



Desenvolvimento de um software científico para a modelagem e simulação computacional

Dissertação de Mestrado

Mestrado em Ciência da Computação

Brenno Lemos Melquiades dos Santos

Orientador: Prof. Alexandre B. Pigozzo

25 de março de 2024





Sumário

1 Introdução

- ▶ **Introdução**
- ▶ Referencial teórico
- ▶ Software para modelagem e simulação
- ▶ Aplicações do software
- ▶ Conclusões e trabalhos futuros

- O desenvolvimento de modelos computacionais requer um conjunto de etapas: estudo do problema, formulação de hipóteses, construção, implementação e simulação do modelo.
- Uma das etapas mais desafiadoras é a implementação.
 - Requer o conhecimento de programação, estrutura de dados, bibliotecas, etc;
 - Um erro na implementação pode comprometer todo o trabalho.
- Questão científica:
 - É possível que ferramentas de software automatizem etapas do processo de modelagem computacional?

- Para responder a questão anterior, foi desenvolvido um software para auxiliar a implementação e simulação de modelos de Equações Diferenciais Ordinárias (EDOs) com o objetivo de automatizar certas etapas do processo de modelagem.
- A partir de uma representação visual de um modelo, o software é capaz de gerar o código que implementa o modelo, simulá-lo e até exportar gráficos com os resultados.



Sumário

2 Referencial teórico

- ▶ Introdução
- ▶ **Referencial teórico**
- ▶ Software para modelagem e simulação
- ▶ Aplicações do software
- ▶ Conclusões e trabalhos futuros

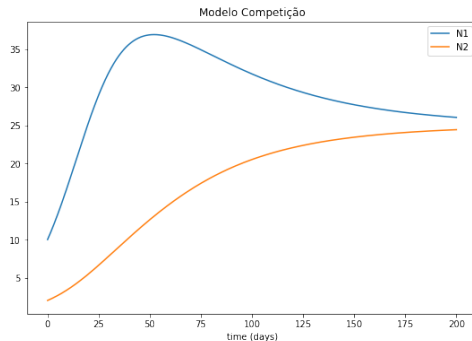
Equações Diferenciais Ordinárias (EDOs)

2 Referencial teórico

- Usadas para estudar o comportamento populacional ao longo do tempo;
- Diversas aplicações em várias áreas do conhecimento;
- Cada equação descreve a concentração de uma população diferente;

$$\frac{dN_1}{dt} = r_1 \cdot N_1 (1 - W_{11} \cdot N_1 - W_{21} \cdot N_2)$$

$$\frac{dN_2}{dt} = r_2 \cdot N_2 (1 - W_{22} \cdot N_2 - W_{12} \cdot N_1) \quad (1)$$



Desenvolvimento de um software científico para a modelagem e simulação computacional

└ Referencial teórico

└ Equações Diferenciais Ordinárias (EDOs)

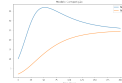
Equações Diferenciais Ordinárias (EDOs)

2 Referencial teórico

- Usadas para estudar o comportamento populacional ao longo do tempo;
- Diversas aplicações em várias áreas do conhecimento;
- Cada equação descreve a concentração de uma população diferente;

$$\frac{dN_1}{dt} = r_1 N_1 (1 - W_{11} N_1 - W_{21} N_2)$$

$$\frac{dN_2}{dt} = r_2 N_2 (1 - W_{22} N_2 - W_{12} N_1)$$



1. Exemplos de uso de EDOs: medicina, neurociência, estudo do câncer.

Um modelo clássico da literatura é o modelo Predador-Presa. Este modelo descreve o comportamento de duas populações, H e P , que possuem uma relação de predação entre si.

Na equação, temos que

$\frac{dH}{dt} = r.H - a.H.P$	H	Presa
	P	Predador
(2)	r	Taxa de reprodução da presa
$\frac{dP}{dt} = b.H.P - m.P$	m	Taxa de mortalidade dos predadores
	a	Taxa de predação
	b	Taxa de reprodução dos predadores

Desenvolvimento de um software científico para a modelagem e simulação computacional

Referencial teórico

EDO — Modelo Predador-Presa

EDO — Modelo Predador-Presa

2 Referencial teórico

Um modelo clássico da literatura é o modelo Predador-Presa. Este modelo descreve o comportamento de duas populações, H e P , que possuem uma relação de predação entre si.

