

# Guia de instalação dos ambientes de desenvolvimento do SIRERC

[https://github.com/sirercita/SIRERC\\_ProjetoPetrobrasdocs/](https://github.com/sirercita/SIRERC_ProjetoPetrobrasdocs/)

## Tabela de Revisões

| Revisão | Data       | Autor(es)             | Descrição  |
|---------|------------|-----------------------|--|
| 0.1.0   | 28/08/2023 | André F. M. Caetano   | Primeira versão.   |
| 0.2.0   | 04/09/2023 | André F. M. Caetano   | Nova seção para instalador.                              |
| 0.3.0   | 25/09/2023 | André F. M. Caetano   | Nova seção <i>Gmsh</i> , atualização de versões.         |
| 0.4.0   | 27/04/2024 | Nicolas F. C. Granese | Nova seção WSL, melhorias na seção compilação do código. |
| 0.5.0   | 01/09/2024 | A. Celio P. Mesquita  | Atualização da instalação do ambiente de desenvolvimento |

## Resumo

O front-end de um software de simulação deve prover uma interface de usuário intuitiva e organizada que facilite a definição dos cenários a serem simulados. **SIRERC** é uma interface humano-máquina (*HMI - Human-Machine Interface*) para definição de cenários em dinâmica de fluidos computacional (*Computational Fluid Dynamics — CFD*). Este é o guia de instalação dos ambientes de desenvolvimentos do **SIRERC**.

# Sumário

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>INSTALAÇÃO DO AMBIENTE WINDOWS</b>  | <b>4</b>  |
| 1.1      | GitHub e LaTeX . . . . .   | 4         |
| 1.2      | <i>Download</i> e instalação da versão 5.15.x do <i>Qt</i> . . . . .                           | 4         |
| 1.3      | Variáveis de ambiente . . . . .  | 9         |
| 1.4      | <i>Download</i> e instalação da última versão <i>Opensource</i> do <i>Qt Creator</i> . . . . . | 10        |
| 1.5      | Instalação do <i>Visual Studio</i> . . . . .   | 14        |
| 1.6      | Instalação do <i>MongoDB</i> . . . . .   | 16        |
| 1.7      | Criação de objetos no <i>MongoDB</i> . . . . .   | 18        |
| 1.8      | Instalação do VTK . . . . .  | 20        |
| 1.9      | Instalação do <i>Gmsh</i> . . . . .  | 22        |
| 1.10     | Compilação do SIRERC . . . . .   | 25        |
| 1.11     | Criação do Instalador . . . . .  | 28        |
| 1.12     | Instalação do <i>WSL</i> . . . . .   | 34        |
| <b>2</b> | <b>INSTALAÇÃO DO AMBIENTE LINUX</b>  | <b>35</b> |

# 1 INSTALAÇÃO DO AMBIENTE WINDOWS

O SIRERC é uma aplicação *desktop* baseada na versão *open-source* do *framework Qt*, escolhido pela sua portabilidade, capacidade de gerar aplicações multiplataforma para sistemas MS *Windows*, *Linux* e *MacOS*. A linguagem de programação utilizada é C++.

Este manual foi atualizado por meio das instalações em duas máquina com *Windows 11 Pro*.

## 1.1 GitHub e LaTeX

### GitHub

Baixe e instale o *GitHub Desktop* do endereço: <https://desktop.github.com/download/>

Ao abrir a tela de instalação entre com o sua conta do *GitHub*.

Clone ou atualize o projeto de interesse.

### LaTeX - apenas para quem estiver encarregado de atualizar este manual

Baixe e instale um editor de *LaTeX*. Pode ser este <https://www.texstudio.org/> ou outro da sua preferência.

## 1.2 Download e instalação da versão 5.15.x do Qt

Primeiramente, será preciso instalar o *Qt* versão 5.15.x, padrão atual para desenvolvimento do SIRERC, bem como as versões corretas dos *drivers* do C++. Assim, quando se for instalar o *Qt Creator*, as bibliotecas necessárias já estarão instaladas para permitir a configuração exata do projeto.

### Requisitos do Sistema

- Perl
- Python
- Ruby
- Compilador C++ com suporte ao padrão C++11 e compatível com o *Qt* 5.15.x
- CMake
- Git

### Instalando o ambiente *ActiveState*

Crie uma conta, uma organização e um projeto para cada linguagem de programação no *ActiveState*. A conta poderá ser o seu e-mail e a organização o seu nome.

Ao criar um projeto aparecerá esta tela para instalação do ambiente do *ActiveState*. Faça o download e a instalação.

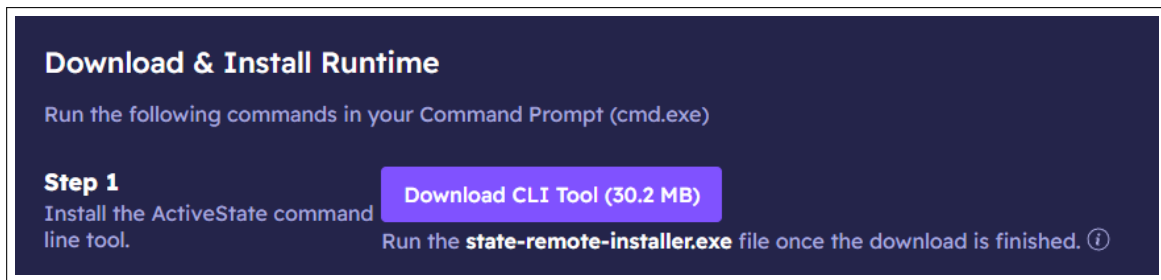


Figura 1: Instalação do ambiente *ActiveState*

Crie uma pasta para cada linguagem. Exemplo: `activeStatePython`, `activeStatePerl` e `activeStateRuby`.

