνει την αρχική της δομή και λειτουργία. Ο κώδικας της θα βασιστεί με μία αρχιτεκτονική Component-driven (ref) έτσι ώστε να μπορούν πολλά σημεία της να αντικατασταθούν ή να επεκταθούν.

Στη συνέχεια, ένα επιπλέον βασικό χαρακτηριστικό της βιβλιοθήκης είναι η συμβατότητα της με διαφορετικές μηχανές βιντεοπαιχνιδιών, για τις οποίες και προβλέπεται η χρήση της, χωρίς ωστόσο αυτό να την περιορίζει. Για τον λόγο αυτό, θα πρέπει η βιβλιοθήκη και τα επί μέρους κομμάτια της να είναι language-agnostic, να μην περιορίζονται δηλαδή από την εξωτερική γλώσσα που θα τα περικλείει.

Τέλος, λόγο του ίδιου χαρακτηριστικού θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν οι κατάλληλες δομές, τεχνικές και τρόποι γραφείς, ώστε σαν σύνολο να μην έχει κάποιο μεγάλο αποτύπωμα μνήμης, κάτι που ως αποτέλεσμα θα επιφέρει και την βέλτιστη απόδοση. Φυσικά πάντα μέσα στα πλαίσια τα οποία επιτρέπουν οι δομές και οι τεχνικές που θα χρησιμοποιηθούν.

3.3 Ανάλυση επιλογής C++ ως βασική γλώσσα συγγραφής

Η επιλογή της χρήσης της C++ για ένα DLL εξαρτάται από διάφορους παράγοντες, όπως οι απαιτήσεις απόδοσης, η υπάρχουσα βάση κώδικα, η συμβατότητα με άλλες γλώσσες και η εξοικείωση του προγραμματιστή. Η χρήση της C++ για μια βιβλιοθήκη DLL που προορίζεται για χρήση σε μηχανές παιχνιδιών προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα.

Αρχικά, όπως προαναφέρθηκε στο κεφάλαιο του θεωρητικού πλαισίου, η C++ φημίζεται για τις εξαιρετικές επιδόσεις της και τον low-level έλεγχο πόρων και μνήμης που παρέχει, καθιστώντας την ιδανική επιλογή για την ανάπτυξη παιχνιδιών όπου η απόδοση είναι ζωτικής σημασίας (ref). Επιπλέον, πολλές μηχανές παιχνιδιών παρέχουν ισχυρή υποστήριξη για plugins και βιβλιοθήκες C++, διευκολύνοντας την ενσωμάτωση της παρούσας βιβλιοθήκης στη διαδικασία παραγωγής τους.

Επιπλέον, η φορητότητα του κώδικα που είναι γραμμένος σε C++ επιτρέπει το compile του για πολλαπλές πλατφόρμες, απλοποιώντας την ανάπτυξη παιχνιδιών πολλαπλών πλατφορμών. Αυτή η ευελιξία είναι

ιδιαίτερα πολύτιμη στο σημερινό τοπίο των παιχνιδιών, όπου τα παιχνίδια αναμένεται συχνά να τρέχουν σε διάφορες συσκευές και λειτουργικά συστήματα.

Τέλος, η εκτεταμένη διαθεσιμότητα βιβλιοθηκών και frameworks που σχετίζονται με παιχνίδια και είναι γραμμένα σε C++ απλοποιεί τις ανάπτυξης τους, παρέχοντας στους προγραμματιστές πληθώρα πόρων και εργαλείων και καθιστώντας την παρούσα βιβλιοθήκη συμβατή με πολλά από αυτά τα plugins (ref).

Σχετικά με το υπόλοιπο σκέλος της λύσης, η επιλογή της C# για τη γλώσσα που θα πλαισιώσει το wrapper αποτελεί μονόδρομο διότι η Unity χρησιμοποιεί αποκλειστικά C# σα βασική γλώσσα συγγραφής (ref). Ωστόσο, αυτό θα βοηθήσει και στην παρουσίαση των αποτελεσμάτων της λύσης μέσω χρήσης της για την λειτουργία την οποία προορίζεται.

3.4 Επιλογή βασικού serializer

Τόσο το MessagePack όσο και οι Protocol Buffers (Protobuf) είναι μορφότυποι serialization που χρησιμοποιούνται για την αποτελεσματική κωδικοποίηση (encoding) και αποκωδικοποίηση (decoding) δομημένων δεδομένων. Ωστόσο, έχουν διαφορετικές φιλοσοφίες σχεδιασμού και εφαρμογές, που επηρεάζουν την επιλογή μεταξύ τους, όπως αυτές αναλύθηκαν στην ενότητα 2.5.

Πρώτον, το MessagePack χαρακτηρίζεται για την απλότητα και την ευκολία χρήσης του, παρέχοντας μια απλή μορφή που βοηθά στο debugging και την κατανόηση των δεδομένων, λόγο της μετάφρασης των binary δεδομένων του σε μορφή JSON. Η ανώτερη απόδοσή του, ιδίως όσον αφορά την ταχύτητα κωδικοποίησης και αποκωδικοποίησης, πλεονεκτεί για απαιτητικές εφαρμογές, όπως και αυτό διακρίνεται στην Εικόνα 14. Επιπλέον, η υποστήριξη του MessagePack σε διάφορες γλώσσες προγραμματισμού το καθιστά πολύ καλή επιλογή για ενσωμάτωση σε ετερογενή περιβάλλοντα, ενισχύοντας την ευελιξία του. Ένα άλλο αξιοσημείωτο πλεονέκτημα του MessagePack είναι η runtime δυνατότητα του να κάνει serialize κάθε είδος τύπου, που του επιτρέπει να χειρίζεται ποικίλους τύπους δεδομένων χωρίς προκαθορισμένα schemes. Αυτή η ευελιξία είναι ιδιαίτερα πολύτιμη σε σενάρια με δυναμικές απαιτήσεις δεδομένων, προσφέροντας προσαρμοστικότητα χωρίς να θυσιάζεται η αποδοτικότητα.

Από την άλλη πλευρά, τα protobufs προσφέρουν διακριτά πλεονεκτήματα που μπορεί να είναι προτιμότερα σε ορισμένα πλαίσια. Με τα protobufs, η επιβολή κάποιου schema εξασφαλίζει ισχυρές εγγυήσεις δομής δεδομένων κατά το serialization και το deserialization, προωθώντας την ακεραιότητα των δεδομένων. Επιπλέον, η λειτουργία code generation παράγει κλάσεις που αφορούν τη γλώσσα με βάση το schema της, απλοποιώντας την ενσωμάτωση σε βάσεις κώδικα της C++ και παρέχοντας type-safety. Επιπλέον, τα protobufs έχουν σχεδιαστεί με γνώμονα το backwards compatibility, επιτρέποντας το extension των ήδη υπάρχοντών schemas δεδομένων χωρίς να διαταράσσεται η συμβατότητα με τα υπάρχοντα serialized δεδομένα.

Συμπερασματικά, η επιλογή μεταξύ MessagePack και protobufs εξαρτάται από συγκεκριμένες απαιτήσεις και περιορισμούς. Το MessagePack ωστόσο υπερέχει ως προς την απλότητα, τις επιδόσεις και τη γλωσσική ανεξαρτησία, ενώ τα protobufs προτιμώνται για την επιβολή schema, τις δυνατότητες δημιουργίας κώδικα και το backwards compatibility. Ωστόσο, αξίζει να σημειωθεί ότι η δια λειτουργικότητα του MessagePack με το JSON ενισχύει περαιτέρω τη χρησιμότητά του, επιτρέποντας την ομαλή μετάφραση σε μορφή JSON και διευκολύνοντας την επικοινωνία με συστήματα που βασίζονται στο JSON για την ανταλλαγή δεδομένων. Τέλος, είναι και open source που αυτό επιτρέπει σε κάθε προγραμματιστή να το σμιλέψει στα χαρακτηριστικά που αυτός επιθυμεί.

Με βάση αυτές τις πληροφορίες όπως αναφέρθηκαν επιγραμματικά σε αυτή την ενότητα αλλά και στην ενότητα 2.5 όπως επίσης και με γνώμονα τους βασικούς στόχους περί επιλογής serializer στη παρούσα βιβλιοθήκη, θα χρησιμοποιηθεί το C++ MsgPack (ref) για τη διαδικασία του serialization.

3.5 Χαρακτηριστικά λύσης

Σε αυτή την ενότητα θα αναλυθούν επιγραμματικά τα χαρακτηριστικά που θα πρέπει να έχουν η C++ βιβλιοθήκη DLL, το ενδιάμεσο FFI και ο C# wrapper.

3.5.1 Χαρακτηριστικά C++ DLL

Βασικά χαρακτηριστικά της C++ βιβλιοθήκης αποτελούν η διαχείριση των I/O λειτουργιών, το caching των δεδομένων προς serialization και η διαχείριση των SMRI (βλ. εν. 3.6). Επιπλέον, θα δύναται στο χρήστη πρόσβαση στα δεδομένα προς serialization, το update αυτών αλλά και η διαγραφή τους μέσω ενός εκλεπτυσμένου API. Τέλος, σε συνεργασία με το FFI σε περίπτωση κάποιου exception θα επιστρέφονται πίσω error codes, όπου αυτό είναι εφικτό.

3.5.2 Χαρακτηριστικά του Foreign Function Interface

Αρχικά το Foreign Function Interface (FFI) θα αποτελείται από δύο μέρη, την πλευρά και τη διοχείριση των δομών, της μνήμης και άλλων, μέσα στη βιβλιοθήκη της C++ αλλά και τη διαχείριση των δεδομένων κατά τη μεταφορά τους για serialization στη πλευρά της C# στη Unity. Φυσικά, και στις δύο πλευρές θα υπάρχει μηχανισμός error handling για τους κωδικούς και τα exceptions του library όπου επεκτείνεται στον C# wrapper.

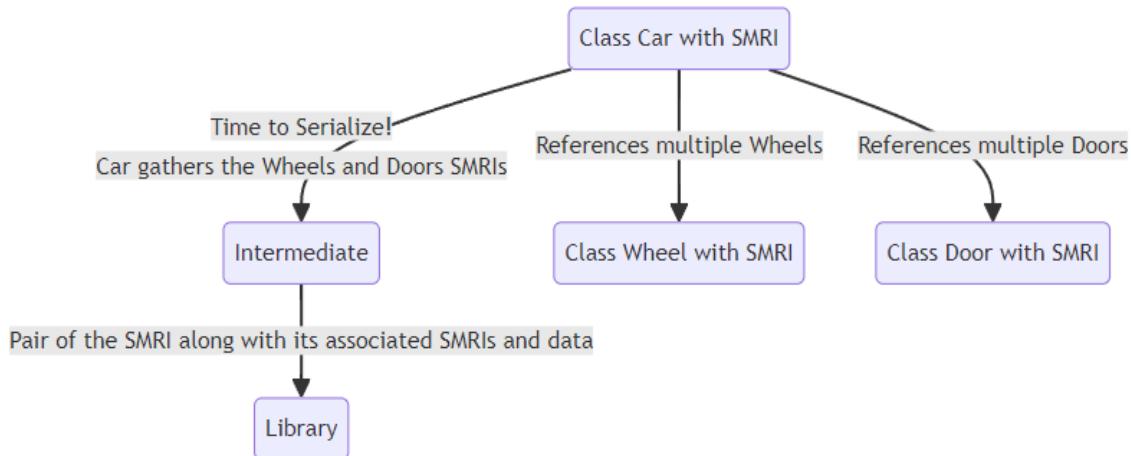
3.5.3 Χαρακτηριστικά του C# wrapper

Κλείνοντας την ενότητα των χαρακτηριστικών, ο C# wrapper στην πλευρά της Unity θα κάνει encapsulate τις wrapped μεθόδους μέσα από το C++ DLL, θα έχει ένα ευανάγνωστο API με στόχο την πιο εύκολη πρόσβαση από τον προγραμματιστή. Τέλος, σε συνεργασία με το FFI θα παρέχει την κατάλληλη διαχείριση των error codes, των exceptions και θα αναλαμβάνει και τη μεταφορά των δεδομένων στη βιβλιοθήκη για αποθήκευση.

3.6 Διατήρηση των references μετά το serialization

Όπως αναλύθηκε στην ενότητα 2.4.3, δεν υπάρχει κάποιος απτός τρόπος να συντηρηθούν τα references μεταξύ των instances κατά το serialization. Για αυτό τον λόγο, ένας μηχανισμός συντήρησης αυτών θα χρειαστεί να δημιουργηθεί. Μία πάγια τακτική είναι η συσχέτιση ενός value με ένα ακέραιο αριθμό (int).

Ο λεγόμενος SMRI (Snapshot Manager Reference Index) θα είναι υπεύθυνος να μεταφέρεται μαζί με τις πληροφορίες πίσω στη βιβλιοθήκη και θα γίνεται και αυτός μαζί serialize, έτσι ώστε μετά το deserialization να μπορεί να ξαναγίνει η συσχέτιση των δεδομένων μεταξύ τους, όπως αυτό διακρίνεται στην Εικόνα 19.



Εικόνα 19: Σχεδιάγραμμα λογικής μηχανισμού SMRI

Ο παραπάνω μηχανισμός θα αναλυθεί εις βάθος στην ενότητα 3.8.

3.7 Περιβάλλον δοκιμών στη Unity

Σχετικά με τις δοκιμές, θα στηθεί ένα απλό περιβάλλον με primitive Game Objects (ref) με μερικά custom χαρακτηριστικά όπου θα γίνει χρήση του πλήρους μηχανισμού που θα σχεδιαστεί στη συνέχεια. Τα δεδομένα θα αντικατοπτρίζουν ένα πραγματικό σενάριο παιχνιδιού ώστε να υπάρχει μία σωστή διαδικασία debugging του library αλλά και του serialization.

3.8 Σχεδιασμός λύσης

Παρακάτω ακολουθεί ο αναλυτικός θεωρητικός σχεδιασμός του τεχνικού μέρους της πτυχιακής εργασίας.

3.8.1 Σχεδιασμός βασικής βιβλιοθήκης σε C/C++

Η βιβλιοθήκη θα διαχειρίζεται το λεγόμενο current SMRI, παρέχοντας μεθόδους για την αύξηση, μείωση αλλά και επαναφορά αυτού πίσω στην προκαθορισμένη του αρχική τιμή του -1. Είναι απαραίτητη η σωστή διαχείριση αυτού, διότι μέσω του SMRI θα γίνεται και ολόκληρη η διαφοροποίηση των δεδομένων σε πακέτα.

Στη συνέχεια, η βιβλιοθήκη θα παρέχει μεθόδους για τη διαχείριση I/O και συγκεκριμένα θα έχει accessor και mutator μεθόδους για το save directory μέσω absolute path τύπου string αλλά και αντίστοιχα θα έχει mutator και accessor μεθόδους για το όνομα του παραχθέντος αρχείου από το οποίο θα κληθεί στην περίπτωση του deserialization, να διαβάσει τα serialized δεδομένα ώστε να ξανά επαναφέρει τα δεδομένα στην προηγούμενη τους μορφή.

