

Simulation eines Sonnensystems

Praktikumsbericht

Oliver Heidmann, Tronje Krabbe

Universität Hamburg
Fakultät für Mathematik, Informatik und Naturwissenschaften
Fachbereich Informatik, DKRZ
Praktikum Paralleles Programmieren 2015

Zusammenfassung.

Aufgabenstellung:

Programmierung einer parallelisierten Applikation mittels MPI.

Idee:

Simulation von Partikeln in einem Sonnensystem.

Inhaltsverzeichnis

1	Idee	4
2	Modellierung	4
2.1	Die Partikel	4
2.2	Das Zentrum	4
2.3	Ablauf	4
2.4	Visualisierung	5
3	Implementation	5
3.1	Allgemein	5
3.2	Parallelisierungsschema	5
3.3	Visualizer	6
4	Performance	6
5	Probleme	6
6	Fazit und Ausblick	7
6.1	Fazit	7
6.2	Ausblick	7
7	Zahlen	7

1 Idee

Die Idee, die unserem Projekt zugrunde liegt, ist relativ simpel zu formulieren: Wir wollen ein Sonnensystem simulieren. In diesem System sollten die enthaltenen Objekte realistisch miteinander interagieren. Alle Objekte beeinflussen sich durch die Gravitation und durch physischen Kontakt, also Kollisionen.

2 Modellierung

In unserem System wird die Bewegung des ganzen Systems nicht berücksichtigt und somit ist die Geschwindigkeit und die Position des sich in der Mitte befindlichen massereichsten Objektes fixiert. Kollisionen sind nur teilweise realistisch umgesetzt. Bei einer Kollision werden zwei Objekte miteinander verschmolzen und es werden keine weiteren kleineren Objekte erzeugt. Alle Einheiten sind in SI-Einheiten.

2.1 Die Partikel

Partikel haben folgende Eigenschaften:

- Geschwindigkeitsvektor
- Position
- Masse
- Radius

Wir gehen von sphärischen Objekten aus. Spezifische Details wie z.B. Material, Temperatur oder genauere Form werden nicht berücksichtigt. Partikel werden immer in einer zur Sonne orthogonalen Laufbahn generiert um die Anzahl von Objekten, die eine stabile Umlaufbahn erreichen können, zu steigern. Die Dichte von Objekten wird nicht als Datensatz gespeichert, sondern nur bei Bedarf errechnet, um die Datenmenge zu reduzieren.

2.2 Das Zentrum

Im Zentrum unseres Systems befindet sich ein Partikel mit einer besonderen Eigenschaft. Es ist um ein Vielfaches schwerer als die zufällig generierten Objekte. Die Existenz dieses Zentralpartikels bewirkt einerseits eine übersichtliche Simulation, da sich die meisten Partikel irgendwann auf einem Orbit um die ‘Sonne’ finden, und bringt die Simulation näher an die tatsächlichen Zustände in unserem Universum.

2.3 Ablauf

Der Ablauf der Simulation ansich ist relativ simpel; die Partikel werden sortiert, auf alle die Gravitation appliziert; es wird auf Kollisionen geprüft und dann werden die Objekte bewegt. Dieser loop wird für die spezifizierte Anzahl Iterationen fortgeführt.

Die parallelisierte Version hat eine andere Reihenfolge. Hier haben wir die Kollisionsabfrage vor den Bewegungsbefehl und die Errechnung der neuen Geschwindigkeiten verlegt. Dies geschah um den Datentransfer zwischen den einzelnen Prozessen zu verringern.

2.4 Visualisierung

Zum Zweck der Visualisierung werden für jede Iteration und für jedes Partikel seine Eigenschaften gespeichert. Diese Daten können dann von einem separaten Programm, unserem Visualizer, eingelesen und die Simulation damit dargestellt werden.