Em cada uma dessas pastas digite os comandos copiados do site *ActiveState* (mantenha o ponto no final):

```
state checkout <sua organização no ActiveSate>/<linguagem e versão> .
state use <linguagem e versão>
```

```
C:\Users\Particular>cd activeStatePerl

C:\Users\Particular\activeStatePerl>state checkout celiomesquita-org/Perl-5.38.2-Windows .
Checking out project: celiomesquita-org/Perl-5.38.2-Windows

Resolving Dependencies ✓Done
Setting up the following dependencies:
└─ Utilities@1.00 (93 sub-dependencies)
└─ perl@5.38.2

■ Installing Runtime

Installing your runtime and dependencies.

Downloading          95/95
Installing            95/95
✓All dependencies have been installed and verified
```

Figura 2: Perl instalado com sucesso

```
C:\Users\Particular>mkdir activeStateRuby

C:\Users\Particular>cd activeStatePython

C:\Users\Particular\activeStatePython>state checkout celiomesquita-org/Python-3.11.9-Windows .
Checking out project: celiomesquita-org/Python-3.11.9-Windows

Resolving Dependencies ✓Done
Setting up the following dependencies:
└─ numpy@2.0.1
└─ python@3.11.9

■ Installing Runtime

Installing your runtime and dependencies.

Downloading          9/9
Installing            9/9
✓All dependencies have been installed and verified
```

Figura 3: Python instalado com sucesso.

```
C:\Users\Particular\activeStatePerl>cd ..  
C:\Users\Particular>cd activeStateRuby  
C:\Users\Particular\activeStateRuby>state checkout celiomesquita-org/Ruby-3.3.1-Windows .  
Checking out project: celiomesquita-org/Ruby-3.3.1-Windows  
  
Resolving Dependencies ✔Done  
Setting up the following dependencies:  
└─ ruby@3.3.1  
  
■ Installing Runtime  
  
Installing your runtime and dependencies.  
  
Downloading 8/8  
Installing 8/8  
✔All dependencies have been installed and verified
```

Figura 4: Ruby instalado com sucesso.

## Instalação do compilador C++

Faça o download dos drivers do Microsoft Visual Studio C++ (Visual C++ Redistributable for Visual Studio 2019) do seguinte endereço:

<https://learn.microsoft.com/en-us/cpp/windows/latest-supported-vc-redist?view=msvc-160>

Opte pela versão: [https://aka.ms/vs/17/release/vc\\_redist.x64.exe](https://aka.ms/vs/17/release/vc_redist.x64.exe)

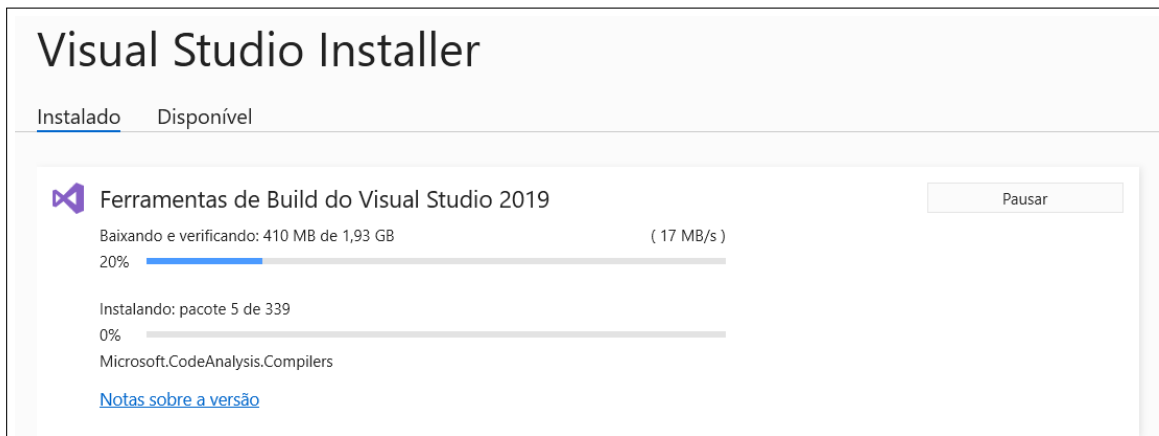


Figura 5: Visual Studio 2019 versão 16.11.39

■ **A partir deste ponto, todas as compilações serão baseadas em Visual Studio 16 2019.**

## Instalação do *CMake*

*CMake* é um sistema para automatizar tarefas de compilação de arquivos de código criados em C e C++.

1. Baixe e instale o *CMake* por meio do endereço: <https://cmake.org/download/>.
2. Instale a versão *Windows x64 Installer*.
3. Marque a opção: *Add CMake to the PATH environment variable*.

## Instalando do *Git*

Acesse o site oficial do Git: <https://git-scm.com/download/win>

Selecione esta versão: *64-bit Git for Windows Setup*.

Ao instalar, não se que tenha experiência para decidir, utilize todas as opções oferecidas pelo instalador.

Se o Git já estiver instalado, mas ainda não for reconhecido, talvez o caminho (PATH) não tenha sido configurado corretamente.

Adicione o Git ao PATH

1. Pressione Win + Pause/Break (Win + I, se for em um notebook) para abrir as Propriedades do Sistema.
2. Clique em Configurações avançadas do sistema.
3. Na aba Avançado, clique em Variáveis de Ambiente.
4. Na seção Variáveis do sistema, localize a variável chamada Path e clique em Editar.
5. Clique em Novo e adicione o caminho completo para o diretório bin do Git, por exemplo:

```
C:\Program Files\Git\bin
```

6. Clique em OK em todas as janelas para salvar as mudanças.

## Construindo o Qt5 a partir do git

1. Abra o terminal *Windows*, copie e cole os seguintes comandos:

```
cd c:\
git clone git://code.qt.io/qt/qt5.git
cd qt5
git checkout 5.15.2 // Compilar exatamente esta versão
```

2. Inicializar os submódulos do repositório (isso pode demorar umas 3h):

```
perl init-repository
```

**Altere para o prompt de comando do Desenvolvedor do Visual Studio, a fim de configurar o *Qt* para compilação.**

**Ao copiar o comando deste manual, altere-o para ocupar somente uma linha, antes de colar no *Developer Command Prompt***

Copie e cole o seguinte comando:

```
.\configure.bat -prefix "C:\qt5\Qt5.15.2" -platform win32-msvc2019 release  
-opensource -confirm-license -nomake examples -nomake tests -skip qtwebengine
```



Selecione a opção *Open Source Edition*.