Επιπλέον, η βιβλιοθήκη θα δέχεται τα δεδομένα σε μορφή πινάκων(arrays) τύπου char που θα αποθηκεύονται στη βιβλιοθήκη και θα περνάνε απευθείας μία διαδικασία containerization, δηλαδή αντί να αποθηκεύονται απευθείας μέσα σε μία δομή αποθήκευσης θα αντιγράφονται by-value μέσα σε ειδικά

διαμορφωμένα struct instances και μετά αυτά τα instances θα αποθηκεύονται σε μία δομή δεδομένων. Αυτά τα instances, θα είναι προσβάσιμα μέσω του SMRI τους για διαγραφή από τη δομή, την επιστροφή των δεδομένων τους πίσω στην host γλώσσα αλλά και τη λήψη των Referenced SMRI τους. Για την αποτελεσματική μεταφορά των δεδομένων θα προτιμηθεί η μεταφορά ενός pointer στην αρχή του πίνακα (array) των δεδομένων προς αποθήκευση και όχι ένας συγκεκριμένος τύπος δεδομένων από τη host γλώσσα προς τη βιβλιοθήκη. Αυτό καθιστά γρήγορη και αποτελεσματική την διαχείριση των δεδομένων εσωτερικά της βιβλιοθήκης και επίσης δεν αναγκάζει τον εκάστοτε προγραμματιστή να δημιουργεί διπλότυπα structs και instances των δεδομένων που θέλει να αποθηκεύσει και στην host γλώσσα αλλά και μέσα στην βιβλιοθήκη π.χ. ένα C# struct τύπου “MyData” που θα έπρεπε να δημιουργηθεί και στην πλευρά της C# αλλά και στην πλευρά της C++ ώστε να γίνει το απαραίτητο data marshalling κατά τη μεταφορά. Επιπροσθέτως, θα υπάρχουν οι απαραίτητες μέθοδοι για packing(serialization) και unpacking(deserialization) των δεδομένων από το προαναφερθείς save directory αλλά και μέθοδοι για την manual εκκαθάριση της μνήμης της βιβλιοθήκης και επαναφοράς των τιμών της. Τέλος, ολόκληρη η διαχείριση των σφαλμάτων της βιβλιοθήκης θα γίνεται μέσω error codes που θα δίνονται μαζί με την βιβλιοθήκη.

3.8.2 Σχεδιασμός του Two-Fold Foreign Function Interface

Όπως αναφέρθηκε στο κεφ. 2.6, ένα FFI είναι υπεύθυνο για τη σωστή διεκπεραίωση του data marshalling και τη μετάδοση των σφαλμάτων ή των κωδικών αυτών, στην host γλώσσα, οποιαδήποτε κι αν είναι αυτή. Για να μπορέσει αυτό να λειτουργήσει αποτελεσματικά στην παρούσα βιβλιοθήκη το FFI θα αποτελείται από δύο μέρη, την πλευρά της βιβλιοθήκης από όπου θα προετοιμάζονται τα δεδομένα των μεθόδων ή οι κωδικοί σφάλματος για επιστροφή στην host γλώσσα μετά το πέρας της λειτουργίας τους και τη δεύτερη πλευρά όπου θα ενσωματωθεί μέσα στον C# wrapper ώστε αυτός με τη σειρά του να κάνει το απαραίτητο marshalling των τύπων και των δεδομένων για αποστολή ή λήψη από τη βιβλιοθήκη. Ακριβές παράδειγμα αυτής της διαδικασίας, διακρίνεται στην Εικόνα 18.

3.8.3 Σχεδιασμός C# Wrapper

Όπως αναλύθηκε στο κεφ. 2.7, ένας language wrapper είναι υπεύθυνος για το encapsulation των μεθόδων μίας γλώσσας για χρήση σε μία άλλη γλώσσα, που στο περιβάλλον της παρούσας πτυχιακής εργασίας η host γλώσσα είναι η C# και η guest γλώσσα είναι η C++ λόγο της φύσης του DLL. Με βάση τα χαρακτηριστικά του κεφ. 3.5.3 λοιπόν, ο static C# wrapper θα παρέχει μεθόδους όπου εμφανιστικά θα είναι πανομοιότυπες με τις μεθόδους της βιβλιοθήκης αλλά θα είναι ειδικά διαμορφωμένες για το managed περιβάλλον της C#. Συγκεκριμένα, μέσω της χρήσης των Platform Invocation Services του .NET θα γίνονται οι απαραίτητες κλήσης στις μεθόδους της βιβλιοθήκης αλλά και η διαχείριση των επιστρεφόμενων error codes για να μπορεί ο εκάστοτε προγραμματιστής να κάνει το απαραίτητο debugging σε περίπτωση κάποιου σφάλματος.

3.9 Σχεδιασμός test environment στη μηχανή Unity

Στο test environment θα γίνει μία προσομοίωση ενός πραγματικού σεναρίου παιχνιδιού το οποίο θα περιλαμβάνει δεδομένα τύπου double, float, string, int, Vector3 και Vector4 (Quaternion). Φυσικά, για να μπορέσει να ενσωματωθεί σωστά η βιβλιοθήκη μέσα σε ένα παιχνίδι αλλά και για να φανεί η χρήση των SMRIs, στο ακόλουθο κεφάλαιο θα αναλυθεί και σχεδιαστεί η αρχιτεκτονική χρήσης της βιβλιοθήκης σε ένα περιβάλλον αντικειμενοστραφής προγραμματισμού. Αυτό φυσικά δεν περιορίζει την χρήση της βιβλιοθήκης εκτός παιχνιδιών.

3.9.1 Δεδομένα και αντικείμενα

To test environment θα προσομοιώνει ένα shooter περιβάλλον στο οποίο ο εκάστοτε παίχτης έχει στην κατοχή του ένα inventory, το οποίο inventory με τη σειρά του περιέχει έναν N αριθμό όπλων.

Τα δεδομένα που θα πρέπει να αποθηκευτούν είναι τα ακόλουθα:

1. Player
 - a. uint Smri
 - b. int[] RefSmris
 - c. float _Health
 - d. float _Stamina
 - e. float _Shield
 - f. bool _IsAlive
 - g. Vector3 _Position
 - h. Quaternion _Rotation
2. Inventory
 - a. uint Smri
 - b. int[] RefSmris
 - c. int _MaxItems
 - d. Vector3 _Position
 - e. Quaternion _Rotation
3. Weapon
 - a. uint Smri
 - b. int[] RefSmris
 - c. int _Ammo
 - d. bool _Loaded
 - e. Vector3 _Position
 - f. Quaternion _Rotation

Τα παραπάνω δεδομένα είναι σχεδιασμένα να αναδείξουν τις ικανότητες της βιβλιοθήκης στον χειρισμό των δεδομένων εσωτερικά αυτής αλλά και την ορθή χρήση των SMRIs σε ένα development περιβάλλον.

3.9.2 Αρχιτεκτονική χρήσης SMRI

Τα Snapshot Manager Reference Indexes (SMRIs) αποτελεί το κύριο χαρακτηριστικό διαχείρισης των δεδομένων εσωτερικά και κατά συνέπεια εξωτερικά της βιβλιοθήκης. Δρούν, σαν unique identifiers για τα πακέτα δεδομένων και στην πραγματικότητα η βιβλιοθήκη θα είναι υπεύθυνη για την σωστή καταχώριση των πακέτων αυτών μέσα στις δομές αποθήκευσης της. Για να επιτευχθεί αυτό, σε ένα αντικειμενοστραφές περιβάλλον, θα σχεδιαστεί και θα προταθεί μία «αρχιτεκτονική χρήσης» ώστε να μπορέσει η βιβλιοθήκη να αξιοποιηθεί στο μέγιστο της.

Συγκεκριμένα, στο loading δεδομένων στα βίντεο παιχνίδια υπάρχουν δύο βασικά σενάρια loading. Το σενάριο στο οποίο ο κόσμος αποθηκεύεται ολόκληρος με τη χρήση κάποιων metadata και μετέπειτα φορτώνεται πίσω στο ίδιο στάδιο και μορφή που ήταν κατά τη διάρκεια του save και το σενάριο στο οποίο ο κόσμος φορτώνεται σε ένα default state – σαν δηλαδή να φορτώνεται η σκηνή και τα δεδομένα όπως θα φορτωνόταν σε ένα καινούργιο save – και μετέπειτα ένας μηχανισμός περνάει όλα τα αποθηκευμένα δεδομένα από το αρχείο μέσα στο παιχνίδι σε μία σειριακή αλληλουχία με συγκεκριμένη σειρά. Η προτεινόμενη αρχιτεκτονική θα βασιστεί στο δεύτερο σενάριο.

Οι κλάσης και τα αντικείμενα που ακολουθούν θα ανήκουν στο namespace Proposed Architecture:

1. Common

- a. Θα αποτελεί το μόνο Singleton(ref) του παιχνιδιού και θα είναι υπεύθυνη για το instance caching των World Loader και Save Manager.

2. Global Properties

- a. Θα περιέχει constants όπως το save folder path και το save folder name για χρήση από οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού.

3. World Loader

- a. Θα είναι υπεύθυνη για το σωστό φόρτωμα των αντικειμένων του Player, Inventory και Weapon ανάλογα με το load state του παιχνιδιού, εάν αυτό θα είναι “Fresh Save” ή “From Load”. Στην περίπτωση που το παιχνίδι ξεκινάει σε “From Load” state, ο World Loader θα είναι υπεύθυνος να καλέσει και την ανάλογη μέθοδο από τον -ακόλουθο- Save Manager μέσω του Common singleton.

4. Save Manager

- a. Η κλάση Save Manager θα είναι υπεύθυνη να κάνει encapsulate τον C# wrapper ο οποίος περιέχει μέσα τις static μεθόδους που με την σειρά τους καλούν τις μεθόδους από την βιβλιοθήκη. Συγκεκριμένα, θα περιέχει μεθόδους για το registering των ISnapshots -αναλύονται αμέσως μετά- και των ISnapshot Models -αναλύονται αμέσως μετά- όπως και για το unregistering τους. Επιπλέον, θα περιέχει μεθόδους για το “Saving” και το “Loading” των δεδομένων μέσα από την βιβλιοθήκη. Τέλος, θα είναι υπεύθυνη για τον καθαρισμό της βιβλιοθήκης κατά την έξοδο του παιχνιδιού.

5. ISnapshot interface

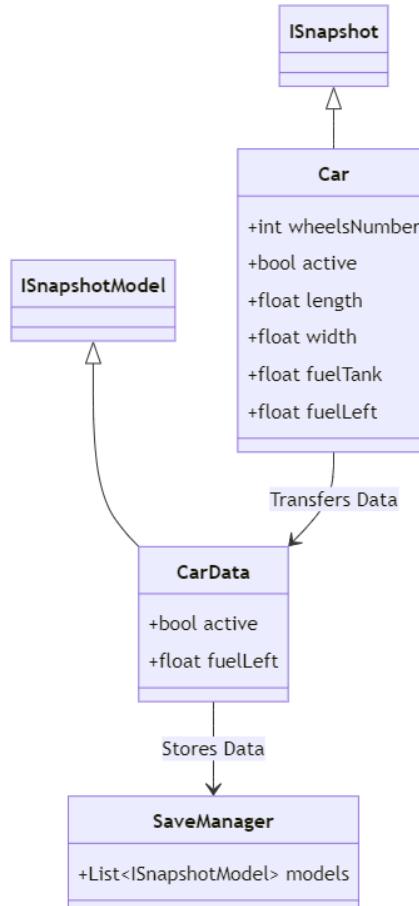
- a. Το ISnapshot interface θα είναι το πρώτο πιο σημαντικό component της αρχιτεκτονικής αφού θα είναι υπεύθυνο να ξεχωρίζει τις κλάσης που προορίζονται για saving από τον Snapshot μηχανισμό. Θα περιέχει όλες τις απαραίτητες μεθόδους που θα πρέπει να υλοποιήσει μία κλάση ώστε να αποστείλει τα δεδομένα της στον κεντρικό

Save Manager την στιγμή του saving αλλά και στην περίπτωση του loading να δεχθεί το αποθηκευμένο πακέτο δεδομένων ώστε να ξανά κάνει mutate τα serialized class fields του που είχαν αποθηκευτεί. Στη συνέχεια, θα περιέχει μεθόδους για την ανάκτηση των referenced SMRIs του ώστε μέσω του Save Manager να ανακτήσει τα references στα objects που είχε κατά τη διάρκεια του save. Τέλος, θα περιέχει και ένα field για το SMRI της ίδιας της κλάσης.

6. ISnapshot Model interface

- Το ISnapshot Model interface θα είναι το δεύτερο πιο σημαντικό component της αρχιτεκτονικής αφού θα είναι υπεύθυνο να ξεχωρίζει τα λεγόμενα “μοντέλα των ISnapshot” που θα περιέχουν τα δεδομένα προς αποθήκευση στη βιβλιοθήκη. Θα περιέχει δύο fields, ένα για το SMRI της κλάσης που αντιπροσωπεύει και ένα δεύτερο για τα Referenced SMRIs που θα έχει η κλάση αυτή. Ουσιαστικά, θα γίνεται inherit από απλά data carriage structs.

Η σχέση των Save Manager, ISnapshot και ISnapshotModel μπορεί να διακριθεί στην Εικόνα 19 και στην Εικόνα 20.



Εικόνα 20: Αρχιτεκτονική σχέση μεταξύ Save Manager, ISnapshot και ISnapshotModel

3.10 Σύγχρονη ή Ασύγχρονη προσέγγιση;

Όλες οι μέθοδοι της βιβλιοθήκης θα λειτουργούν στο main thread της εφαρμογής, εκτός αν η host γλώσσα κάνει χρήση των μεθόδων της σε ένα καινούργιο thread, όπου σε εκείνη την περίπτωση οι λειτουργίες της βιβλιοθήκης θα λειτουργούν ασύγχρονα σε νέο thread αλλά θα τρέχουν σύγχρονα με βάση την σειρά που καλούνται στο εκάστοτε thread. Αυτή η απόφαση πάρθηκε έτσι ώστε να μην υπάρχουν περιορισμοί στην χρήση της βιβλιοθήκης από κάποια άλλη γλώσσα και η απόφαση αυτή θα βρίσκεται στην κρίση του εκάστοτε developer που κάνει χρήση της βιβλιοθήκης.

3.11 Βαθμός πραγματοποίησης στόχων διατριβής

Με κριτήριο τους στόχους που τεθήκαν προς υλοποίηση στο εισαγωγικό κείμενο, στο παρών πρακτικό μέρος δημιουργήθηκε η C++ βιβλιοθήκη που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ξεχωριστές μηχανές και προγράμματα ανεξαρτήτως γλώσσας, δημιουργήθηκε το FFI για την διεπαφή της βιβλιοθήκης με τον εξωτερικό κώδικα, δημιουργήθηκε η «πρώτη ύλη» για χρήση μέσω του C# wrapper και επιπλέον σχεδιάστηκε και δημιουργήθηκε και μία αρχιτεκτονική χρήσης.

3.12 Ανάδειξη σχεδιαστικών στοιχείων

Παρόλο που η βιβλιοθήκη και τα επί μέρους τμήματα της πτυχιακής αυτής έχουν σχεδιαστεί με βασικές πρακτικές του Object Oriented Design, το ζήτημα του serialization των object references παρέμεινε. Έτσι, τα SMRIs και το containerization των δεδομένων εσωτερικά και εξωτερικά της βιβλιοθήκης σχεδιάστηκαν για να μπορέσουν τα δεδομένα προς αποθήκευση να παραμείνουν απαράλλακτα κατά τη μεταφορά τους. Επιπλέον, όπως έχει προαναφερθεί στα προηγούμενα κεφάλαια, τα SMRIs δρουν σαν απλοί αριθμοί που συσχετίζουν ένα πακέτο δεδομένων με την κλάση από την οποία ήρθαν και έτσι αποθηκεύοντας το SMRI μίας κλάσης αλλά μαζί και τα SMRI των referenced objects που έχει αυτή η κλάση, μπορεί μετά ένας μηχανισμός εύκολα και με τη χρήση μίας κεντρικής δομής να αναθέσει ξανά τα ίδια references στις κλάσης που ήταν κατά τη διάρκεια της αποθήκευσης.

Στη συνέχεια, η συγκεκριμένη βιβλιοθήκη προορίζεται να δημοσιευθεί σαν open source library, οπότε ο component-driven σχεδιασμός της, θα επιτρέπει στον εκάστοτε προγραμματιστή να αλλάξει εύκολα μέσω του source κώδικα της διαφορετικά μέρη της βιβλιοθήκης όπως ο εσωτερικός serializer, πράγματα σχετικά με την ονοματοδοσία του τελικού αρχείου ή και ακόμα να την επεκτείνει εύκολα μέσω μίας Utilities κλάσης που θα περιέχει βοηθητικές μεθόδους για χρήση εσωτερικά της βιβλιοθήκης.

