

# Bachelor Projekt Optimierung biologisch-realistischer Neuronenmodelle

Institut für Robotik und Kognitive Systeme

# Dokumentation

Szymon Bereziak Moritz Dannehl Chris Girth Can Kalelioglu Julian Wolff

# Inhaltsverzeichnis

1	Einführung1.1 Ziel des Projektes	3
2	Features	3
3	Architektur         3.1 Kern          3.2 GUI	
4	Benutzerhandbuch         4.1 Ausführen der Anwendung	4

# 1 Einführung

## 1.1 Ziel des Projektes

Mithilfe von künstlichen neuronalen Netzen wird versucht, Strukturen des menschlichen Gehirns zu simulieren. Die verwendeten Simulationen basieren dabei auf sehr vielen Parametern, deren Optimierung eine sehr langwierige Aufgabe darstellt. Es wurde im Rahmen dieses Projektes ein Framework erstellt, welches als Schnittstelle zwischen solchen Simulationen und Optimierungsalgorithmen fungiert. Dabei waren vor allem eine Modularisierung zwecks Erweiterbarkeit sowie eine einfache Bedienbarkeit über eine grafische Oberfläche Zentrum der Entwicklung.

# 2 Features

- einfache Anbindung eines (neuen) Frontends möglich durch ein simples Nachrichtenprotokoll
- einfaches Hinzufügen von neuen Algorithmen
- Modularisierung erlaubt komplettes Austauschen einzelner Module ohne die Kernlogik zu kennen
- verteiltes Arbeiten möglich durch Anbindung des Simulationsclusters über SSH oder andere Protokolle
- Multithreading bereits nativ in Kernlogik implementiert; Kern verwaltet verschiedene Läufe von Algorithmen selbstständig
- kein aktives Warten notwendig; bei Terminierung eines Algorithmus' wird das Frontend automatisch benachrichtigt

## 3 Architektur

Das Framework ist grob in zwei Teile gegliedert. Der Kern verwaltet selbstständig alle Algorithmen und spricht die Simulation an. Die Kommunikation mit außen erfolgt über eine Messagequeue, über die eine grafische Benutzeroberfläche oder eine Kommandozeileninterface angeschlossen werden kann. Über die Messagequeue werden dem Kern Befehle erteilt, die das Einladen von Konfigurationen, Setzen von Parametern, Starten und Stoppen von Algorithmen sowie Statusabfragen umfassen.

#### 3.1 Kern

grumpf

Here, be dragons!

# 4 Benutzerhandbuch

# 4.1 Ausführen der Anwendung

Zur Ausführung sind die Pakete python3 und sshpass notwendig.

Die Anwendung kann als Kommandozeilenanwendung mithilfe des Befehls python3 main.py oder alternativ mit grafischer Oberfläche mithilfe des Befehls python3 main.py -gui ausgeführt werden.

### 4.2 CLI

Wird die Anwendung als Kommandozeilenanwendung gestartet, so kann sie mittels der folgenden Befehle gesteuert werden:

Befehl	Auswirkung
help	Liefert eine Liste möglicher Befehle, ähnlich dieser Tabelle
get algorithms	liefert eine Liste von implementierten Algorithmen
get algorithms <name></name>	liefert die möglichen Parameter für den angegebe- nen Algorithmus
get config	liefert alle in der Konfigurationsdatei vorhandenen Sektionen
<pre>get config <section></section></pre>	liefert alle Optionen unter der gegebenen Sektion
<pre>get config <section> <option></option></section></pre>	liefert den Wert der angegebenen Option
set config <section> <option></option></section>	Setzt die angegebene Option auf den angegebenen
<value></value>	Wert
set password	Öffnet eine Passworteingabe zur Eingabe des Passworts der SSH-Verbindung zum neuronalen Netz
save config	Speichert die Änderungen in der Konfigurations-
-	datei
start <algorithm> <params></params></algorithm>	Startet einen Optimierungsalgorithmus mit den gegebenen Parametern

Bevor eine Optimierung gestartet wird sollten folgende Befehle aufgerufen werden:

Befehl	Auswirkung
set password set config SSH host <user@ip></user@ip>	Setzt das SSH Passwort Setzt die Serveradresse
set config SSH net <cmd></cmd>	Setzt den Befehl zur Ausführung des neuronalen Netzes
set config SSH analysis <cmd></cmd>	Setzt den Befehl zur Ausführung der Analyse

Anschließend können beliebige Optimierungsalgorithmen gestartet werden.

# Beispiel:

```
>set config SSH host "bachelor1@localhost"
>set config SSH net "cd ~/acnet2 && genesis acnet2.g"
>set config SSH analysis "cd ~/acnet2 && python ./analysis.py"
>save config
>set password
>start random_search 4
```

# 4.3 GUI