Selecting Qt Edition.

Type 'c' if you want to use the Commercial Edition.

Type 'o' if you want to use the Open Source Edition.

A opção `-prefix` no comando `configure.bat` especifica onde o Qt será instalado após o processo de compilação, portanto o diretório Qt5.15.2 não precisa existir ainda. Ele será criado durante a etapa de instalação (*nmake install*) se ainda não existir.

Agora você pode compilar o Qt usando o **nmake**. Esta etapa também irá demorar bastante.

```
nmake
nmake install
```

### 1.3 Variáveis de ambiente

As variáveis de ambiente permitem que o ambiente de desenvolvimento localize corretamente as bibliotecas do Qt. Elas são especialmente importantes se o Qt foi instalado em um diretório não padrão no *Windows*, como fora de `C:\Program Files` ou `C:\Program Files (x86)`.

#### 1. \*\*Criação da variável QTDIR:\*\*

- Abra o *Painel de Controle* do *Windows* e navegue até *Sistema e Segurança > Sistema > Configurações avançadas do sistema*.
- Clique em *Variáveis de Ambiente...*
- Na seção *Variáveis de sistema*, clique em *Novo...*
- Crie uma nova variável chamada **QTDIR**. O valor deve ser o caminho de instalação do Qt. Exemplo: `C:\Qt\Qt5.15.2\`.

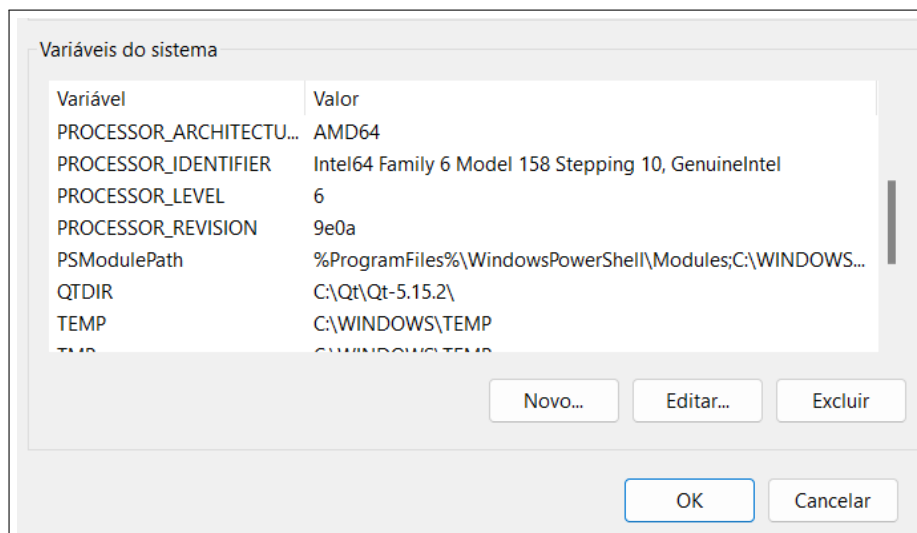


Figura 6: Criação da variável de ambiente *QTDIR*

#### 2. \*\*Atualização da variável Path:\*\*

- Ainda na tela de variáveis de ambiente, localize e selecione a variável **Path**, depois clique em **Editar...**
- Na nova tela que se abrirá, clique em **Novo** para adicionar as seguintes entradas à lista existente:

```
%QTDIR%\bin  
%QTDIR%\lib
```

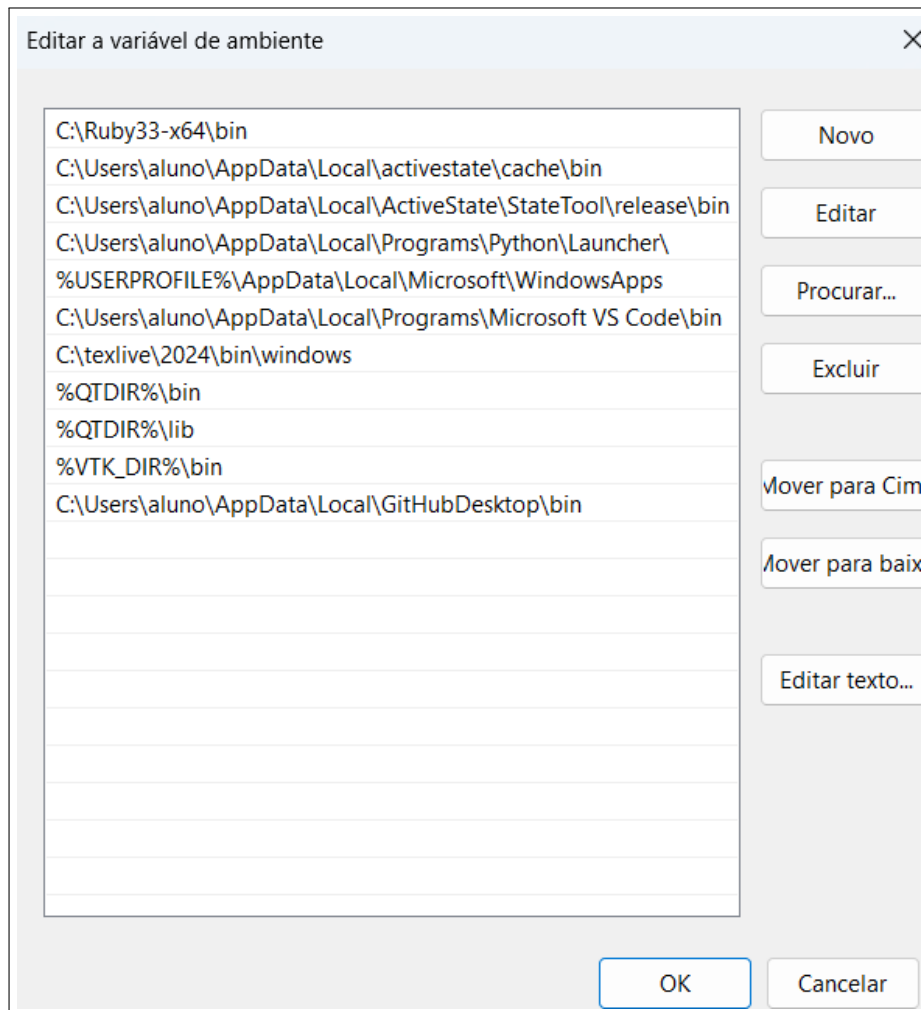


Figura 7: Novas variáveis na lista em *Path*

### 3. **\*\*Reinicialização do sistema:\*\***

- (a) Faça logout e login ou reinicie o sistema operacional para que as novas variáveis sejam carregadas corretamente.