Τέλος, δύο επίσης σημαντικά χαρακτηριστικά, είναι πως οι μέθοδοι της θα δέχονται μόνο primitive type μεταβλητές και pointers κάτι που την καθιστά language agnostic και δεύτερων πως οι δομές που θα χρησιμοποιηθούν θα βασίζονται επάνω στα BigO metrics τους ώστε να μην υπάρχει μεγάλο performance overhead.

Κεφάλαιο 4: Υλοποίηση

4.1 Εισαγωγή κεφαλαίου

Στο κεφάλαιο αυτό, γίνεται η πλήρης και αναλυτική επεξήγηση της υλοποίησης του πρακτικού μέρους της πτυχιακής εργασίας. Στο τέλος του κεφαλαίου γίνεται αναφορά στα προβλήματα που προέκυψαν κατά την συγγραφή του πρακτικού μέρους.

4.2 Υλοποίηση API και C++ DLL

Αρχικά, οι βασικές ρυθμίσεις της βιβλιοθήκης είναι το configuration type της στη ρύθμιση “Dynamic Library (.dll)”, Windows SDK Version σε “10.0”, Platform Toolset σε “Visual Studio 2022”, C++ Language Standard σε “ISO C++ 17 Standard (/std:c++17)” και τέλος η ρύθμιση C Language Standard σε “ISO C17 (2018) Standard (std:c17)”. Οι ρυθμίσεις αυτές διακρίνονται στην Εικόνα 21.

Configuration Type	Dynamic Library (.dll)
Windows SDK Version	10.0 (latest installed version)
Platform Toolset	Visual Studio 2022 (v143)
C++ Language Standard	ISO C++ 17 Standard (/std:c++17)
C Language Standard	ISO C17 (2018) Standard (/std:c17)

Εικόνα 21: Βιβλιοθήκη - Visual Studio base configurations

Στη συνέχεια, οι επί μέρους ρυθμίσεις όπως το Character Set και το CLR Support είναι ρυθμισμένα στα “Use Unicode Character Set” και “.NET Framework Runtime Support (/clr)”, αντίστοιχα. Ο λόγος που έχει ενεργοποιηθεί το Common Language Runtime Support είναι για να είναι συμβατό με το Unity project. Είναι μία ρύθμιση που κατά το compilation ένας χρήστης μπορεί να την απενεργοποιήσει. Οι ρυθμίσεις αυτές μπορούν να διακριθούν στην Εικόνα 22.

Character Set	Use Unicode Character Set
Whole Program Optimization	<different options>
MSVC Toolset Version	Default
Enable MSVC Structured Output	Yes
C++/CLI Properties	
Common Language Runtime Support	.NET Framework Runtime Support (/clr)

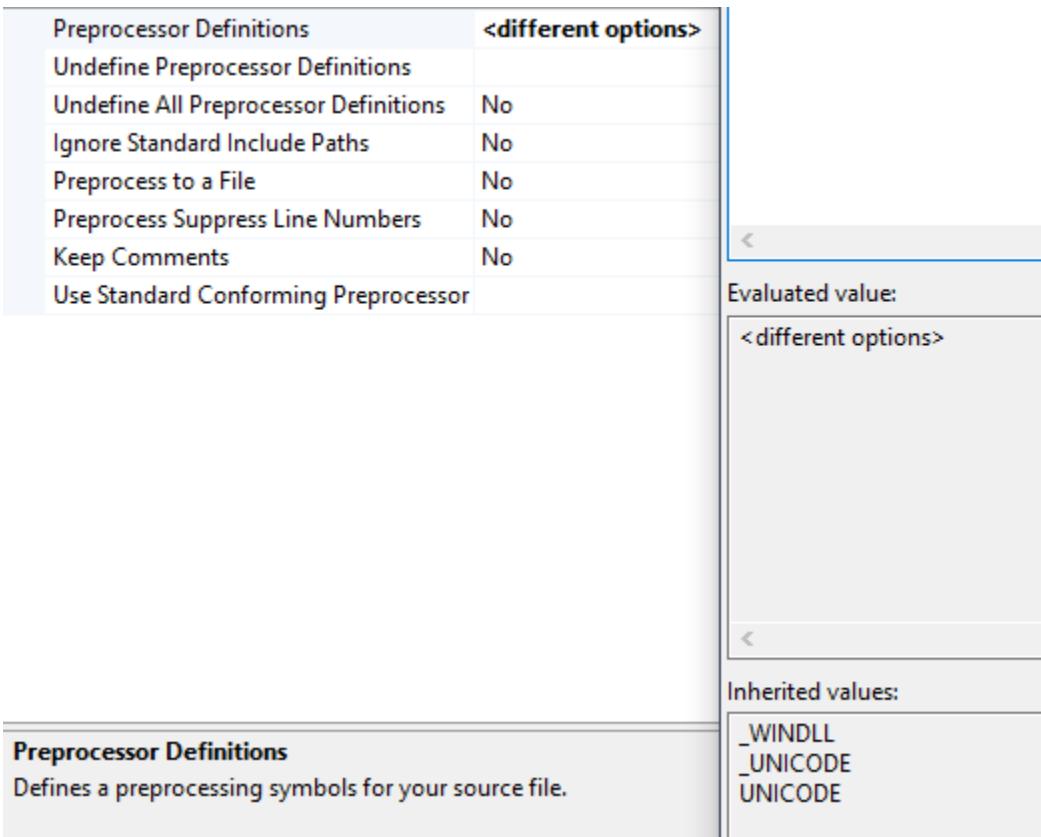
Εικόνα 22: Βιβλιοθήκη - Visual Studio advanced configurations

Επιπλέον, έχει ενεργοποιηθεί το precompiled header σε με ονομασία “pch.h”, όπως αυτό φαίνεται στην Εικόνα 23.

Precompiled Header	Use (/Yu)
Precompiled Header File	pch.h
Precompiled Header Output File	\$(IntDir)\$(TargetName).pch

Εικόνα 23: Βιβλιοθήκη - Visual Studio pch

Τέλος, η ρύθμιση Preprocessor Definitions έχει τα values “_WINDLL”, “_UNICODE” και “UNICODE”, όπως φαίνεται στην Εικόνα 24. Οι ρυθμίσεις του compiler και του linker παρέμειναν στα default values τους από το Visual Studio.



Εικόνα 24: Βιβλιοθήκη - Visual Studio preprocessor definitions

Η βιβλιοθήκη δημιουργήθηκε και χωρίστηκε σε 9 συγκεκριμένα τμήματα με αυτά να είναι τα:

1. Library Specific Structs
 - a. Τα structs Data και DataContainer χρησιμοποιούνται για το serialization των δεδομένων από το MsgPack και το containerization των δεδομένων αντίστοιχα.
2. GlobalVariables
 - a. Περιέχει σημαντικές μεταβλητές για την χρήση τους εσωτερικά της βιβλιοθήκης αλλά και την βασική δομή αποθήκευσης τύπου std::map<unsigned int, DataContainer> όπου είναι υπεύθυνη για το caching των πακέτων δεδομένων.
3. SavePath
 - a. Περιέχει τις mutator και accessor μεθόδους για τη σωστή διαχείριση του directory absolute save path.
4. SMRI Handling
 - a. Περιέχει όλες τις μεθόδους για τη διαχείριση των SMRI εξωτερικά της βιβλιοθήκης αλλά και τη δυνατότητα διαγραφής ενός πακέτου δεδομένων με την εισαγωγή του SMRI του σαν παράμετρο.

5. DataCaching_Packing
 - a. Περιέχει όλες τις μεθόδους για τη διαχείριση των αποθηκευμένων δεδομένων αλλά και την μέθοδο packData που ξεκινάει τη διαδικασία serialization των δεδομένων της βιβλιοθήκης.
6. LoadFromFile_Unpacking
 - a. Περιέχει όλες τις μεθόδους για access και mutate του αρχείου που θα πρέπει να φορτώσει η βιβλιοθήκη ώστε να το κάνει deserialize και την βασική μέθοδο deserialization ονόματη unpackData.
7. DLL_Cleanup
 - a. Περιέχει τις μεθόδους εκκαθάρισης της μνήμης του DLL.
8. LibraryUtils file
 - a. Περιέχει utility μεθόδους που χρησιμοποιούνται για string formatting και path validation εσωτερικά της βιβλιοθήκης.
9. SnapshotReturnCodes enumeration
 - a. Το enumeration αυτό χρησιμοποιείται μόνο για τη διαχείριση και τη μεταφορά των error codes στην host language, διότι όλες οι λειτουργίες της βιβλιοθήκης συμβαίνουν μέσα σε try-catch blocks.

4.2.1 Library specific structs

Το struct DataContainer έχει ως μοναδικό σκοπό το caching των δεδομένων του εισαγόμενου SMRI και των Referenced SMRI του. Περιέχει επίσης και τη template μέθοδο του MsgPack serializer ώστε να μπορεί το header file να κάνει το απαραίτητο serialization. Είναι άξιο να σημειωθεί, πως τα values των εισαγόμενων δεδομένων αποθηκεύονται σαν unsigned chars και όχι σαν unsigned char* (pointer) και αντό συμβαίνει διότι όπως είναι φυσικό δεν μπορεί μία θέση μνήμης να γίνει serialize αλλά πρέπει να γίνουν serialized τα values αυτών των θέσεων μνήμης.

```

9  /*
10 A struct for incoming data handling.
11 Used solely for data caching, packing and unpacking.
12 */
13 struct DataContainer
14 {
15     /*The saved data cache parent SMRI*/
16     unsigned int _Smri;
17     /*The cached data array size*/
18     int _DataSize;
19     /*The cached data converted in unsigned char for serialization*/
20     std::vector<unsigned char> _DataValues;
21     /*The referenced SMRI values this SMRI has.*/
22     std::vector<int> _RefSmris;
23
24     /*Packing msgpack::cppack method*/
25     template<class T>
26     void pack(T& pack) {
27         pack(_Smri, _DataSize, _DataValues, _RefSmris);
28     }
29 };

```

Eikόνα 25: Library source code, struct DataContainer

To struct Data δημιουργήθηκε μόνο για τη διευκόλυνση της διαδικασίας του packing και του unpacking από το MsgPack.

```

31  /*
32  A struct used solely for packing and unpacking purposes.
33  Helps in making DataContainer serialization and deserialization easier.
34  */
35 struct Data
36 {
37     /*The map containing the smri-data pairs meant for serialization and deserialization.*/
38     std::map<unsigned int, DataContainer> _ModelsCache;
39
40     /*Packing msgpack::cppack method*/
41     template<class T>
42     void pack(T& pack) {
43         pack(_ModelsCache);
44     }
45 };

```

Eikόνα 26: Library source code, struct Data

4.2.2 Region Global Variables

Στο region αυτό διακρίνεται η βασική δομή αποθήκευσης τύπου `std::map<unsigned int, DataContainer>` `_ModelsCache` στο οποίο το key είναι το εισαγόμενο SMRI και το value είναι το δημιουργημένο instance τύπου DataContainer όπου περιέχει τα αντιγραμμένα δεδομένα προς αποθήκευση. Επιλέχθηκε η δομή `std::map` για την εύκολη χρήση της ως key-value storage η οποία στην πραγματικότητα

είναι ένα Red-Black Tree και στα Big O metrics της έχει average αλλά και worst case scenarios, time complexity $\Theta(\log(n))$ και $O(\log(n))$ αντίστοιχα (ref). Το space complexity του φυσικά παραμένει $O(n)$. Τέλος, οι constant μεταβλητές SAVE_FORMAT και SAVE_EXTENSION μπορούν να αλλαχθούν χωρίς κάποια επίπτωση στις υπόλοιπες λειτουργίες της βιβλιοθήκης με τη χρήση της LibraryUtils βιβλιοθήκης εάν ο προγραμματιστής επιθυμεί κάποιο άλλο παραγόμενο όνομα.

```

47  #pragma region GlobalVariables
48  /*The save format of the saved files.*/
49  const std::string SAVE_FORMAT = "{date}_{cnt}";
50  /*The save file extension*/
51  const std::string SAVE_EXTENSION = ".sav";
52  /*
53   * The global SMRI value used in data storage and reference preservation.
54   * Default value is -1
55   */
56  int _GlobalSmriValue = -1;
57  /*A map storing SMRI-Data pairs. Used in serialization and deserialization.*/
58  std::map<unsigned int, DataContainer> _ModelsCache;
59  /*The externally-set absolute save path.*/
60  std::string _SavePath = "";
61  /*The externally-set file name to unpack from.*/
62  std::string _LoadFile = "";
63  #pragma endregion

```

Eikόνα 27: Library source code, GlobalVariables region

4.2.3 Region Save Path

Αρχικά, η μέθοδος “setSavePath” δέχεται ένα const char* (array) που εκπροσωπεί ένα string με το absolute save path. Ο φάκελος αποθήκευσης δημιουργείται τη στιγμή που καλείται αυτή η μέθοδος στην περίπτωση που δεν προϋπήρχε. Στην περίπτωση αποτυχίας οποιασδήποτε λειτουργίας, το ανάλογο error code επιστρέφεται σε μορφή τύπου short με βάση το προκαθορισμένο κωδικό από το enumeration SnapshotReturnCodes (βλ. κεφ. 4.2.9). Στην περίπτωση επιτυχίας, επιστρέφεται ο σταθερός κωδικός «0».

```

66  /* 
67   Sets the library save path variable.
68   The final directory gets created if it does not already exist.
69
70  @param const char* _savePath:
71      A string containing the absolute save path to a directory.
72  @return OperationSuccessful: Successful set of the path
73  @return DirectoryNotFound: If the directory is not found
74  @return OperationFailed: In case of any other error
75 */
76 short setSavePath(const char* _savePath) {
77     try {
78         handleSaveDirectory(_savePath);
79
80         _SavePath = _savePath;
81         return OperationSuccessful;
82     }
83     catch (std::runtime_error) {
84         return DirectoryNotFound;
85     }
86     catch (...) {
87         return OperationFailed;
88     }
89 }
```

Eikόνα 28: Library source code, μέθοδος setSavePath

Τέλος, η μέθοδος “getSavePath” επιστρέφει την αποθηκευμένη μεταβλητή `_SavePath` σαν `string` και σε περίπτωση αποτυχίας κάποιας λειτουργίας επιστρέφεται ένας `null pointer`.

```

91  /*
92   Returns the stored save directory absolute path.
93   @return The stored save path as a C string.
94   @return Nullptr in any other case
95 */
96 const char* getSavePath() {
97     try {
98         return _SavePath.c_str();
99     }
100    catch (...) {
101        return nullptr;
102    }
103 }
```

Eikόνα 29: Library source code, μέθοδος getSavePath

4.2.4 Region SMRI Handling

Αρχικά, οι μέθοδοι “getSmri” και “decreaseSmri” αποτελούν τις βασικές μεθόδους χειρισμού των κωδικών SMRI των πακέτων, με την μία να επιστρέφει τον αυξανόμενο κωδικό και με την δεύτερη να μειώνεται κατά 1 σε περίπτωση κάποιου λάθους. Τα SMRIs είναι μόνο θετικοί αριθμοί, εξού και η χρήση unsigned int σαν τύπο επιστροφής. Η μέθοδος “getCurrentSmri” επιστρέφει τον κωδικό SMRI χωρίς να τον αυξάνει.

```
107      /*  
108       Increases and returns the current global SMRI.  
109       In case of any error, call decreaseSmri().  
110       @return The current SMRI value incremented by 1.  
111      */  
112      unsigned int getSmri() {  
113          _GlobalSmriValue += 1;  
114          return _GlobalSmriValue;  
115      }  
116  
117      /*  
118       Decreases the Global SMRI by 1.  
119       Caps to default value: -1  
120      */  
121      void decreaseSmri() {  
122          _GlobalSmriValue -= 1;  
123          if (_GlobalSmriValue < -1) {  
124              _GlobalSmriValue = -1;  
125          }  
126      }
```

Eikóva 30: Library source code, methods getSmri και decreaseSmri

```
145      /*  
146       @return The current global SMRI without incrementing it.  
147      */  
148      unsigned int getCurrentSmri() {  
149          return _GlobalSmriValue;  
150      }
```