Na equação, temos que

$$\begin{aligned} \frac{dH}{dt} &= r.H - a.H.P & (2) \\ \frac{dP}{dt} &= b.H.P - m.P \end{aligned}$$

H	Presa
P	Predador
r	Taxa de reprodução da presa
m	Taxa de mortalidade dos predadores
a	Taxa de predação
b	Taxa de reprodução dos predadores

- Neste modelo, temos os seguintes processos sendo modelados:
 - Reprodução das presas ($r.H$);
 - Predação ($a.H.P$);
 - Reprodução dos predadores ($b.H.P$);
 - Morte dos predadores ($m.P$).
- Termos de replicação, predação e morte como os vistos neste modelo são muito comuns. Estes termos são construídos com base no princípio da Lei de Ação de Massas, que diz que “O número de interações entre duas partículas depende da concentração de ambas.”

- É uma maneira do usuário programar a máquina por meio de elementos gráficos que abstraem instruções do computador.
- Os elementos podem representar múltiplas operações por vez, com o objetivo de facilitar a programação.
- Exemplos: GRAIL, Scratch, Logisim, Blender.
- Um exemplo comum de aplicação envolve editores baseados em nós, que representam operações complexas de forma natural, combinando um conjunto de entradas para gerar uma ou mais saídas.

Desenvolvimento de um software científico para a modelagem e simulação computacional

└ Referencial teórico

└ Programação visual

- É uma maneira do usuário programar a máquina por meio de elementos gráficos que abstraem instruções do computador.
- Os elementos podem representar múltiplas operações por vez, com o objetivo de facilitar a programação.
- Exemplos: GRAIL, Scratch, Logisim, Blender.
- Um exemplo comum de aplicação envolve editores baseados em nós, que representam operações complexas de forma natural, combinando um conjunto de entradas para gerar uma ou mais saídas.

1. A linguagem GRAIL foi desenvolvida junto a uma tela sensível ao toque e uma *stylus*

- GRAIL — 1968:



- Recebe como entrada uma Representação Intermediária (RI) e gera como saída um código na linguagem alvo (por exemplo, Python).
- Aplicações da RI:
 - Separar o *front-end* do compilador do *back-end*;
 - Permitir que sejam realizadas otimizações independente de máquina ou otimizações independente da linguagem alvo;
 - Facilitar a tradução e geração do código alvo.
- Exemplo: LLVM IR, usada originalmente para compilar códigos em C/C++ pelo Clang, e agora também usada na compilação de códigos em Rust.

Geração de código baseada em *templates*

2 Referencial teórico

- Um *template* é um esqueleto (uma estrutura) que serve de referência para todo o processo de geração de código.
- Em sua essência, *templates* são arquivos com marcadores especiais que podem ser substituídos por outros valores dinamicamente.
- A presença de estruturas de controle de fluxo como condicionais e laços de repetição permitem a escrita de *templates* legíveis e de fácil manutenção.

Geração de código baseada em *templates*

2 Referencial teórico

```
def system(t: np.float64, y: np.ndarray, *constants) -> np.ndarray:
    {% for arg in populations -%}
        {{- arg.name }}}, {%- endfor %} = y

    {%- if constants %}
    {% for arg in constants -%}
        {{- arg.name }}}, {%- endfor %} = constants
    {% endif -%}

    {% for pop in populations %}
    {%- set comp = model.arguments[equations[pop.name].argument] %}
    d{{ pop.name }}_dt = {{ display_composite(comp) }}
    {%- endfor %}
```



Sumário

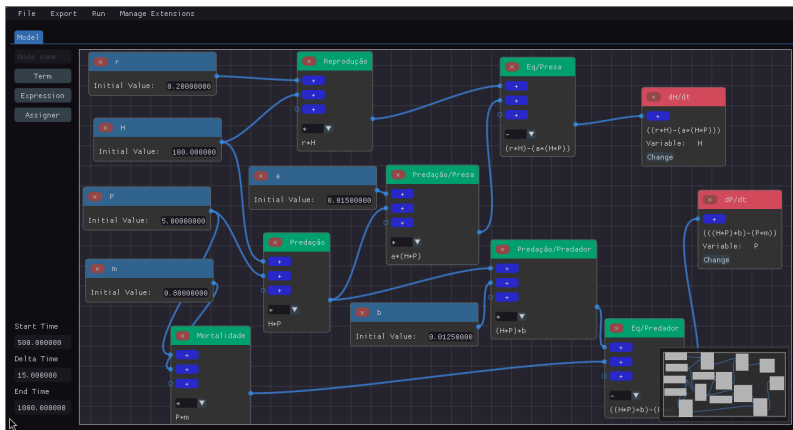
3 Software para modelagem e simulação

- ▶ Introdução
- ▶ Referencial teórico
- ▶ **Software para modelagem e simulação**
- ▶ Aplicações do software
- ▶ Conclusões e trabalhos futuros