Importante ressaltar que, até agora, estivemos instalando somente a infraestrutura. A seguir virão as ferramentas de desenvolvimento.

## 1.4 ***Download*** e instalação da última versão *Opensource* do *Qt Creator*

1. Acesse a página de *Download* do *Qt* em: <https://www.qt.io/download-open-source>
2. Role a página até atingir a parte de baixo, onde deve visualizar o botão de *Download*.
3. Clique no botão para iniciar o *Download* do instalador do *Qt* (ver Figura 8 ).

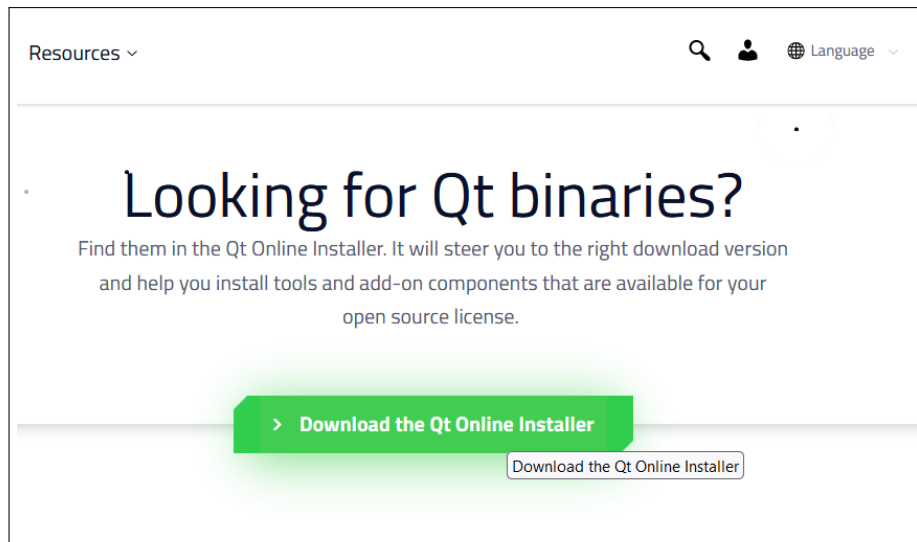


Figura 8: *Download* do instalador do *Qt*

4. Também será possível escolher o *mirror*, local de origem do instalador.

```
.\\qt-online-installer-windows-x64-4.8.0.exe --mirror https://mirrors.ocf.berkeley.edu/qt/
```

5. Na próxima tela, escolha a opção do instalador para sistemas operacionais *Windows* e clique no botão para *Download* (vide Figura 9).



Figura 9: Escolha do instalador por sistema operacional

6. Na instalação online, a próxima tela oferece a possibilidade de registro de e-mail no ambiente do *Qt*, conforme a Figura 10

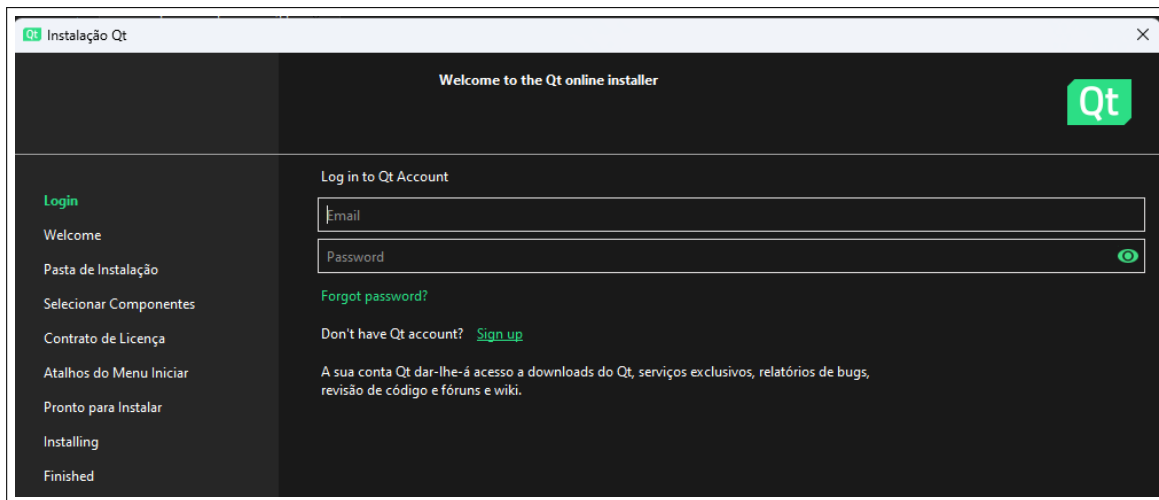


Figura 10: Digite seus dados a fim de continuar o processo de download do Qt.

7. Após o registro, será oferecida a possibilidade de concordar com os termos. Marque que concorda e clique em **Próximo**.