Eikóva 31: Library source code, method getCurrentSmri

Τέλος, η μέθοδος “deleteSmriData” είναι υπεύθυνη για τη διαγραφή του πακέτου δεδομένων που σχετίζονται με την παράμετρο που περάστηκε στην μέθοδο. Στην περίπτωση αποτυχίας οποιασδήποτε λειτουργίας, το ανάλογο error code επιστρέφεται σε μορφή τύπου short με βάση το προκαθορισμένο κωδικό από το enumeration SnapshotReturnCodes (βλ. κεφ. 4.2.9). Στην περίπτωση επιτυχίας, επιστρέφεται ο σταθερός κωδικός «0».

```

128  /*
129   * Deletes the associated SMRI Data Container from the ModelCache.
130   * @param unsigned int _smri
131   *     The SMRI to delete
132   * @return OperationSuccessful: Deletion was successful
133   * @return OperationFailed: Any other error.
134   */
135  short deleteSmriData(unsigned int _smri) {
136      try {
137          _ModelsCache.erase(_smri);
138          return OperationSuccessful;
139      }
140      catch (...) {
141          return OperationFailed;
142      }
143  }

```

Eikόνα 32: Library source code, method deleteSmriData

4.2.5 Region Data Caching and Packing

Αρχικά, η μέθοδος “cacheData” αποτελεί μία από τις σημαντικότερες και βασικές μεθόδους της βιβλιοθήκης. Δέχεται και μετατρέπει τα δεδομένα by-value από byte arrays σε ένα vector από unsigned char, ώστε να μπορούν τα δεδομένα να γίνουν serialized μέσω του MsgPack, διότι δεν γίνεται να αποθηκευτεί ένας pointer στη θέση μνήμης. Το ίδιο συμβαίνει και για τα referenced SMRIs. Όλα τα δεδομένα αντιγράφονται μέσα σε ένα instance τύπου DataContainer και αποθηκεύονται στην κεντρική δομή _ModelsCache. Η λειτουργία αυτή διακρίνεται στην Εικόνα 33. Είναι σημαντικό να σημειωθεί, πως η συγκεκριμένη μέθοδος δέχεται και τα sizes των δύο arrays ώστε να μπορεί να γίνει «ασφαλής» η αντιγραφή των δεδομένων, διότι η C++ είναι μία “unsafe” γλώσσα και σε περίπτωση που περαστεί λάθος size, το for iteration θα συνεχίσει εκτός του array και θα αρχίσει να αποθηκεύει άλλα δεδομένα από τη stack που έχει γίνει allocated στην τρέχουσα εφαρμογή.

```

154  /*
155   * That's the main data caching function of the library.
156   * Creates and caches the DataContainer with the passed parameters and saves it in the ModelCache.
157   * Passed _data are converted into unsigned char values.
158   * @param unsigned int _smri: The smri to associate with the data.
159   * @param int _dataSize: The size of the marshalled data.
160   * @param unsigned char* _data: Pointer to the marshalled data array (byte array)
161   * @param int _refsSize: The int ref smri array size
162   * @param int* _refSmris: Pointer to the marshalled int array containing the ref SMRIs of this SMRI.
163   * @return OperationSuccessful: If the caching and conversion were successful
164   * @return OperationFailed: If any error occurs.
165   */
166 short cacheData(unsigned int _smri, int _dataSize, unsigned char* _data, int _refsSize, int* _refSmris) {
167     try {
168       DataContainer data = DataContainer();
169       data._Smri = _smri;
170       data._DataSize = _dataSize;
171       //Data copying
172       for (int i = 0; i < data._DataSize; ++i) {
173         data._DataValues.push_back(_data[i]);
174       }
175       for (int i = 0; i < _refsSize; i++) {
176         data._RefSmris.push_back(_refSmris[i]);
177       }
178     }
179     _ModelsCache[data._Smri] = data;
180     return OperationSuccessful;
181   }
182   catch (...) {
183     return OperationFailed;
184   }
185 }
186 }
```

Eikόνα 33: Library source code, method cacheData

Στη συνέχεια, η μέθοδος “getData” επιστρέφει τα δεδομένα του ζητούμενου SMRI σε τύπο unsigned char* (array) αλλά και το size των δεδομένων ώστε να μπορεί να κάνει την απαραίτητη αντιγραφή και το απαραίτητο data marshalling. Στην περίπτωση αποτυχίας, επιστρέφεται ένας null pointer.

```

189  /*
190   * Returns a pointer to the passed _smri associated data array.
191   * @param unsigned int _smri: The SMRI to retrieve data from
192   * @param int* _size: Is an output parameter and will be set with the array size of the returned data.
193   * @return A pointer to the beginning of the SMRI associated data.
194   * @return A nullptr in any other case.
195   */
196 unsigned char* getData(unsigned int _smri, int* _size) {
197   try {
198     *_size = _ModelsCache.at(_smri)._DataSize;
199     return _ModelsCache.at(_smri)._DataValues.data();
200   }
201   catch (...) {
202     return nullptr;
203   }
204 }
```

Eikόνα 34: Library source code, method getData

Η μέθοδος “getRefSmris” επιστρέφει αντίστοιχα τα referenced SMRIs του ζητούμενου SMRI κωδικού αλλά και το size του array τους.

```

206  /*
207   * Returns a pointer to the referenced SMRI values of the passed _parentSmri;
208   * @param unsigned int _parentSmri: The SMRI to retrieve the referenced SMRIs array from.
209   * @param int* _size: Is an output parameter and will be set with the array size of the returned data.
210   * @return int* A pointer to the beginning of the Reference SMRI int array.
211   * @return A nullptr in any other case.
212   */
213  int* getRefSmris(unsigned int _parentSmri, int* _size) {
214      try {
215          *_size = _ModelsCache.at(_parentSmri)._RefSmris.size();
216          return _ModelsCache.at(_parentSmri)._RefSmris.data();
217      }
218      catch (...) {
219          return nullptr;
220      }
221  }

```

Eikόνα 35: Library source code, method getRefSmris

Τέλος, η μέθοδος “packData” αποτελεί την μοναδική μέθοδο serialization των cached δεδομένων της βιβλιοθήκης. Για την δημιουργία του αρχείου με τα binary serialized δεδομένα, δημιουργείται δυναμικά ένα string με βάση τη global constant μεταβλητή SAVE_FORMAT όπου αντικαθίσταται το κομμάτι {date} με την ημερομηνία της αποθήκευσης σε format “DD_MM_YYY” και το μέρος {cnt} με τον αύξον αριθμό των ήδη υπάρχων αρχείων μέσα στο save directory. Για λόγους ευκολίας του serialization, ολόκληρη η δομή _ModelsCache αποθήκευεται μέσα σε ένα instance τόπου Data.

```

223  /*
224   * The main serialization method of the library.
225   * The whole _ModelCache gets serialized and stored in the set save path along with a
226   * dynamically created name controlled from the SAVE_FORMAT variable.
227   * The serialization is handled from the msgpack.hpp library.
228   * @return OperationSuccessful: If the serialization was successful
229   * @return OperationFailed: If any error occurs.
230   */
231  short packData() {
232      try {
233          Data container = Data();
234          container._ModelsCache = std::map<unsigned int, DataContainer>(_ModelsCache);
235          std::vector<uint8_t> serData = msgpack::nvp_pack(container); //Serialization
236
237          int cnt = getFileCount(_SavePath);
238          std::string dt = getCurrentDate();
239          std::string finalSaveName = formatSaveString(SAVE_FORMAT, dt, cnt);
240
241          std::string saveStr = combinePath(_SavePath, finalSaveName) + SAVE_EXTENSION;
242          std::ofstream outfile(saveStr, std::ios::out | std::ios::binary);
243          outfile.write(reinterpret_cast<const char*>(serData.data()), serData.size());
244          outfile.close();
245
246          return OperationSuccessful;
247      }
248      catch (...) {
249          return OperationFailed;
250      }
251  }

```

Eikόνα 36: Library source code, method packData

4.2.6 Region Load from File and Unpacking

Αρχικά, όπως η μέθοδος “packData”, η αντίστοιχη μέθοδος “unpackData” είναι η μοναδική μέθοδος deserialization των αποθηκευμένων δεδομένων. Είναι υπεύθυνη για την ανάγνωση των binary serialized δεδομένων από το save directory και μέσα από το pre-set save file name. Όλα τα δεδομένα μετατρέπονται πίσω σε μία δομή τύπου std::map<unsigned int, DataContainer> και είναι προσβάσιμες με τις προαναφερθέντες μεθόδους. Είναι άξιο αναφοράς, πως ο κωδικός SMRI γίνεται ίσως με το _ModelsCache size – 1 ώστε να μπορούν να προστεθούν επιπλέον δεδομένα στη δομή χωρίς να διαγραφεί κάποιο serialized δεδομένο. Ολόκληρη η λειτουργία διακρίνεται στην Εικόνα 37.

```
296  /*
297   * The deserialization function of the library.
298   * The serialized data are read directly from the save path and file name, get deserialized and
299   * cached inside the _ModelsCache library map.
300   * The GlobalSMRI is set to be equal to the size of the deserialized data map.
301   * @return CouldNotOpenFile: In case the file could not be opened.
302   * @return ReadNotSuccessful: In case the file could not be read.
303   * @return OperationSuccessful: In case the whole process was successful.
304   * @return OperationFailed: In any other error.
305   */
306 short unpackData() {
307     try {
308       std::ifstream dataFile(combinePath(_SavePath, _LoadFile), std::ios::binary);
309       if (!dataFile.is_open()) {
310         //Could not open file
311         return CouldNotOpenFile;
312       }
313
314       //Sizing
315       dataFile.seekg(0, std::ios::end);
316       std::streampos fileSize = dataFile.tellg();
317       dataFile.seekg(0, std::ios::beg);
318
319       //File read
320       std::vector<uint8_t> bytes(fileSize);
321       dataFile.read(reinterpret_cast<char*>(bytes.data()), fileSize);
322
323       if (!dataFile) {
324         //Could not read file correctly
325         return ReadNotSuccessful;
326       }
327
328       Data container = msgpack::nvp_unpack<Data>(bytes); //Deserialization
329       for (const std::pair<unsigned int, DataContainer>& pair : container._ModelsCache) {
330         _ModelsCache[pair.first] = pair.second;
331       }
332
333       //Size must be set here in case we unpack a cache so the rest SMRIs register correctly.
334       int sz = _ModelsCache.size() - 1;
335       _GlobalSmriValue = sz <= 0 ? resetSmri() : sz;
336
337       return OperationSuccessful;
338     }
339   } catch (...) {
340     return OperationFailed;
341   }
342 }
```

Εικόνα 37: Library source code, method unpackData

Τέλος, οι μέθοδοι “setLoadFileName” και “getLoadFileName” είναι υπεύθυνες για το accessing και το mutating της global μεταβλητής `_LoadFile` η οποία χρησιμοποιείται για το deserialization. Στην περίπτωση που το αρχείο δεν υπάρχει, η μέθοδος “setLoadFileName” επιστρέφει το snapshot error code `FileNotFoundException`.

```

255  /*
256   * Sets the file name to read data to unpack from which must reside inside the set _SavePath.
257   * The name gets validated for its existence inside the _SavePath every time it is set.
258   * @param const char* _loadFileName: A string containing the file name to load from.
259   * @throw std::runtime_error: Passed _LoadFile does not exist in the saves folder.
260   * @return OperationSuccessful: If the name was successfully set
261   * @return FileNotFoundException: If the file was not found inside the _SavePath directory.
262   * @return OperationFailed: If any other error occurs.
263   */
264 short setLoadFileName(const char* _loadFileName) {
265     try {
266       std::string comp = combinePath(_SavePath, _loadFileName);
267       if (!fileExists(comp)) {
268         throw std::runtime_error("Passed _LoadFile does not exist in the saves folder.");
269       }
270
271       _LoadFile = _loadFileName;
272       return OperationSuccessful;
273     }
274     catch (std::runtime_error) {
275       return FileNotFoundException;
276     }
277     catch (...) {
278       return OperationFailed;
279     }
280   }
281
282 /*
283  * Returns the library cached _LoadFile value containing the file name to unpack data from.
284  * @return A C string with the value of the _LoadFile
285  * @return A nullptr in any other case.
286  */
287 const char* getLoadFileName() {
288   try {
289     return _LoadFile.c_str();
290   }
291   catch (...) {
292     return nullptr;
293   }
294 }
```

Eikóva 38: Library source code, method `setLoadFileName` και `getLoadFileName`

4.2.7 Region DLL Cleanup

Η βιβλιοθήκη παρέχει και δύο μεθόδους για τον καθαρισμό της μνήμης της διότι η C++ δεν διαθέτει κάποιον αυτοματισμό τύπου garbage collection. Η μέθοδος “resetSmri” είναι υπεύθυνη για την επαναφόρα του global SMRI στη default τιμή του -1 και η μέθοδος “resetCache” είναι υπεύθυνη για την διαγράφη των αποθηκευμένων strings στις μεταβλητές `_SavePath` και `_LoadFile` αλλά και για την εκκαθάριση της δομής αποθήκευσης της βιβλιοθήκης.

```

347  /*
348   | Resets the global SMRI back to its default value: -1
349   | @return OperationSuccessful if the operation was successful.
350   | @return OperationFailed: In any other error.
351   */
352  short resetSmri() {
353  try {
354      _GlobalSmriValue = -1;
355      return OperationSuccessful;
356  }
357  catch (...) {
358      return OperationFailed;
359  }
360 }
361 /*
362  Clears the ModelsCache, _SavePath and _LoadFile memory.
363  @return OperationSuccessful If the operation was successful.
364  @return OperationFailed: In any other error.
365  */
366 short resetCache() {
367  try {
368      _ModelsCache.clear();
369      _SavePath = "";
370      _LoadFile = "";
371      return OperationSuccessful;
372  }
373  catch (...) {
374      return OperationFailed;
375  }
376 }
377

```

Eikόνα 39: Library source code, method resetSmri και resetCache

4.2.8 Library Utilities αρχεία

Η βιβλιοθήκη περιέχει κι ένα αρχείο με βοηθητικές μεθόδους για εσωτερική χρήση που κυμαίνονται από την λήψη του αριθμού των αρχείων μέσα σε ένα directory έως και το formatting ενός string και το validation ύπαρξης των εισαγόμενων file paths και file names. Στην Εικόνα 40 διακρίνεται το header file και στις Εικόνες 41 και 42 οι υλοποιήσεις των μεθόδων.

```

1  /*
2   * Developed by Michael-Evangelos Diamantis Aug-2024
3   * for SAE Athens CMN6302 - Major.
4   * Source: https://github.com/MichaelEvangelosD/cmn6302\_majorSAE
5  */
6 #pragma once
7
8 #include "pch.h"
9
10 namespace fs = std::filesystem;
11
12 /*Method declaration*/
13 int getFileCount(std::string _path);
14 /*Method declaration*/
15 std::string getCurrentDate();
16 /*Method declaration*/
17 std::string formatSaveString(const std::string& _format, const std::string& date, const int cnt);
18 /*Method declaration*/
19 std::string combinePath(const std::string _base, const std::string _exte);
20 /*Method declaration*/
21 void handleSaveDirectory(const std::string& path);
22 /*Method declaration*/
23 bool fileExists(const std::string& path);

```

Eikóva 40: Library source code, Utils header file

```

1  /*
2   * Developed by Michael-Evangelos Diamantis Aug-2024
3   * for SAE Athens CMN6302 - Major.
4   * Source: https://github.com/MichaelEvangelosD/cmn6302\_majorSAE
5  */
6 #include "pch.h"
7
8 /*
9  Returns the file count from inside the passed _path.
10 @param const std::string _path: A string containing the absolute path to a directory.
11 @throw fs::filesystem_error: Passed _path does not exist.
12 @return The file count from inside the passed _path.
13 */
14 int getFileCount(const std::string _path) {
15     int fileCount = 0;
16
17     if (!fs::exists(_path)) {
18         throw fs::filesystem_error("Passed _path does not exist.", std::make_error_code(std::errc::no_such_file_or_directory));
19     }
20
21     for (const auto& entry : fs::directory_iterator(_path)) {
22         //Count only files
23         if (entry.is_regular_file()) {
24             fileCount++;
25         }
26     }
27
28     return fileCount;
29 }
30
31 /*
32 @return The current date in a DD_MM_YYYY format as a string.
33 */
34 std::string getCurrentDate() {
35     time_t now;
36     time(&now);
37
38     struct tm current_time;
39     localtime_s(&current_time, &now);
40
41     std::stringstream ss;
42     ss << std::setfill('0') << std::setw(2) << current_time.tm_mday << "_"
43     << std::setw(2) << current_time.tm_mon + 1 << "_"
44     << current_time.tm_year + 1900;
45
46     return ss.str();
47 }