3 Implementation

3.1 Allgemein

Den Kern der Simulation bildet die Klasse 'Particle':

```
class Particle
{
    private:
        std::vector<Vec3<double> > m_velocity_vectors;
        std::vector<Vec3<double> > m_positions;
        std::vector<double> m_masses;
        std::vector<double> m_radiuses;
        std::vector<unsigned long> m_ids;
        unsigned long m_number_of_particles;

        /* [...] */
}
```

3.2 Parallelisierungsschema

In unserer Simulation übernimmt Prozess 0 immer die Verwaltung der Daten und somit das Verteilen und Sammeln. Hinzu kommen das Speichern der Simulationsdaten und die Ausgabe des Fortschritts. Alle anderen Prozesse empfangen die Daten, bearbeiten sie, und senden dann die durch die Kollisionsabfrage geänderte Länge des Datensatzes an Prozess 0.

Funktionsweise:

ALLE:

- Variableninitialisierung am Anfang
- Erhöhung des privaten Zählers am Ende

PRO 0:

- Prozess 0 errechnet die Anteile an den Datenvektoren des Systems
- sortiert die Vektoren nach der Entfernung zum Mittelpunkt
- broadcastet die Objekt-Anzahl
- broadcastet nacheinander die Datenvektoren
- erhält dann in richtiger Reihenfolge die neu berechneten Daten und fügt sie wieder zusammen
- überschreibt seine alten Daten mit den neuen
- speichert sie

PRO 1 - n

- empfängt die Broadcasts von 0
- errechnet seine Start- und End-Positionen in den Vektoren
- berechnet Kollisionen
- ändert die Länge der zu bearbeitenden Daten
- berechnet die neuen Geschwindigkeiten
- berechnet die neuen Positionen
- sendet neue Positionen
- sendet neue Geschwindigkeiten

3.3 Visualizer

Der Visualizer visualisiert eine fertige Simulation anhand der generierten Daten. Es handelt sich dabei um ein separates Programm, ebenfalls in C++ geschrieben, mit Hilfe von SDL2.

Integriert ist eine provisorische Konsole und mehrere Hotkeys für die einfache Benutzung.

4 Performance

ayy lmao

5 Probleme

Ein Problem bei der Parallelisierung war die Datenaufteilung. Da Gravitation einen effektiv unendlichen Einflussradius hat, muss jeder Prozess die gesamten, aktuellen Daten aller Partikel kennen.

Besonders die Kollisionsabfrage benötigt alle Daten da bei einer Kollision der Komplette Datensatz fuer das Objekt geloescht werden muss.

6 Fazit und Ausblick

6.1 Fazit

Das haben wir gelernt

6.2 Ausblick

Für die Zukunft des Projektes sind folgende Features geplant: Simulation:

- verbesserte Kollision die mehrere neue Objekte generiert
- verbesserte Performance
- neu strukturiertes Senden und Empfangen
- Erweiterung des Sendens für Datensätze die die maximale Bufferlänge von MPI überschreiten
- performantere Kollisionsabfrage
- physikalisch korrekte Errechnung von Kollisionen und den Richtungsvektoren der daraus resultierenden neuen Objekte
- zusätzliche Daten z.B. Durchschnittstemperatur
- genauere Angaben, welche Daten gespeichert werden und welche nicht
- Errechnung und Speicherung für Kollisionsdaten z.B. Impuls, kinetische Energie, Geschwindigkeit bei Einschlag etc.
- Berechnung der Roche-Grenze und die Zerstörung von Objekten durch diese Grenze.

Visualizer:

- Laufbahnen als Linien darstellen
- Linien der Laufbahnen auf Wunsch der Geschwindigkeit entsprechend einfärben
- Temperaturberechnung
- Objekte bei einem gewissen Zoomfaktor als Kreise darstellen
- Visualizer in 3D, oder wenigstens rotierbar in 2 Achsen

7 Zahlen

- 2700 Zeilen Code
- 163 Commits bis jetzt
- >20 Gb generierte Simulations-Daten