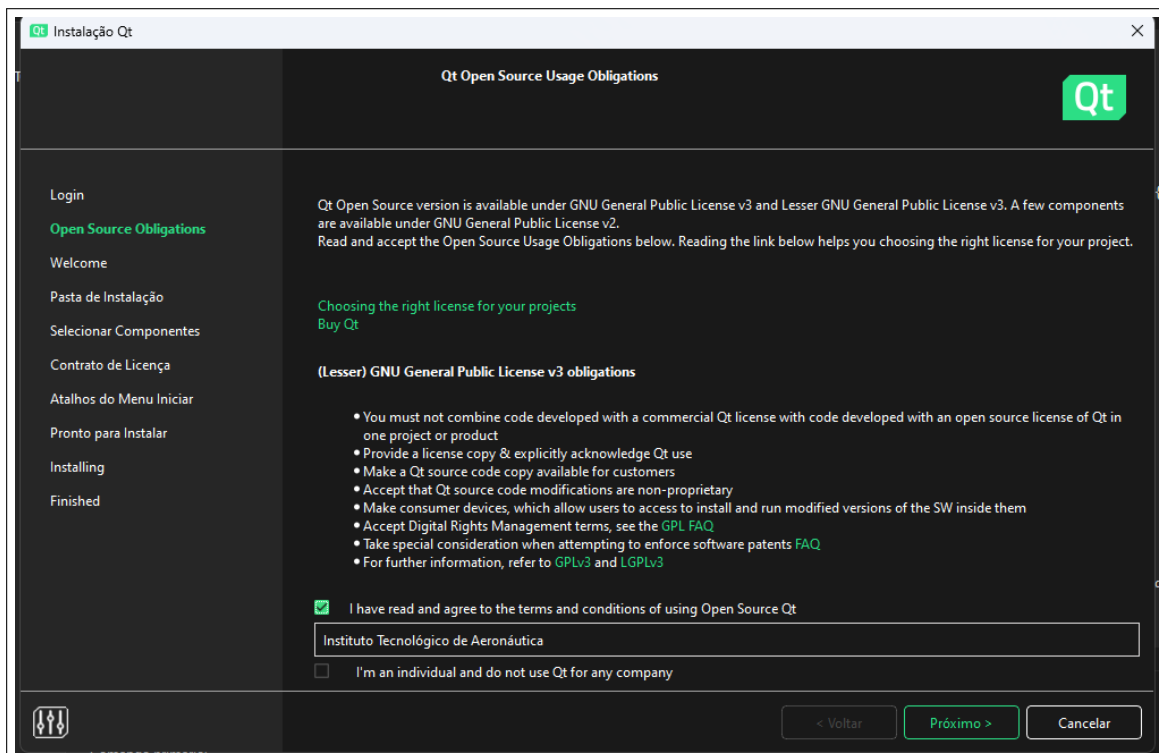


Figura 11: Marque que concorda e clique em **Próximo**.

8. Em seguida, será oferecida a possibilidade de escolher o caminho para instalação (Figura 12).

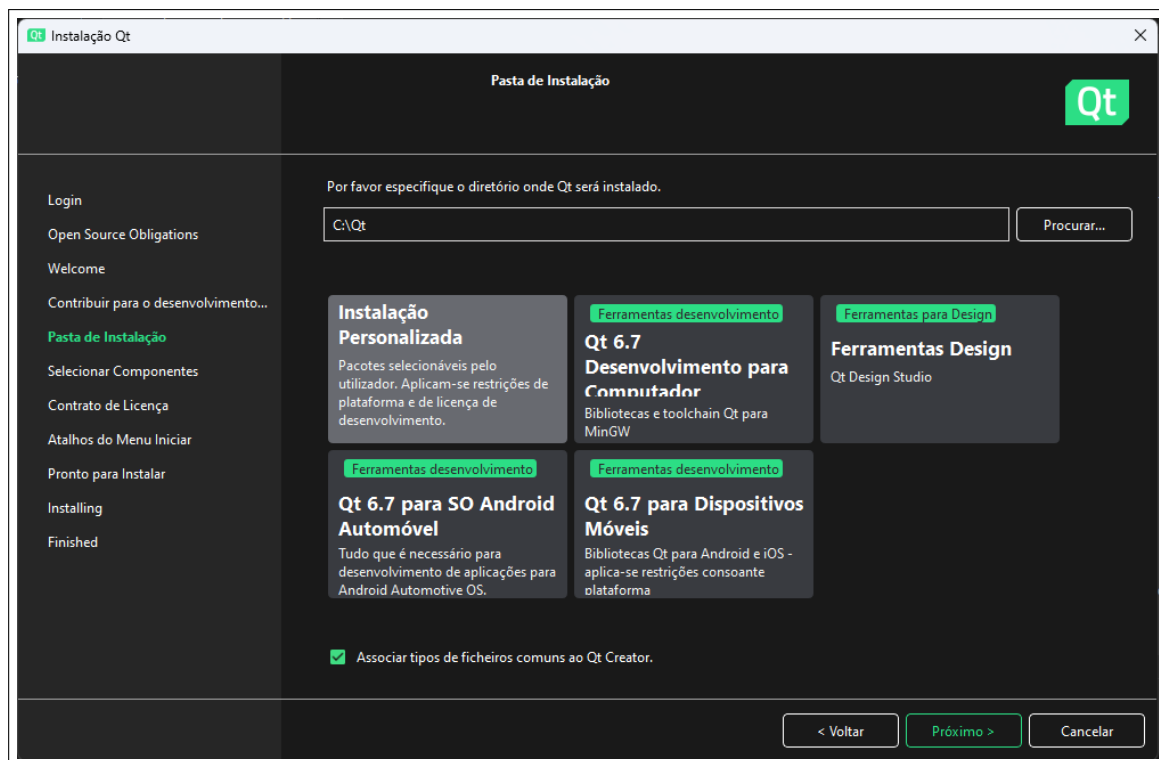


Figura 12: Escolha o caminho e clique em **Próximo**.

9. Em seguida, será oferecida a possibilidade de escolher os componentes da instalação (Figura 13). Caso não escolha todos os componentes, poderá instalá-los posteriormente.