```

Eikóva 41: Library source code, Utils source code 1

```

49  /*
50   * @param const std::string& _format: The format to replace the values from.
51   * @param const std::string& date: The date value to replace the {date}.
52   * @param const int cnt: The count value to replace the {count}.
53   * @return Replaces the date and count from the passed format and returns it.
54   * e.g.: {date}_{count} - 02_03_2024_1
55   */
56  std::string formatSaveString(const std::string& _format, const std::string& date, const int cnt) {
57      std::string result = _format;
58      std::size_t pos = result.find(_format);
59      if (pos != std::string::npos) {
60          result.replace(pos, _format.length(), date + "_" + std::to_string(cnt));
61      }
62      return result;
63  }
64
65  /*
66   * Combines the passed strings with the corresponding system-relative path combination symbol.
67   * No checking takes place.
68   * @param const std::string _base: The base absolute path.
69   * @param const std::string _exte: The extension relative path.
70   * @return The combined path string.
71   */
72  std::string combinePath(const std::string _base, const std::string _exte) {
73      fs::path _comb = fs::path(_base) / fs::path(_exte);
74      return _comb.string();
75  }
76
77  /*
78   * Creates the passed directory if it does not exist.
79   * @param const std::string& path: The directory absolute path.
80   */
81  void handleSaveDirectory(const std::string& path) {
82      fs::path directoryPath(path);
83
84      if (!fs::exists(directoryPath)) {
85          fs::create_directory(directoryPath);
86      }
87  }
88
89  /*
90   * @param const std::string& path: Absolute path to the file.
91   * @return True if the file exists, false otherwise.
92   */
93  bool fileExists(const std::string& path) {
94      fs::path directoryPath(path);
95
96      return fs::exists(directoryPath);
97  }

```

Eikόνα 42: Library source code, Utils source code 2

4.2.9 Snapshot error codes enumeration

Μαζί με την βιβλιοθήκη παρέχονται και οι κωδικοί επιστροφής σφαλμάτων όπως αυτοί διακρίνονται στην Εικόνα 43.

```

16  /*  

17   * All the available library return codes for error handling and validation.  

18   */  

19  enum SnapshotReturnCodes  

20  {  

21      OperationSuccessful = 0,  

22      OperationFailed = 1,  

23      CouldNotOpenFile = 2,  

24      ReadNotSuccessful = 3,  

25      DirectoryNotFound = 76,  

26      FileNotFoundException = 404,  

27  };

```

Eikόνα 43: Library source code, snapshot error codes

4.2.10 Precompiled header file

Όπως προαναφέρθηκε η βιβλιοθήκη κάνει χρήση των precompiled headers του Visual Studio όπως αυτό φαίνεται στην Εικόνα 44.

```

1  #ifndef PCH_H  

2  #define PCH_H  

3  #define NOMINMAX  

4  

5  //Snapshot imports  

6  #include "framework.h"  

7  #include <unordered_map>  

8  #include <iostream>  

9  #include <fstream>  

10 #include <stdexcept>  

11 //Utils imports  

12 #include <string>  

13 #include <filesystem>  

14 #include <sstream>  

15 #include <ctime>  

16 #include <iomanip>  

17 #include <sstream>  

18 //Base header imports  

19 #include "SnapshotLib.h"  

20 #include "LibraryUtils.h"  

21  

22 //msgpack imports  

23 #include "msgpack/msgpack.hpp"  

24  

25 #endif //PCH_H

```

Eikόνα 44: Library source code, precompiled header file

4.3 Υλοποίηση Foreign Function Interface

Για να επιτευγθεί το exposure όλων των μεθόδων του κεφαλαίου 4.2 σε άλλες γλώσσες, χρειάστηκε να δημιουργηθεί ένα FFI το οποίο θα πράττει τα απαραίτητα configurations και θα περιέχει όλες τις μεθόδους που χρειάζεται να είναι ορατές στις host languages που θα λειτουργεί παράλληλα μαζί τους το DLL της βιβλιοθήκης.

Αρχικά στο αρχείο “SnapshotLib.h” που βρίσκονται όλες οι ταυτότητες (signatures) των μεθόδων περιέχεται το declaration ενός macro (ref to c++ macros). Συγκεκριμένα, το macro “SNAPSHOT_API” χρησιμοποιείται για τη διαχείριση της εισαγωγής και εξαγωγής μεθόδων, κλάσεων και μεταβλητών σε ένα DLL. Οι λέξεις-κλειδιά “__declspec(dllexport)” και “__declspec(dllimport)” είναι ειδικές λέξεις-κλειδιά της Microsoft που καθορίζουν αν μια μέθοδος, μεταβλητή ή κλάση εξάγεται (διατίθεται σε άλλα προγράμματα) ή εισάγεται (χρησιμοποιείται από άλλο DLL). Όταν ορίζεται το “SNAPSHOT_EXPORTS”, το “SNAPSHOT_API” επεκτείνεται σε __declspec(dllexport), επισημαίνοντας τη μέθοδο ή την κλάση για εξαγωγή. Αντίθετα, όταν το “SNAPSHOT_EXPORTS” δεν ορίζεται, συνήθως κατά τη χρήση του DLL, το “SNAPSHOT_API” επεκτείνεται σε “__declspec(dllimport)”, υποδεικνύοντας ότι η μέθοδος ή η κλάση εισάγεται από ένα DLL όπως διακρίνεται στην Εικόνα 45.

```
10  ↘#ifdef SNAPSHOT_EXPORTS
11    | #define SNAPSHOT_API __declspec(dllexport)
12  ↘#else
13    | #define SNAPSHOT_API __declspec(dllimport)
14  #endif
```

Εικόνα 45: Library source code, SnapshotLib.h macros

Στη συνέχεια στο ίδιο αρχείο περιέχεται και το enumeration declaration των κωδικών σφαλμάτων όπως διακρίνεται στην Εικόνα 46.

```
16  ↘/*
17   | All the available library return codes for error handling and validation.
18   */
19  ↘enum SnapshotReturnCodes
20  {
21    OperationSuccessful = 0,
22    OperationFailed = 1,
23    CouldNotOpenFile = 2,
24    ReadNotSuccessful = 3,
25    DirectoryNotFound = 76,
26    FileNotFound = 404,
27  };
```

Εικόνα 46: Library source code, SnapshotLib.h error codes

Τέλος, το αρχείο “SnapshotLib.h” περιέχει και όλα τα signatures των μεθόδων της βιβλιοθήκης με τη χρήση της προδιαγραφής σύνδεσης “extern C” όπως διακρίνεται στις Εικόνες 47 έως 51. Η προδιαγραφή

σύνδεσης extern "C" λέει στον μεταγλωττιστή (compiler) να χρησιμοποιήσει σύνδεση (linking) C αντί για σύνδεση C++, αποφεύγοντας την αλλοίωση των ονομάτων και επιτρέποντας τη συμβατότητα με άλλες γλώσσες ή εργαλεία που περιμένουν σύνδεση τύπου C. Αυτό είναι απαραίτητο για την έκθεση μεθόδων σε ένα DLL σε προγράμματα C ή σε άλλες γλώσσες που διασυνδέονται με βιβλιοθήκες C, καθώς χαρακτηριστικά της C++ όπως το method overloading και το name mangling δεν υπάρχουν στη C.

```

29  √#pragma region Save Path
30  √/*
31  | setSavePath "C"-like library exposure
32  */
33  | extern "C" SNAPSHOT_API short setSavePath(const char* _savePath);
34  √/*
35  | getSavePath "C"-like library exposure
36  */
37  | extern "C" SNAPSHOT_API const char* getSavePath();
38  #pragma endregion

```

Eikόνα 47: Library source code, SnapshotLib.h save path region

```

40  √#pragma region SMRI Handling
41  √/*
42  | getSmri "C"-like library exposure
43  */
44  | extern "C" SNAPSHOT_API unsigned int getSmri();
45  √/*
46  | decreaseSmri "C"-like library exposure
47  */
48  | extern "C" SNAPSHOT_API void decreaseSmri();
49  √/*
50  | deleteSmriData "C"-like library exposure
51  */
52  | extern "C" SNAPSHOT_API short deleteSmriData(unsigned int _smri);
53  √/*
54  | getCurrentSmri "C"-like library exposure
55  */
56  | extern "C" SNAPSHOT_API unsigned int getCurrentSmri();
57  #pragma endregion

```

Eikόνα 48: Library source code, SnapshotLib.h smri handling region

```

60  /*#pragma region Data Caching and Packing
61  */
62  | cacheData "C"-like library exposure
63  */
64  | extern "C" SNAPSHOT_API short cacheData(unsigned int _smri, int _dataSize, unsigned char* _data, int _refsSize, int* _refSmris);
65  */
66  | getData "C"-like library exposure
67  */
68  | extern "C" SNAPSHOT_API unsigned char* getData(unsigned int _smri, int* _size);
69  */
70  | getRefSmris "C"-like library exposure
71  */
72  | extern "C" SNAPSHOT_API int* getRefSmris(unsigned int _parentSmri, int* _size);
73  */
74  | packData "C"-like library exposure
75  */
76  | extern "C" SNAPSHOT_API short packData();
77  #pragma endregion

```

Eikόνα 49: Library source code, SnapshotLib.h data caching and packing region

```

79  /*#pragma region Load from File
80  */
81  | setLoadFileName "C"-like library exposure
82  */
83  | extern "C" SNAPSHOT_API short setLoadFileName(const char* _loadFileName);
84  */
85  | getLoadFileName "C"-like library exposure
86  */
87  | extern "C" SNAPSHOT_API const char* getLoadFileName();
88  */
89  | unpackData "C"-like library exposure
90  */
91  | extern "C" SNAPSHOT_API short unpackData();
92  #pragma endregion

```

Eikόνα 50: Library source code, SnapshotLib.h load from file region

```

94  /*#pragma region DLL Cleanup
95  */
96  | resetSmri "C"-like library exposure
97  */
98  | extern "C" SNAPSHOT_API short resetSmri();
99  */
100 | resetCache "C"-like library exposure
101 */
102 | extern "C" SNAPSHOT_API short resetCache();
103 #pragma endregion

```

Eikόνα 51: Library source code, SnapshotLib.h dll cleanup region

4.4 Υλοποίηση C# wrapper

Ο C# wrapper δημιουργήθηκε για να περικλείσει τις λειτουργίες τις βιβλιοθήκης και να τις κάνει διαθέσιμες σε ένα περιβάλλον .NET όπως είναι ένα Unity project. Για αυτό το λόγο χρειάστηκε να γραφτούν οι μέθοδοι της βιβλιοθήκης στη γλώσσα C# στο αρχείο “SnapshotWrapper.cs” το οποίο θα βρίσκεται στο πακέτο της βιβλιοθήκης (βλ. κεφ. 4.6). Το συγκεκριμένο αρχείο αρχικά περιέχει το ίδιο enumeration με τους κωδικούς επιστροφής όπως φαίνεται στην Εικόνα 52 και στην συνέχεια στις Εικόνες 53, 54 και 55 διακρίνονται όλες οι στατικές ταυτότητες των μεθόδων προς τη βιβλιοθήκη. Είναι άξιο σημειώσης, πως οπουδήποτε εμπλέκονται strings, έχει περαστεί και η ρύθμιση “ CharSet.Auto ” μέσα στο “DllImport” attribute που είναι μέρος των P/Invoke Services της .NET, ώστε να μπορεί να γίνει αυτόματα η μετατροπή των strings στο ανάλογο character set. Συγκεκριμένα, η C/C++ ακολουθεί τα ASCII και UNICODE sets ενώ η C# ακολουθεί το UNICODE character set UTF-16.

Τέλος, έχουν χρησιμοποιηθεί οι αρχικοί τύποι των primitive τύπων της C# για πιο ξεκάθαρη ανάγνωση και debugging.

```

12  //<summary>
13  /// All the available return code of the library.
14  //</summary>
15  enum SnapshotReturnCodes {
16      OperationSuccessful = 0,
17      OperationFailed = 1,
18      CouldNotOpenFile = 2,
19      ReadNotSuccessful = 3,
20      DirectoryNotFound = 76,
21      FileNotFound = 404,
22 }
```

Εικόνα 52: SnapshotWrapper.cs, error codes enumeration

```

25 //Save path
26 //<summary>Dll method invoke</summary>
27 [DllImport("SnapshotLib.dll", CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
28 private static extern Int16 setSavePath(string _path);
29 //<summary>Dll method invoke</summary>
30 [DllImport("SnapshotLib.dll", CharSet = CharSet.Auto, CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
31 private static extern IntPtr getSavePath();
32
33 //SMRI Handling
34 //<summary>Dll method invoke</summary>
35 [DllImport("SnapshotLib.dll", CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
36 private static extern UInt32 getSmri();
37 //<summary>Dll method invoke</summary>
38 [DllImport("SnapshotLib.dll", CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
39 private static extern void decreaseSmri();
40 //<summary>Dll method invoke</summary>
41 [DllImport("SnapshotLib.dll", CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
42 private static extern Int32 getCurrentSmri();
43 //<summary>Dll method invoke</summary>
44 [DllImport("SnapshotLib.dll", CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
45 private static extern Int16 deleteSmriData(UInt32 _smri);
```

Εικόνα 53: SnapshotWrapper.cs, method invocation 1

```

47 //Data caching and packing
48 ///<summary>Dll method invoke</summary>
49 [DllImport("SnapshotLib.dll", CharSet = CharSet.Auto, CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
50 private static extern Int16 cacheData(UInt32 _smri, Int32 _dataSize, byte[] _data, int _refSmrisSize, Int32[] _refSmris);
51 ///<summary>Dll method invoke</summary>
52 [DllImport("SnapshotLib.dll", CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
53 private static extern IntPtr getData(UInt32 _smri, out Int32 _arraySize);
54 ///<summary>Dll method invoke</summary>
55 [DllImport("SnapshotLib.dll", CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
56 private static extern IntPtr getRefSmris(UInt32 _parentSmri, out Int32 _size);
57 ///<summary>Dll method invoke</summary>
58 [DllImport("SnapshotLib.dll", CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
59 private static extern Int16 packData();
60
61 //Load from file
62 ///<summary>Dll method invoke</summary>
63 [DllImport("SnapshotLib.dll", CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
64 private static extern Int16 setLoadFileName(string _saveFileName);
65 ///<summary>Dll method invoke</summary>
66 [DllImport("SnapshotLib.dll", CharSet = CharSet.Auto, CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
67 private static extern IntPtr getLoadFileName();
68 ///<summary>Dll method invoke</summary>
69 [DllImport("SnapshotLib.dll", CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
70 private static extern Int16 unpackData();

```

Εικόνα 54: SnapshotWrapper.cs, method invocation 2

```

72 //Memory cleanup
73 ///<summary>Dll method invoke</summary>
74 [DllImport("SnapshotLib.dll", CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
75 private static extern Int16 resetSmri();
76 ///<summary>Dll method invoke</summary>
77 [DllImport("SnapshotLib.dll", CallingConvention = CallingConvention.Cdecl)]
78 private static extern Int16 resetCache();

```

Εικόνα 55: SnapshotWrapper.cs, method invocation 3

Όπως και στη βιβλιοθήκη όλες οι μέθοδοι είναι χωρισμένες σε εμφανή και αντίστοιχα regions. Στα παρακάτω κεφάλαια θα αναλυθούν οι υλοποιήσεις των μεθόδων της βιβλιοθήκης μέσα στον C# wrapper. Όλες οι ακόλουθοι μέθοδοι είναι public και στατικές ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν ελεύθερα μέσα στον κώδικα.