Visão geral do software

3 Software para modelagem e simulação

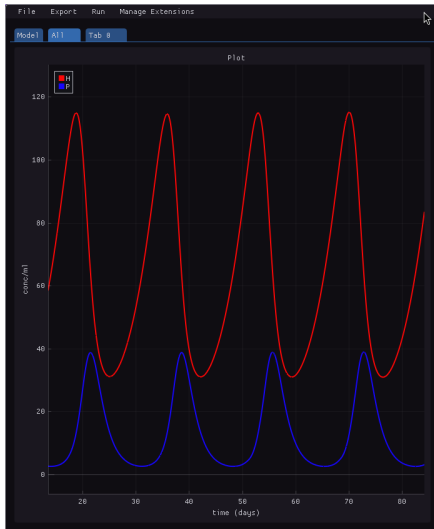
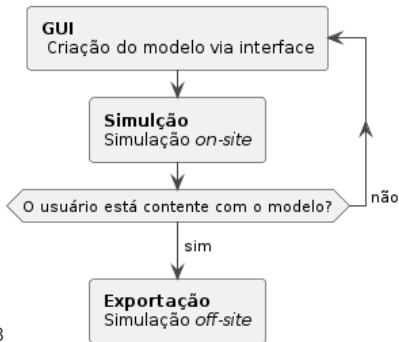
- O software desenvolvido apresenta uma GUI contendo um editor baseado em nós.
- Os nós representam partes das equações, como parâmetros, populações e expressões



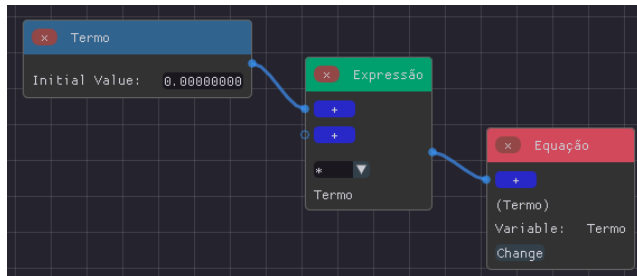
Visão geral do software

3 Software para modelagem e simulação

Após construído o modelo, o usuário poderá simulá-lo diretamente pela GUI, exportar um PDF dos resultados, ou exportar um código de Python equivalente para o modelo desenhado



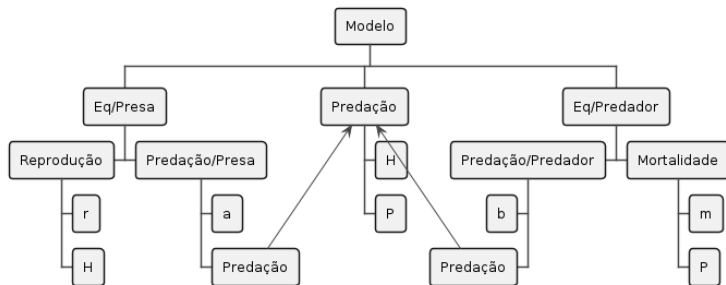
Tipo de nó	Usado para representar	Exemplo
Termo	Variáveis, parâmetros e constantes.	H, P, a, b, r, m
Expressão	Expressões matemáticas que compõem as equações.	$r.H, a.H.P, r.H - a.H.P$
Equação	O lado direito de uma EDO.	$\frac{dH}{dt} = \dots$



Árvore de expressões

3 Software para modelagem e simulação

- Os nós de Expressão e de Equação carregam consigo árvores de expressões para representar as expressões que constroem.
- As árvores são copiadas e enviadas para os nós relacionados quando algum destes eventos ocorrem na interface:
 - Mudança de sinal;
 - Alteração de nome de nós 'Termos';
 - Adições ou remoções de ligações;



Representação intermediária

3 Software para modelagem e simulação

- Uma representação intermediária foi desenvolvida para simplificar as transformações dos modelos.
- A GUI apenas precisa transformar seus modelos na RI. A partir disto, a biblioteca de RI pode gerar códigos em Python e gerar a representação para armazenamento em disco.
- A RI foi projetada para ser humanamente legível, possibilitando a recuperação do modelo construído na ausência do software.



Geração de código, simulação interativa e exportação de resultados

3 Software para modelagem e simulação

- Os modelos gerados na interface podem ser convertidos para o código em Python equivalente que implementa a simulação.
- Este mesmo código também é utilizado pela GUI para gerar os dados necessários para a plotagem dos resultados diretamente na interface.
- Similarmente, PDFs podem ser exportados com os mesmos dados.
- A utilização das mesmas funções para todas estas exportações e visualizações garante consistência nos resultados obtidos.