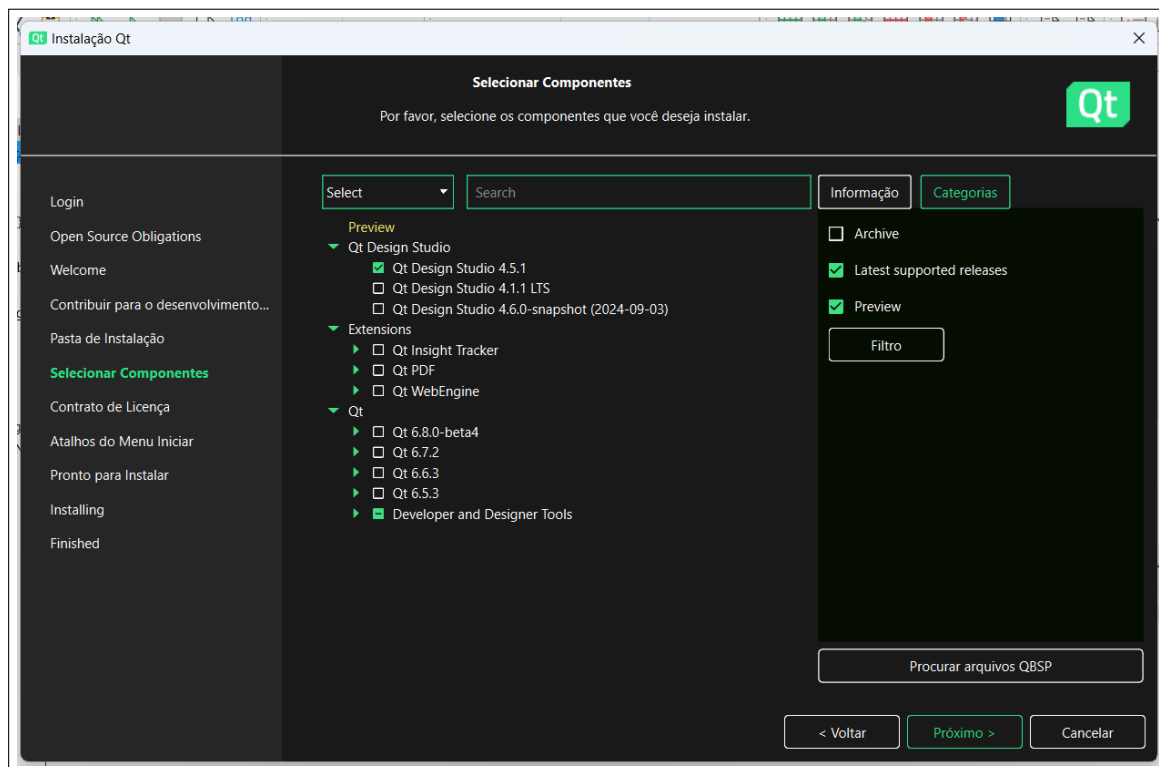


Figura 13: Escolha todos os componentes e clique em **Próximo**.

Como, no passo anterior, não é mais possível optar pelo *Qt 5.15.2*, nos restou a opção da instalação a versão *offline*, que fizemos na subseção 1.2.

10. Em seguida, será oferecida a possibilidade de marcar que concorda com os termos do *CMake license agreement* (Figura 14). Marque e continue com o processo de instalação.

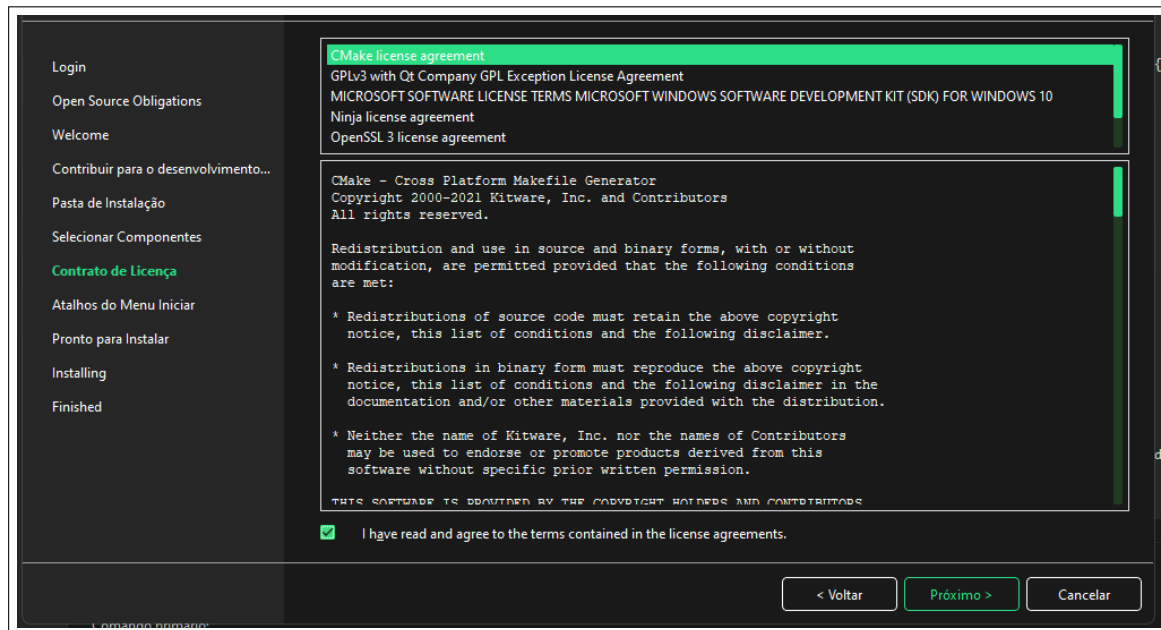


Figura 14: Marque que concorda e clique em **Próximo**.