4.4.1 Snapshot Wrapper Save Path region

Αρχικά, όπως διακρίνεται στην Εικόνα 56, οι μέθοδοι “SetSavePath” και “GetSavePath” είναι υπεύθυνες να χειριστούν τα αποτελέσματα των καλεσμάτων στις αντιστοιχες μεθόδους μέσω των invocation μεθόδων.

Τέλος, στην περίπτωση της “GetSavePath” το αποτέλεσμα που επιστρέφει η “getSavePath” είναι ένας pointer, ο οποίος με τη χρήση της κλάσης Marshal της C#, μετατρέπεται σε ένα C# string. Και στις δύο μεθόδους, γίνεται είτε επιστροφή κάποιου Boolean value ή κάπου runtime exception.

```

81     #region Save Path
82     /// <summary>
83     /// Sets the save path inside the dll.
84     /// </summary>
85     /// <param name="_path">The absolute path to the save directory</param>
86     /// <returns>True if the set was successful, false otherwise.</returns>
87     public static bool SetSavePath(string _path) {
88         try {
89             Int16 ec = setSavePath(_path);
90             if (ec == (Int16)SnapshotReturnCodes.DirectoryNotFound) {
91                 throw new DirectoryNotFoundException($"Passed path {_path} does not exist.");
92             }
93             return ec == (Int16)SnapshotReturnCodes.OperationSuccessful;
94         } catch (Exception exception) {
95             Debug.LogError($"Could not set the DLL save path:\n{exception}");
96             return false;
97         }
98     }
99
100    /// <summary>
101    /// Returns the absolute save path from inside the dll.
102    /// </summary>
103    /// <returns>Returns the absolute save path from inside the dll.</returns>
104    /// <exception cref="Exception">Could not get the current save path from DLL</exception>
105    public static string GetSavePath() {
106        try {
107            IntPtr strPtr = getSavePath();
108            return Marshal.PtrToStringAnsi(strPtr);
109        } catch (Exception exception) {
110            throw new Exception("Could not get the current save path from DLL:\n{0}", exception);
111        }
112    }
113 #endregion

```

Eικόνα 56: SnapshotWrapper.cs, save path region

4.4.2 Snapshot Wrapper SMRI Handling region

Στο region του SMRI handling διακρίνονται οι μέθοδοι για την αύξηση, μείωση και απολαβή του τρέχοντος SMRI για χρήση σε αντικείμενα του παιχνιδιού αλλά και για τη διαγραφή του πακέτου δεδομένων του εισαγόμενου SMRI, όπως φαίνεται στην Εικόνα 57. Όλες οι μέθοδοι διαχειρίζονται τις επιστρεφόμενες τιμές των μεθόδων της βιβλιοθήκης και επιστρέφουν είτε κάποια Boolean τιμή είτε κάποιοι exception.

```

115     #region SMRI Handling
116     /// <summary>
117     /// Increases and returns the global DLL SMRI used for data storing and reference preservation.
118     /// </summary>
119     /// <returns>A uint representing the SMRI in the DLL</returns>
120     /// <exception cref="Exception">Could not retrieve SMRI from DLL.</exception>
121     public static uint GetSmri() {
122         try {
123             return getSmri();
124         } catch (Exception exception) {
125             throw new Exception("Could not retrieve increased smri due to:\n{0}", exception);
126         }
127     }
128
129     /// <summary>
130     /// Decreases the global SMRI by 1. Use when <seealso cref="GetSmri()"> fails.
131     /// </summary>
132     /// <exception cref="Exception">Could not decrease SMRI from DLL</exception>
133     public static void DecreaseSmri() {
134         try {
135             decreaseSmri();
136         } catch (Exception exception) {
137             throw new Exception("Could not decrease smri due to:\n{0}", exception);
138         }
139     }
140
141     /// <summary>
142     /// Returns the current non-incremented global SMRI from the DLL.
143     /// </summary>
144     /// <exception cref="Exception">Could not retrieve current SMRI from DLL</exception>
145     public static int GetCurrentSmri() {
146         try {
147             return getCurrentSmri();
148         } catch (Exception exception) {
149             throw new Exception("Could not retrieve current smri due to:\n{0}", exception);
150         }
151     }
152
153     /// <summary>
154     /// Deletes the data associated with the passed SMRI inside the dll.
155     /// </summary>
156     /// <param name="_smri">The SMRI to delete data from</param>
157     /// <returns>True if the deletion was successful, false otherwise.</returns>
158     /// <exception cref="Exception">Could not delete the smri data</exception>
159     public static bool DeleteSmriData(uint _smri) {
160         try {
161             return deleteSmriData(_smri) == (Int16)SnapshotReturnCodes.OperationSuccessful;
162         } catch (Exception exception) {
163             throw new Exception("Could not delete the smri data due to:\n{0}", exception);
164         }
165     }
166 #endregion

```

Eikόνα 57: SnapshotWrapper.cs, SMRI handling region

4.4.3 Snapshot Wrapper Data Caching and Packing region

Αντίστοιχα με τις προηγούμενες υλοποιήσεις, στο region αυτό βρίσκονται όλες οι μέθοδοι σχετικά με το caching και την λήψη των δεδομένων μέσα από τη βιβλιοθήκη. Αξιοσημείωτες, ωστόσο, είναι οι

μέθοδοι “GetData” και “GetRefSmris” όπου λαμβάνουν τα ζητούμενα δεδομένα μέσα από τη βιβλιοθήκη και μέσω της κλάσης Marshal κάνουν την ανάλογη αντιγραφή των επιστρεφόμενων arrays από τη C++ στους τύπους της C#, όπου είναι “byte[]” και “int[]” αντίστοιχα. Οι διαδικασίες αυτές φαίνονται στις Εικόνες 58 και 59 στις σειρές 193-200 και 216-219.

```

168     #region Data Caching - Packing
169     /// <summary>
170     /// Caches the passed data and references SMRIs inside the dll cache.
171     /// Values are copies so it's safe to also delete them if you want.
172     /// </summary>
173     /// <param name="_smri">The SMRI to associate the data array to</param>
174     /// <param name="_data">The data to copy over to the dll</param>
175     /// <param name="_refSmris">The references SMRI this SMRI needs.</param>
176     /// <returns>True if the caching was successful, false otherwise.</returns>
177     public static bool CacheData(uint _smri, byte[] _data, int[] _refSmris) {
178         try {
179             return cacheData(_smri, _data.Length, _data, _refSmris.Length, _refSmris) == (Int16)SnapshotReturnCodes.OperationSuccessful;
180         } catch (Exception exception) {
181             Debug.LogError($"Could not cache the passed (SMRI: {_smri}) to the DLL:\n{exception}");
182             return false;
183         }
184     }
185
186     /// <summary>
187     /// Returns the associated byte array of the passed smri from the dll.
188     /// </summary>
189     /// <param name="_smri">The SMRI to retrieve data for</param>
190     /// <returns>A byte array containing the deserialized data or null.</returns>
191     public static byte[] GetData(uint _smri) {
192         try {
193             Int32 size = -1;
194             IntPtr containerData = getData(_smri, out size);
195             if (containerData == IntPtr.Zero) {
196                 throw new Exception($"Passed SMRI: {_smri} returned a nullptr for container.");
197             }
198
199             byte[] data = new byte[size];
200             Marshal.Copy(containerData, data, 0, size);
201
202             return data;
203         } catch (Exception exception) {
204             Debug.LogError($"Could not get data for the passed SMRI: {_smri} from the DLL:\n{exception}");
205             return null;
206         }
207     }

```

Εικόνα 58: SnapshotWrapper.cs, data caching and packing I

```

209  /// <summary>
210  /// Returns an int array containing the referenced SMRI of the passed SMRI from the dll.
211  /// </summary>
212  /// <param name="_parentSmri">The SMRI to retrieve referenced SMRIs for.</param>
213  /// <returns>A byte array containing the data or null.</returns>
214  public static int[] GetRefSmris(uint _parentSmri) {
215      try {
216          int size = -1;
217          IntPtr ptr = getRefSmris(_parentSmri, out size);
218          int[] refSmris = new int[size];
219          Marshal.Copy(ptr, refSmris, 0, size);
220
221          return refSmris;
222      } catch (Exception exception) {
223          Debug.LogError($"Could not get ref SMRIs for the passed SMRI: {_parentSmri} from the DLL:\n{exception}");
224          return null;
225      }
226  }
227
228  /// <summary>
229  /// Starts the packing sequence of the cached data inside the dll.
230  /// </summary>
231  /// <returns>True if packing was successful, false otherwise.</returns>
232  public static bool PackData() {
233      try {
234          return packData() == (Int16)SnapshotReturnCodes.OperationSuccessful;
235      } catch (Exception exception) {
236          Debug.LogError($"Could not pack data in the DLL:\n{exception}");
237          return false;
238      }
239  }
#endregion

```

Eikόνα 59: SnapshotWrapper.cs, data caching and packing 2

4.4.4 Snapshot Wrapper Load from File region

Στο συγκεκριμένο region, βρίσκονται όλες οι μέθοδοι που είναι υπεύθυνες για τη διαχείριση του file name από το οποίο θα φορτωθούν – όταν το επιλέξει ο προγραμματιστής – τα δεδομένα μέσα από τον φάκελο που έχει εισάγει από τη μέθοδο “SetSavePath”. Επίσης, εδώ βρίσκεται και η μέθοδος “UnpackData” όπου όταν καλεστεί, η βιβλιοθήκη ξεκινάει την διαδικασία του deserialization, που όπως αναφέρθηκε στο κεφάλαιο 4.2.6, επαναφέρει τα αποθηκευμένα δεδομένα μέσα στην δομή αποθήκευσης της βιβλιοθήκης και τα κάνει προσβάσιμα από τις μεθόδους “GetData” και “GetRefSmris”. Οι μέθοδοι αυτοί διακρίνονται στις Εικόνες 60 και 61.

```

242  #region Load from file
243  /// <summary>
244  /// Sets the save file name inside the dll.
245  /// </summary>
246  /// <param name="_loadFromFile"›The save file name to unpack from.</param>
247  /// <returns>True if set was successful, false otherwise.</returns>
248  public static bool SetLoadFileName(string _loadFromFile) {
249      try {
250          Int16 ec = setLoadFileName(_loadFromFile);
251          if (ec == (Int16)SnapshotReturnCodes.FileNotFound) {
252              throw new DirectoryNotFoundException($"Passed filename {_loadFromFile} does not exist inside the save path: {GetSavePath()}.");
253          }
254          return ec == (Int16)SnapshotReturnCodes.OperationSuccessful;
255      } catch (Exception exception) {
256          Debug.LogError($"Could not set the DLL load from filename:\n{exception}");
257          return false;
258      }
259  }

```

Eikόνα 60: SnapshotWrapper.cs, data loading 1

```

261     /// <summary>
262     /// Returns the cached save file name from inside the dll.
263     /// </summary>
264     /// <returns>The saved file name stored in the dll. Can be an empty string.</returns>
265     /// <exception cref="Exception">Could not get the current load from filename from DLL</exception>
266     public static string GetLoadFileName() {
267         try {
268             IntPtr strPtr = getLoadFileName();
269             return Marshal.PtrToStringAnsi(strPtr);
270         } catch (Exception exception) {
271             throw new Exception("Could not get the current load from filename from DLL:\n{0}", exception);
272         }
273     }
274
275     /// <summary>
276     /// Starts the unpacking sequence inside the dll to deserialize the serialized data and store them in the dll cache.
277     /// GlobalSMRI is set to be equal to the unpacked data size.
278     /// Cached datas are overwritten.
279     /// </summary>
280     /// <returns>True if unpacking was successful, false otherwise.</returns>
281     public static bool UnpackData() {
282         try {
283             return unpackData() == (Int16)SnapshotReturnCodes.OperationSuccessful;
284         } catch (Exception exception) {
285             Debug.LogError($"Could not pack data in the DLL:\n{exception}");
286             return false;
287         }
288     }
289 #endregion

```

Eikόνα 61: SnapshotWrapper.cs, data loading 2

4.4.5 Snapshot Wrapper Memory Cleanup region

Τέλος, στο κλείσιμο του wrapper, έχουν υλοποιηθεί οι μέθοδοι διαχείρισης της μνήμης που απλά επιστρέφουν μία τιμή Boolean σε περίπτωση αποτυχίας ή επιτυχίας της εκκαθάρισης της μνήμης της βιβλιοθήκης.

```

291     #region Memory Cleanup
292     /// <summary>
293     /// Resets the DLL global SMRI back to its default value: -1.
294     /// </summary>
295     /// <returns>True if the reset was successful, false otherwise with an error log.</returns>
296     public static bool ResetSmri() {
297         try {
298             return resetSmri() == (Int16)SnapshotReturnCodes.OperationSuccessful;
299         } catch (Exception exception) {
300             Debug.LogError($"Could not reset the DLL SMRI:\n{exception}");
301             return false;
302         }
303     }
304
305     /// <summary>
306     /// Deallocates the dll data cache and clears it.
307     /// Resets the set saved directory value to empty.
308     /// Resets the set file name value to empty.
309     /// </summary>
310     /// <returns>True if the reset was successful, false otherwise.</returns>
311     public static bool ResetCache() {
312         try {
313             return resetCache() == (Int16)SnapshotReturnCodes.OperationSuccessful;
314         } catch (Exception exception) {
315             Debug.LogError($"Could not reset the cache of the DLL:\n{exception}");
316             return false;
317         }
318     }
319     #endregion
320 }
```

Eikόνα 62: SnapshotWrapper.cs, library memory cleanup

4.5 Test environment στη Unity

Με βάση τον σχεδιασμό που προτάθηκε στο κεφάλαιο 3.9 αλλά και τα επί μέρους κεφάλαια του, το test environment στήθηκε στη μηχανή Unity ώστε να μπορέσουν να διεξαχθούν οι απαραίτητες δοκιμές αλλά και να γίνει χρήση της προτεινόμενης αρχιτεκτονικής. Ο στόχος των τεστ αυτών είναι αρχικά να γίνει επιτυχής το serialization(saving) και αργότερα το deserialization/loading των δεδομένων και δεύτερων να γίνουν μερικές μετρήσεις στο μέγεθος του Garbage Collection κατά τις διαδικασίες αυτές.

4.5.1 Δεδομένα και αντικείμενα

Όπως σχεδιάστηκε στο κεφάλαιο 3.9.1, δημιουργήθηκε η κλάση “Player” όπου περιέχει τα class fields _Health, _Stamina, _Shield, _IsActive και _Inventory. Το Inventory γίνεται reference δυναμικά στο runtime μέσα από τη σκηνή. Αυτή η κλάση προστέθηκε επάνω σε ένα GameObject ονόματη Player και έγινε ένα prefab στο φάκελο prefabs.

Στη συνέχεια, δημιουργήθηκε η κλάση Inventory, όπου περιέχει τις μεταβλητές _MaxItems και μία λίστα όπου δέχεται references σε Weapon instances κατά το runtime της εφαρμογής. Εξίσου και αυτή η κλάση προστέθηκε επάνω σε ένα GameObject ονόματη Inventory και έγινε ένα prefab στο φάκελο prefabs.

Τέλος, δημιουργήθηκε η κλάση Weapon όπου τα ζητούμενα δεδομένα βάση σχεδιασμού ήταν οι τιμές των μεταβλητών _Ammo, _Loaded και το reference στο Inventory το οποίο ανήκουν. Ακολούθησαν την ίδια διαδικασία για τη δημιουργία Weapon prefabs.