Geração de código, simulação interativa e exportação de resultados

3 Software para modelagem e simulação

```
def initial_values() -> np.ndarray:  
    H_0, P_0 = 100.0, 5.0  
    return np.array(( H_0, P_0, ))  
  
def constants() -> list:  
    a, b, m, r = 0.015, 0.0125, 0.8, 0.2  
    return [ a, b, m, r, ]  
  
def variable_names() -> list[str]:  
    return [ "H", "P", ]  
  
def system(t: np.float64, y: np.ndarray, *constants) -> np.ndarray:  
    H,P, = y  
    a,b,m,r, = constants  
    dH_dt = (r * H ) - (a * (H * P ) )  
    dP_dt = ((H * P ) * b ) - (P * m )  
    return np.array([dH_dt,dP_dt])
```

- É improvável que apenas as operações básicas sejam o suficiente para construir qualquer sistema de EDOs.
- Paralelamente, é impensável construir um software que possui todas as operações matemáticas existentes.
- Portanto, uma funcionalidade de extensões foi desenvolvida. O usuário pode utilizar Python para definir nós e as expressões que eles constroem.
 - Sendo escrito em Python, o código é apropriado para ser usado nas etapas mencionadas anteriormente, não prejudicando a usabilidade do software.
 - O software utiliza trechos de códigos especiais para injetar e inspecionar o código dos usuários a fim de determinar quais funções deveriam representar nós customizados.

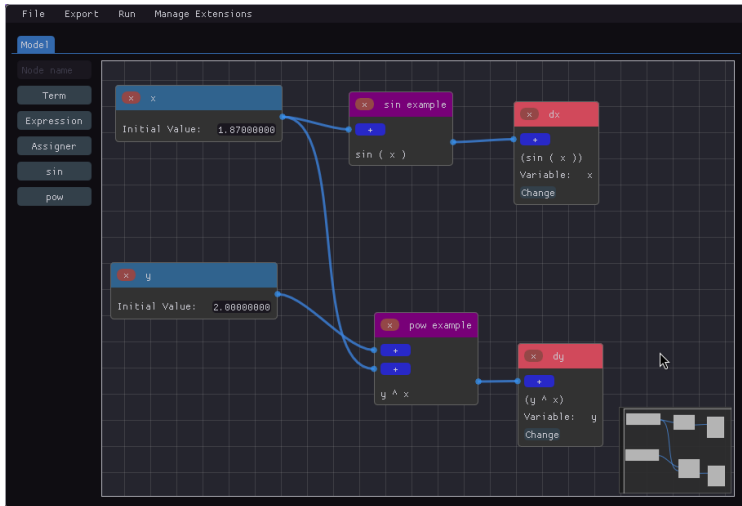

```
import math
```

```
@node
```

```
def sin(x):  
    return math.sin(x)
```

```
@node(format='$1 ^ $2')
```

```
def pow(x, y):  
    return x ** y
```





Sumário

4 Aplicações do software

- ▶ Introdução
- ▶ Referencial teórico
- ▶ Software para modelagem e simulação
- ▶ **Aplicações do software**
- ▶ Conclusões e trabalhos futuros



Sumário

5 Conclusões e trabalhos futuros

- ▶ Introdução
- ▶ Referencial teórico
- ▶ Software para modelagem e simulação
- ▶ Aplicações do software
- ▶ **Conclusões e trabalhos futuros**

Conclusões e trabalhos futuros

5 Conclusões e trabalhos futuros

- Neste trabalho, foi desenvolvido um software para automatizar a implementação e simulação de modelos computacionais baseados em EDOs.
- A construção das equações do modelo matemático é auxiliada pela representação visual que foi criada permitindo que o usuário acompanhe a construção de todas as expressões e como elas estão sendo combinadas para formar o sistema de EDOs.
- Através da GUI, é possível ver as entradas e operações de cada expressão, os sinais de cada entrada, quais expressões fazem parte de uma determinada EDO, entre outras coisas.

Conclusões e trabalhos futuros

5 Conclusões e trabalhos futuros

- Como limitações do trabalho, destaca-se:
 - A representação visual apresenta uma limitação na qual tornar-se mais difícil entender um modelo complexo com muitos nós e ligações.
 - Não foi realizada uma avaliação de usabilidade do software.

Conclusões e trabalhos futuros

5 Conclusões e trabalhos futuros

- Como trabalhos futuros, destaca-se:
 - Geração de código e simulação de modelos estocásticos;
 - Ajuste de parâmetros;
 - Análise de sensibilidade de parâmetros;
 - Geração de código e simulação de Equações Diferenciais Parciais (EDPs);
 - Desenvolvimento de uma versão Web do software.

Desenvolvimento de um software científico para a modelagem e simulação computacional