11. Aguarde a conclusão da instalação (Figura 15).

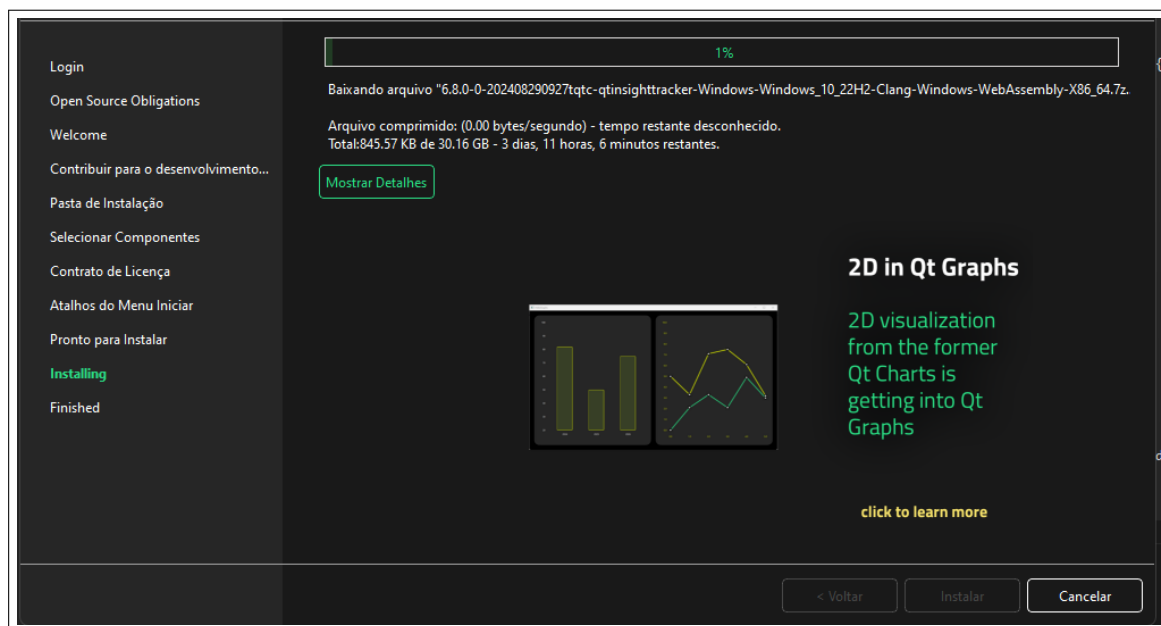


Figura 15: Andamento da instalação do *Qt Creator*.

## 1.5 Instalação do *Visual Studio*

Não é necessário instalar o *Visual Studio*, a não ser que você tenha habilidade no seu uso e não queira utilizar o *Qt Creator*. Com relação aos drivers de C++, já o fizemos na subseção 1.2.

O *Visual Studio* é uma IDE desenvolvida e mantida pela *Microsoft*, amplamente utilizada em sistemas operacionais *Windows*. Ele utiliza o compilador *Microsoft Visual C++ (MSVC)*, uma alternativa ao *GNU Compiler Collection (GCC)* mais comum em ambientes *Linux*. Neste projeto, poderemos utilizar a versão 2019 do *Visual Studio* e do compilador *MSVC*.

1. No *Qt Creator* ou no *VSCode*, configure o compilador compatível com o Qt 5.15.2, agora disponíveis após a instalação das ferramentas de *Build*.

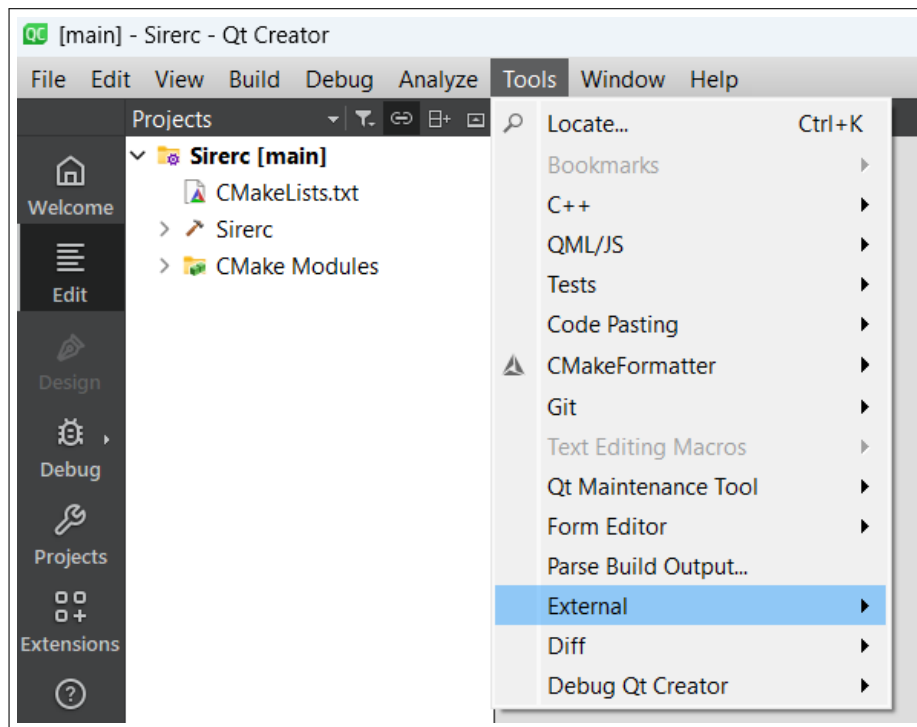


Figura 16: Configurar o *Qt Creator* para build

2. Escolha o kit de compilação baixado, o Visual Studio 2019 version 16.11.3, o Microsoft Visual C++ compiler, versão 16.11.x