4.5.2 Χρήση προτεινόμενης αρχιτεκτονικής

Αρχικά με βάση τον σχεδιασμό του κεφαλαίου 3.9.2, δημιουργήθηκε η κλάση singleton ονόματη Common και προστέθηκε επάνω σε ένα GameObject της σκηνής. Η κλάση “Common” περιέχει απλός ένα static field με reference στον εαυτό της και είναι υπένθυνη για τη δημιουργία του instance του “SaveManager” και την εύρεση του “WorldLoader” που θα είναι παρόν στη σκηνή.

```
1  using UnityEngine;
2
3  namespace ProposedArchitecture {
4
5      /// <summary>
6      /// Manager hub
7      /// </summary>
8      [DefaultExecutionOrder(-500)]
9      public class Common : MonoBehaviour {
10          ///<summary>Returns the Common singleton</summary>
11          public static Common Instance;
12
13          ///<summary>Reference to the WorldLoader</summary>
14          WorldLoader _WorldLoader;
15          ///<summary>Reference to the SaveManager</summary>
16          SaveManager _SaveManager;
17
18          ///<summary>Returns the WorldLoader reference</summary>
19          public WorldLoader WorldLoader => _WorldLoader;
20          ///<summary>Returns the SaveManager reference</summary>
21          public SaveManager SaveManager => _SaveManager;
22
23          void Awake() {
24              Instance = this;
25
26              _WorldLoader = GetComponent<WorldLoader>();
27              _SaveManager = new SaveManager(Instance);
28          }
29
30          //Cleanup when the game closes.
31          void OnDestroy() {
32              Debug.Log($"Save Manager cleanup result: {SaveManager.Cleanup()}");
33          }
34      }
35  }
```

Εικόνα 63: Test environment, common class

Στη συνέχεια, δημιουργήθηκε η κλάση “GlobalProperties” στην οποία αναγράφονται τα save directory και save directory name paths.

```
1  using System;
2
3  namespace ProposedArchitecture {
4
5      /// <summary>
6      /// Stores global game values and constants
7      /// </summary>
8      public static class GlobalProperties {
9          ///<summary>The save directory absolute path</summary>
10         public static readonly string SavePath = Environment.GetFolderPath(Environment.SpecialFolder.MyDocuments);
11         ///<summary>The save folder name.</summary>
12         public const string SaveFolderName = "SnapshotSaves";
13     }
14 }
```

Eikόνα 64: Test environment, global properties class

Επιπλέον, δημιουργήθηκαν τα δύο βασικά interfaces της αρχιτεκτονικής ονόματη “ISnapshot” και “ISnapshotModel”. To “ISnapshot” είναι το interface το οποίο θα κάνουν implement οι κλάσης προς serialization και το interface “ISnapshotModel” θα χρησιμοποιηθεί για των μοντέλων δεδομένων αυτών των κλάσεων.

```
1  using System;
2
3  namespace ProposedArchitecture {
4
5      /// <summary>
6      /// Marks a class as ISnapshot-able
7      /// </summary>
8      public interface ISnapshot {
9          ///<summary>The class should have an Smri field</summary>
10         public uint Smri { get; }
11
12         public void RegisterToSaveManager();
13         public void CacheModel();
14         public ISnapshotModel ConstructModel();
15         public void UnregisterToSaveManager();
16         public void LoadModel(ISnapshotModel _model);
17         public void RetrieveReferences(int[] _refSmris);
18         public Type GetSnapshotModelType();
19     }
20 }
```

Eikόνα 65: Achitecture, ISnapshot interface

```

snapshot > Runtime > Source > Main > ProposedUsage > SaveManager > ISnapshotModel.cs > ...
1  namespace ProposedArchitecture {
2
3      public interface ISnapshotModel{
4          ///<summary>The class/struct should have an SMRI field</summary>
5          public uint Smri {get; set;}
6          ///<summary>The class/struct should have an int array to store its references SMRIs</summary>
7          public int[] RefSmris {get; set;}
8      }
9  }

```

Eikόνα 66: Architecture, ISnapshotModel interface

Ακολουθώντας την αρχιτεκτονική, θα χρειαστεί η δημιουργία και της κλάσης “SaveManager” όπου είναι υπεύθυνη για τη σωστή διαχείριση των Snapshot κλάσεων και των μοντέλων τους. Η αρχικοποίηση της κλάσης συμβαίνει από τη κλάση “Common” όπου και δίνεται ένα reference αυτής. Τα βασικά fields της κλάσης SaveManager είναι ένα field τύπου List<ISnapshot> _Snapshots και ένα field τύπου List<ISnapshotModel> _Models που αρχικοποιούνται στον constructor της κλάσης όπως φαίνεται στην Εικόνα 67. Επιπλέον, μέσα στον constructor της κλάσης καλείται η μέθοδος “SetSavePath” από τον “SnapshotWrapper” ώστε να αρχικοποιηθεί και το directory path των saved αρχείων.

```

1  using System;
2  using System.Collections.Generic;
3  using System.IO;
4  using Snapshot;
5
6  namespace ProposedArchitecture {
7
8      /// <summary>
9      /// Responsible for handling the SnapshotWrapper, ISnapshot and ISnapshotModel instances.
10     /// Hands out SMRIs.
11     /// </summary>
12     public class SaveManager {
13         ///<summary>Reference to the Common instance</summary>
14         Common _Common;
15         ///<summary>Caches the ISnapshot references of the game</summary>
16         List<ISnapshot> _Snapshots;
17         ///<summary>Caches the ISnapshotModel references of the ISnapshots</summary>
18         List<ISnapshotModel> _Models;
19
20         ///<summary>Returns a read only collection of the Snapshot reference cache.</summary>
21         public IReadOnlyList<ISnapshot> Snapshots => _Snapshots;
22
23         ///<summary>Register to this event to get notified before the packing sequence starts.</summary>
24         event Action OnSnapshotStart;
25         ///<summary>Raises the OnSnapshotStart event</summary>
26         void RaiseOnSnapshotStart() {
27             OnSnapshotStart?.Invoke();
28         }
29
30         /// <summary>
31         /// Creates a SaveManager instance
32         /// </summary>
33         /// <param name=_common>Reference to the Common instance</param>
34         public SaveManager(Common _common) {
35             this._Common = _common;
36             this._Snapshots = new List<ISnapshot>();
37             this._Models = new List<ISnapshotModel>();
38
39             //Set the initial save directory
40             SnapshotWrapper.SetSavePath(Path.Combine(GlobalProperties.SavePath, GlobalProperties.SaveFolderName));
41         }

```

Eikόνα 67: Architecture, save manager fields and constructor

Στη συνέχεια, δημιουργήθηκε η μέθοδος “RegisterModel” όπου δέχεται ένα ISnapshot instance σαν reference και μέσω του interface ISnapshot, προσθέτουν την μέθοδο “CacheModel” στο event “OnSnapshotStart”. Η μέθοδος αυτή επιστρέφει το SMRI το οποίο η εκάστοτε κλάση που κάνει implement το interface ISnapshot, θα πρέπει να αποθηκεύσει κατά την εγγραφή της στον Save Manager.

```

42     /// <summary>
43     /// Registers the passed ISnapshot for data caching upon packing.
44     /// </summary>
45     /// <param name="snapshot">The snapshot instance</param>
46     void RegisterToSnapshot(ISnapshot _snapshot) {
47         OnSnapshotStart += _snapshot.CacheModel;
48     }
49
50
51     /// <summary>
52     /// Unregisters the passed ISnapshot from data caching upon packing.
53     /// The passed snapshot is also removed from the Snapshot list.
54     /// </summary>
55     /// <param name="snapshot"></param>
56     public void UnregisterFromSnapshot(ISnapshot _snapshot) {
57         OnSnapshotStart -= _snapshot.CacheModel;
58         _Snapshots.Remove(_snapshot);
59     }
60
61     /// <summary>
62     /// Registers the passed ISnapshot instance to the serialization event handler and adds it to the ISnapshot reference list.
63     /// </summary>
64     /// <param name="snapshot">The snapshot instance</param>
65     /// <returns>The SMRI of the registered model.</returns>
66     public uint RegisterModel(ISnapshot _snapshot) {
67         _Snapshots.Add(_snapshot);
68         RegisterToSnapshot(_snapshot);
69
70         return SnapshotWrapper.GetSmri();
71     }

```

Eikόνα 68: Architecture, registering

Η μέθοδος “Save” είναι υπεύθυνη για την καταγραφή όλων των ISnapshotModels μέσα στη δομή αποθήκευσης της μέσω της χρήσης του OnSnapshotStart event, όπου όταν γίνει raise, όλες οι ISnapshot κλάσεις εγγεγραμμένες στον Save Manager θα κληθούν να αποθηκεύσουν ένα ISnapshotModel instance μέσα στον “SaveManager” μέσω της μεθόδου “CacheModel”.

```

73     ///<summary>
74     /// Kicks off the packing sequence. All the cached ISnapshot.CacheData methods get called and
75     /// their data are serialized and passed to the internal DLL library cache.
76     /// The cached SaveManager models list gets cleared afterwards.
77     ///</summary>
78     public void Save() {
79         RaiseOnSnapshotStart();
80
81         byte[] bytes;
82         int[] refSmris;
83
84         for (int i = 0; i < _Models.Count; i++) {
85             bytes = MessagePack.MessagePackSerializer.Serialize<object>(_Models[i]);
86             refSmris = _Models[i].RefSmris;
87
88             SnapshotWrapper.CacheData(_Models[i].Smri, bytes, refSmris);
89         }
90
91         _Models = new List<ISnapshotModel>();
92
93         SnapshotWrapper.PackData();
94     }
95
96     /// <summary>
97     /// Stores the passed model to the SaveManager data container list.
98     /// </summary>
99     /// <param name="_model">The snapshot data container instance</param>
100    public void CacheModel(ISnapshotModel _model) {
101        _Models.Add(_model);
102    }

```

Eικόνα 69: Architecture, caching and saving

Στο τέλος του Save Manager, υπάρχει η διαδικασία του unpacking των δεδομένων, όπου αφού οι κλάσεις ISnapshot έχουν ξανά φορτωθεί στον κόσμο σαν να είναι ένα καινούργιο save, ένα iteration τους φορτώνει τα αποθηκευμένα δεδομένα τους. Τα object references που προϋπήρχαν κατά τη διάρκεια του saving και πριν κλείσει η εφαρμογή με τη κλήση της μεθόδου “RetrieveReferences” θα επιστρέψουν στην προηγούμενη τους μορφή. Ολόκληρη η διαδικασία αυτή διακρίνεται στην Εικόνα 70.

```

104    /// <summary>
105    /// Kicks off the Unpacking mechanism contained in the passed fileName.
106    /// The deserialized data are stored inside the SaveManager ISnapshotModel cache for accessing.
107    /// Each cached ISnapshot.LoadModel and ISnapshot.RetrieveReferences method gets called after each data retrieval from the dll cache.
108    /// </summary>
109    /// <param name="_fileName"></param>
110    public void LoadSaveFile(string _fileName) {
111        if (SnapshotWrapper.SetLoadFileName(_fileName)) {
112            SnapshotWrapper.UnpackData();
113
114            byte[] bytes;
115            ISnapshotModel model;
116            foreach (ISnapshot snapshot in _Snapshots) {
117                bytes = SnapshotWrapper.GetData(snapshot.Smri);
118                model = (ISnapshotModel)MessagePack.MessagePackSerializer.Deserialize(snapshot.GetSnapshotModelType(), bytes);
119                snapshot.LoadModel(model);
120            }
121
122            foreach (ISnapshot snapshot in _Snapshots) {
123                snapshot.RetrieveReferences(SnapshotWrapper.GetRefSmris(snapshot.Smri));
124            }
125        }
126    }
127
128    /// <summary>
129    /// Resets the dll library caches and SMRI.
130    /// </summary>
131    public bool Cleanup() {
132        return SnapshotWrapper.ResetCache() && SnapshotWrapper.ResetSmri();
133    }
134}
135

```

Εικόνα 70: Architecture, loading and memory cleanup

4.5.3 Χρήση των ISnapshot

Για να ολοκληρωθεί η διαδικασία του saving οι κλάσεις Player, Inventory και Weapon πρέπει συμπλευθούν για να κάνουν χρήση του ISnapshot interface και χωρίζονται σε δύο μέρη. Το μέρος του saving και το μέρος του loading. Το μέρος του saving διακρίνεται στην Εικόνα 71 και το μέρος του loading διακρίνεται στη Εικόνα 72.

```

26     void Start() {
27         //From load startup
28         if (Common.Instance.WorldLoader.FromLoad) { return; }
29
30         //Normal startup
31         _Inventory = FindObjectOfType<Inventory>();
32         Weapon[] temp = FindObjectsOfType<Weapon>();
33         for (int i = 0; i < temp.Length; i++) {
34             temp[i].SetInventory(_Inventory);
35             _Inventory.AddWeapon(temp[i]);
36         }
37     }
38
39     ///<summary>Register the player to the save manager and set its SMRI</summary>
40     public void RegisterToSaveManager() {
41         _Smri = Common.Instance.SaveManager.RegisterModel(this);
42     }
43
44     ///<summary>Dynamically called when its time to save</summary>
45     public void CacheModel() {
46         Common.Instance.SaveManager.CacheModel(ConstructModel());
47     }
48
49     /// <summary>
50     /// Returns an ISnapshotModel with the player needed data.
51     /// </summary>
52     public ISnapshotModel ConstructModel() {
53         SPlayer temp = new SPlayer() {
54             Smri = this.Smri,
55             //Cache the SMRIs here
56             RefSmris = new int[]{(
57                 (int)_Inventory.Smri,
58             },
59             _Health = this._Health,
60             _Stamina = this._Stamina,
61             _Shield = this._Shield,
62             _IsAlive = this._IsAlive,
63             _Position = transform.position,
64             _Rotation = transform.rotation,
65         };
66
67         return temp;
68     }
69 }
```

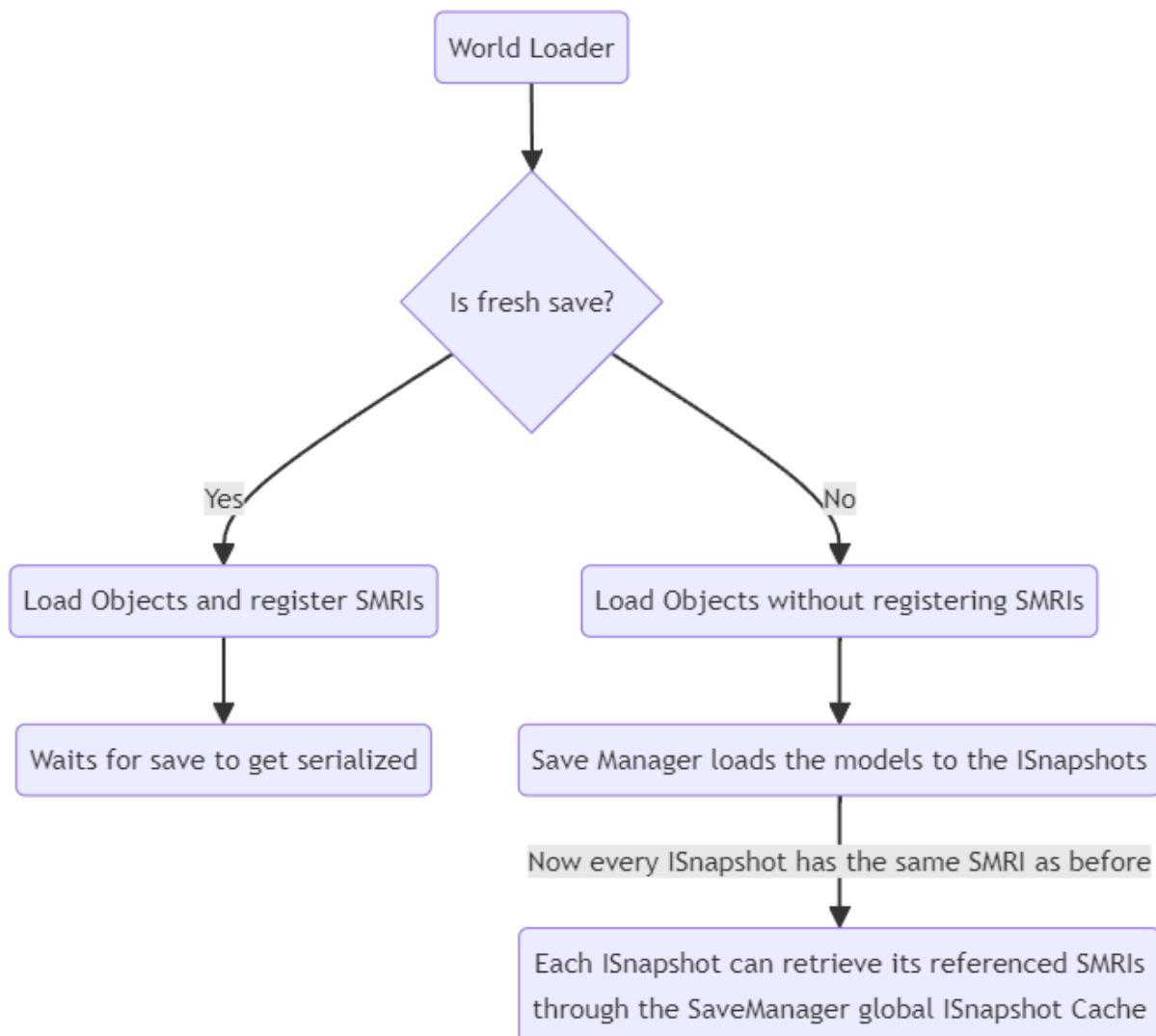
Eikóva 71: Architecture, ISnapshot implementation saving

```

70     ///<summary>The ISnapshot should get unregistered if it gets destroyed</summary>
71     void OnDestroy() {
72         UnregisterToSaveManager();
73     }
74
75     ///<summary>Unregisters the reference from the save manager</summary>
76     public void UnregisterToSaveManager() {
77         Common.Instance.SaveManager.UnregisterFromSnapshot(this);
78     }
79
80     /// <summary>
81     /// Sets the player fields from the incoming deserialized model
82     /// </summary>
83     /// <param name="model">SPlayer model containing the serialized data</param>
84     public void LoadModel(ISnapshotModel model) {
85         SPlayer model = (SPlayer)model;
86
87         _Health = model._Health;
88         _Stamina = model._Stamina;
89         _Shield = model._Shield;
90         _IsAlive = model._IsAlive;
91         transform.position = model._Position;
92         transform.rotation = model._Rotation;
93     }
94
95     /// <summary>
96     /// Sets any reference the player may have, like its inventory.
97     /// </summary>
98     public void RetrieveReferences(int[] refSmris) {
99         for (int i = 0; i < refSmris.Length; i++) {
100             _Inventory = (Inventory)Common.Instance.SaveManager.Snapshots[_refSmris[i]];
101         }
102     }
103
104     /// <summary>
105     /// Returns the type of the ISnapshotModel this ISnapshot's data get represented.
106     /// </summary>
107     public Type GetSnapshotModelType() {
108         return typeof(SPlayer);
109     }
110 }
111 }
```

Eικόνα 72: Architecture, ISnapshot implementation loading

Περιληπτικά, ολόκληρη η διαδικασία μπορεί να διακριθεί στο διάγραμμα της Εικόνας 73.



Εικόνα 73: Architecture, Save loading diagram

4.6 Προβλήματα κατά την υλοποίηση

Κατά την υλοποίηση της βιβλιοθήκης υπήρξαν μερικά μικρά προβλήματα incompatibility μεταξύ των εκδόσεων της C++ και του MsgPack που όμως επιλύθηκαν. Επιπλέον, για να είναι συμβατό το δημιουργημένο .dll της βιβλιοθήκης με το Unity project χρειάστηκε η ενεργοποίηση του CLR Support από τις ρυθμίσεις του Visual Studio. Στην πλευρά του project υπήρξαν αρκετά crashes της Unity κατά τη διάρκεια του development της βιβλιοθήκης μέχρι να κατασταλάξουν οι τύποι μεταφοράς των δεδομένων και να γίνει η κατάλληλη μετατροπή τους. Τέλος, ένα πρόβλημα που παρά λίγο να είναι παράγοντας αλλαγής του βασικού serializer ήταν πως εσωτερικά το MsgPack header file έκανε χρήση των std::min και std::max μεθόδων. Αυτό επιλύθηκε με τη χρήση του "NOMINMAX" macro μέσα στο αρχείο "pch.h" όπως διακρίνεται στην Εικόνα 44.

Κεφάλαιο 5: Δοκιμές

5.1 Εισαγωγή κεφαλαίου

Στο παρών κεφάλαιο, αναλύεται η διαδικασία της συλλογής των δεδομένων προς ανάλυση στο κεφάλαιο 6 σε συνεργασία με τις πληροφορίες συστήματος.

5.2 Δεδομένα προς συλλογή

Ο σκοπός των παρακάτω δοκιμών είναι να συλλεχθούν δεδομένα σχετικά με το μέγεθος των παραγόμενων τελικών serialized αρχείων και το μέγεθος του Garbage Collection κατά το saving. Οι δοκιμές θα γίνουν αρχικά σε ένα ISnapshotModel (minimum), μετά σε δέκα (medium), μετά σε εκατό (normal scenario), μετά σε χίλια (realistic scenario) και τέλος δέκα χιλιάδες (unrealistic scenario). Για τις μετρήσεις θα χρησιμοποιηθεί ο profiler της Unity. Οι δοκιμές θα γίνουν επάνω το μοντέλο της κλάσης “Weapon” ονόματη “SWeapon”.

```
1  using MessagePack;
2  using UnityEngine;
3
4  namespace ProposedArchitecture {
5
6      [MessagePackObject]
7      public struct SWeapon : ISnapshotModel {
8          [Key(0)]
9          public uint Smri { get; set; }
10         [Key(1)]
11         public int[] RefSmris { get; set; }
12         [Key(2)]
13         public int _Ammo;
14         [Key(3)]
15         public bool _Loaded;
16         [Key(4)]
17         public Vector3 _Position;
18         [Key(5)]
19         public Quaternion _Rotation;
20     }
21 }
```

Eikόνα 74: SWeapon model for benchmarking

5.3 Χαρακτηριστικά συστήματος δοκιμών

- Motherboard: Gigabyte AB350-Gaming 3-CF
- CPU: AMD Ryzen 7 1700 Eight-Core Processor 3892.8 MHz
- RAM: 32GB DDR4
- Storage Device: Adata XPG SX8200 Pro SSD 1TB M.2 NVMe PCI Express 3.0

5.4 Software δοκιμών

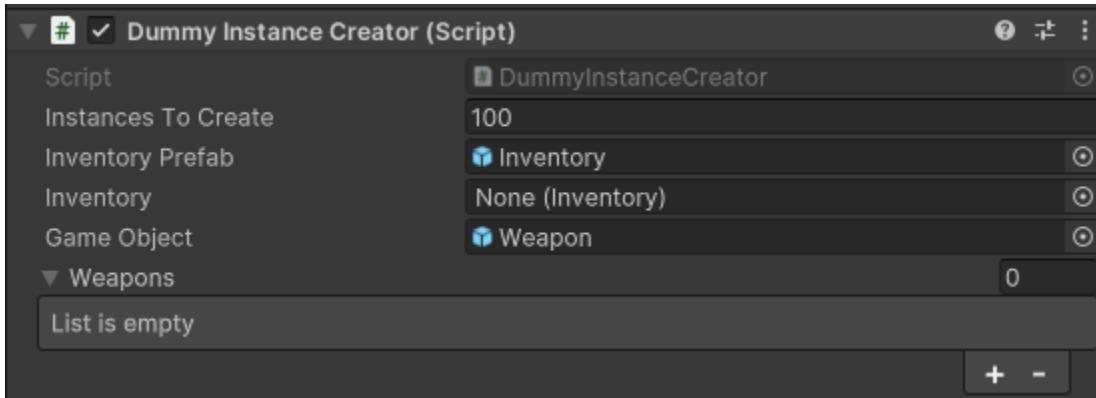
- Edition: Windows 10 Pro x64
- Version: 22H2
- Installed on: 16-Apr-23
- OS build: 19045.4412
- Experience: Windows Feature Experience Pack 1000.19056.1000.0
- Unity Version: 2022.3.26f1

5.5 Πειραματική διαδικασία

Δημιουργήθηκε η σκηνή στη Unity ονόματη “Benchmarking” στην οποία το script “DummyInstanceCreator” κατά την ενεργοποίηση του δημιουργούσε N αριθμό από Weapon instances.

```
5  public class DummyInstanceCreator : MonoBehaviour {
6      public int _InstancesToCreate;
7      public GameObject _InventoryPrefab;
8      public Inventory _Inventory;
9      public GameObject _GameObject;
10     public List<Weapon> _Weapons;
11
12     void Start() {
13         _InventoryPrefab = Instantiate(_InventoryPrefab);
14         _Inventory = _InventoryPrefab.GetComponent<Inventory>();
15         GameObject temp = null;
16         for (int i = 0; i < _InstancesToCreate; i++) {
17             temp = Instantiate(_GameObject);
18             temp.GetComponent<Weapon>().RegisterToSaveManager();
19             _Weapons.Add(temp.GetComponent<Weapon>());
20             _Weapons[i].SetInventory(_Inventory);
21         }
22     }
23 }
```

Eikόνα 75: Benchmarking script



Eikóva 76: Benchmarking script UI

Η κάμερα της σκηνής ήταν απενεργοποιημένη ώστε να βγούνε σωστά τα δεδομένα. Η διαδικασία του saving έγινε κανονικά μέσω του SaveManager όπως σε ένα ρεαλιστικό περιβάλλον παιχνιδιού.

5.4 Προβλήματα κατά την πειραματική διαδικασία

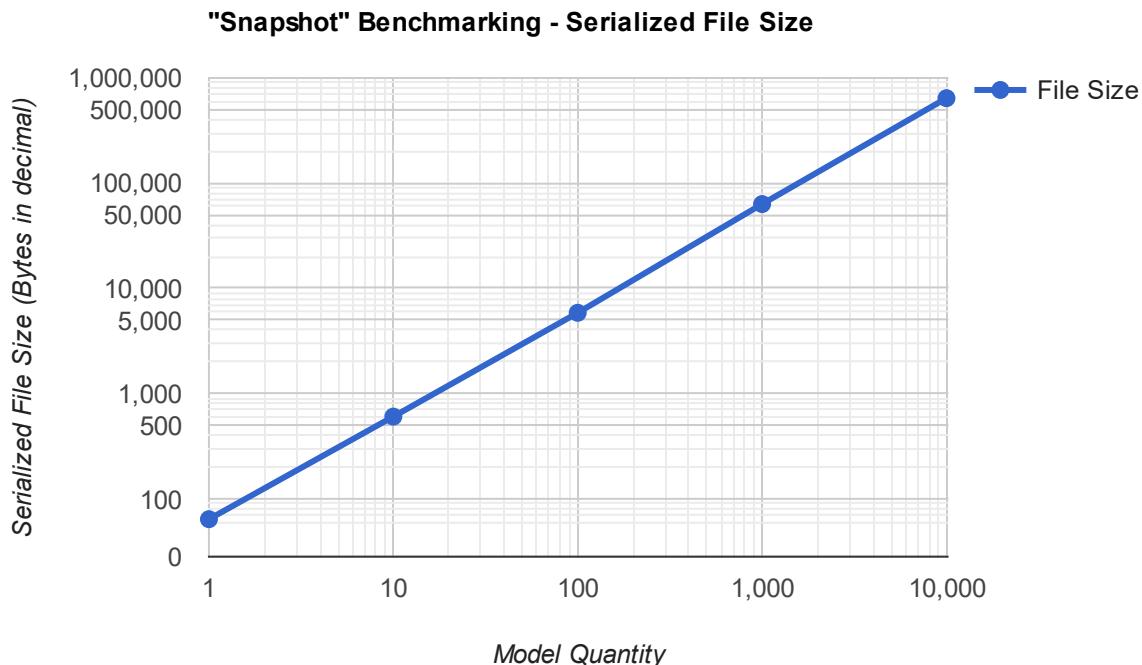
Κατά την πειραματική διαδικασία δεν υπήρξε κάποιο πρόβλημα ούτε κάποιο λειτουργικό σφάλμα.

Κεφάλαιο 6: Αποτελέσματα

6.1 Εισαγωγή κεφαλαίου

Στο παρών κεφάλαιο αναλύονται τα αποτελέσματα από το στάδιο δοκιμών ώστε να υπάρχει μία αρχική βάση για τα μεγέθη των αρχείων αλλά και τα μεγέθη του garbage collection ανά πειραματική βαθμίδα.

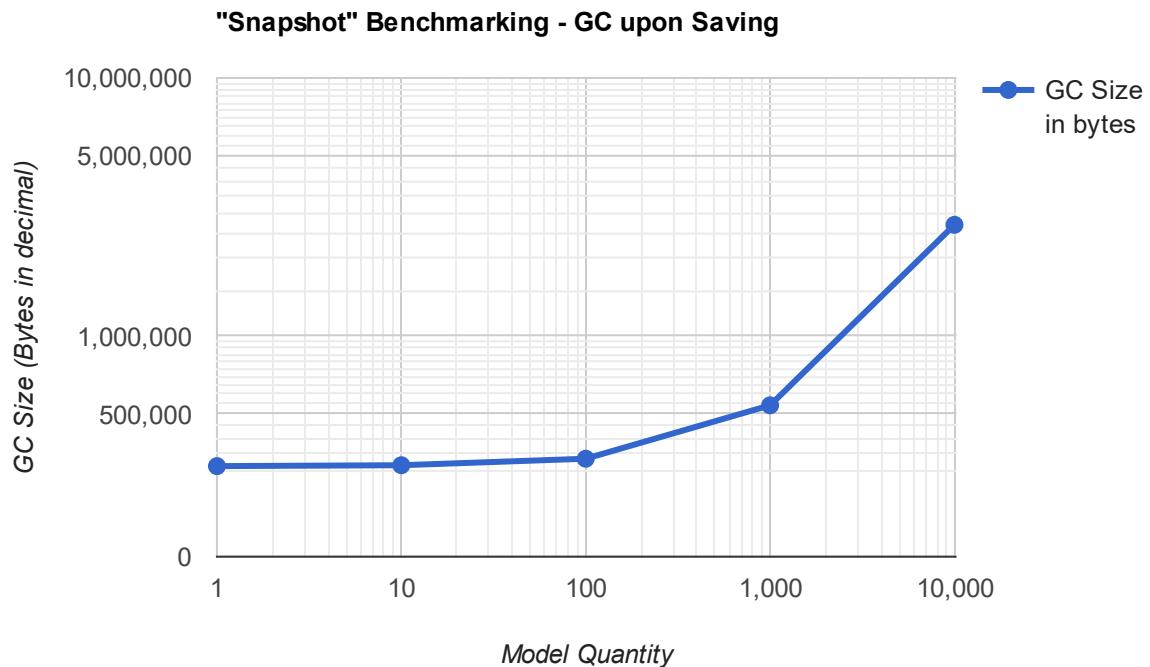
6.2 Ανάλυση μεγέθους αρχείου



Εικόνα 77: Μέγεθος αρχείου στα στάδια δοκιμών

Με βάση τις πληροφορίες που συλλέχθηκαν κατά την πειραματική διαδικασία μπορεί να παρατηρηθεί πως τα δεδομένα αποθηκεύονται σωστά, χωρίς κάποιο memory leak και πως υπάρχει γραμμική αύξηση του μεγέθους των δεδομένων ανά βαθμίδα. Συγκεκριμένα στο ένα μοντέλο το αρχείο έχει μέγεθος 64bytes, στα δέκα έχει μέγεθος 604bytes, στα εκατό έχει μέγεθος 5.860bytes, στα χίλια 63.300bytes και τέλος στα δέκα χιλιάδες έχει μέγεθος 643.000bytes.

6.3 Ανάλυση Garbage Collection size κατά την αποθήκευση



Εικόνα 78: Garbage collection size στα στάδια δοκιμών

@TODO

Κεφάλαιο 7: Συμπεράσματα

7.1 Επισκόπηση της διατριβής

7.2 Ποσοστό πραγματοποίησης των στόχων

7.3 Περιγραφή μελλοντικών βελτιώσεων και επεκτάσεων

7.4 Επίλογος

Βιβλιογραφία

Παραρτήματα