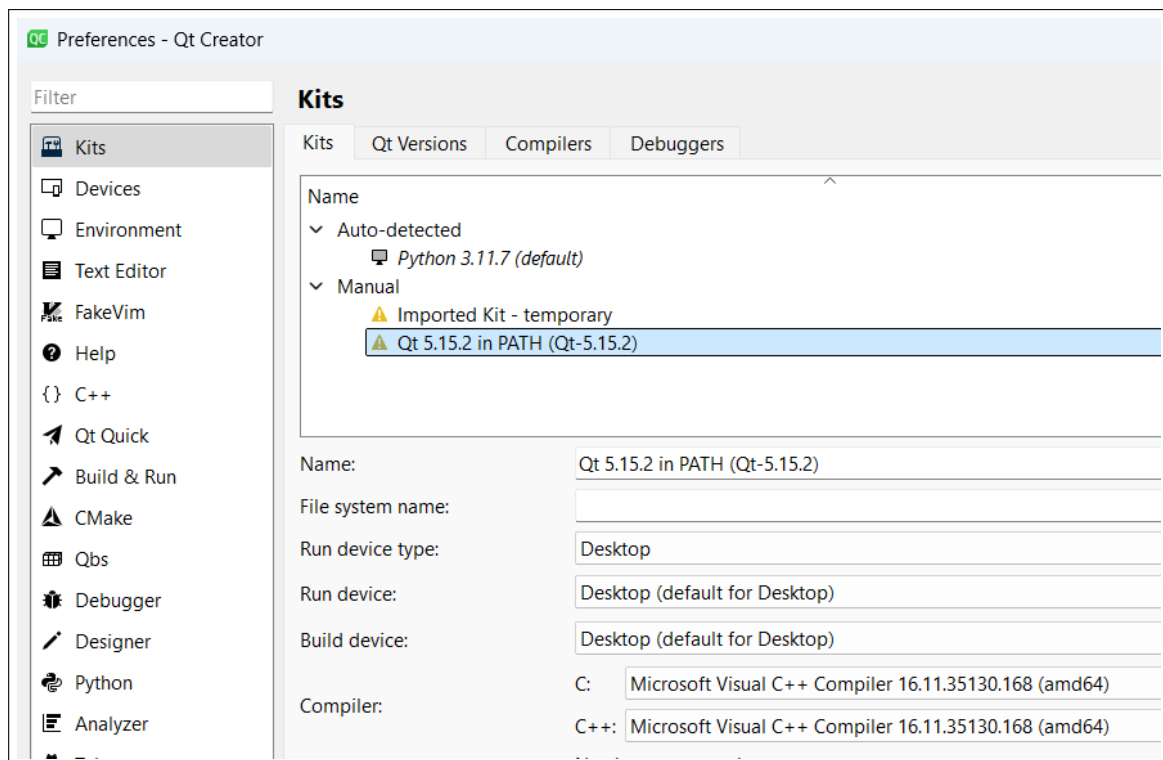


Figura 17: Escolha o kit de compilação baixado.

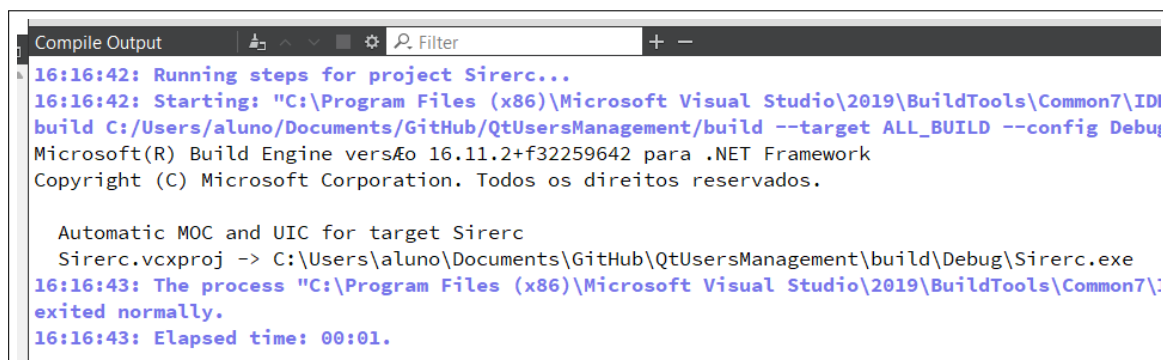


Figura 18: Compilação realizada sem erros.

## 1.6 Instalação do *MongoDB*

### I "Sub judice"

Com a finalidade de controlar os projetos dos usuários do SIRERC, poderemos utilizar o banco de dados não relacional *MongoDB*, que armazena as informações no formato de objetos json.

Isto tem potencial de contribuir para a segurança dos dados industriais.

Baixe e instale o *MongoDB* a partir do endereço: <https://www.mongodb.com/try/download/community>.



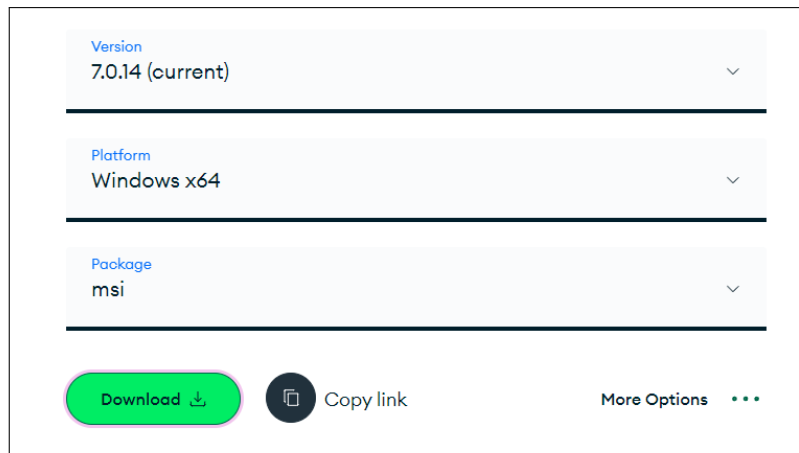


Figura 19: Clique em *Download*.

Clique na opção *Complete* e continue a instalação.

Agora com o *MongoDB* instalado, vamos instalar os drivers de C++ para *MongoDB*, a serem utilizados pelo *Qt Creator*.

## Drivers de C++ para *MongoDB*

Baixe a versão mais recente do driver **mongocxx**. O ponto de partida mais confiável para criar o driver **mongocxx** é o *tarball* (arquivo compactado) da versão mais recente.

Os lançamentos do **mongocxx** terá links para o *tarball* de versão da versão que você deseja instalar.

**Comandos deste manual grafados em mais de uma linha, precisam ser editados para somente uma linha, antes de colar no terminal.**

Baixe e descompacte do endereço: <https://github.com/mongodb/mongo-cxx-driver/releases/tag/r3.10.2>

Abra o *Developer Command Prompt*.

```
cd C:/Users/<seu usuário>/Downloads/
```

## Configurar o driver

```
cd mongo-cxx-driver-r3.10.2/mongo-cxx-driver-r3.10.2
cmake -G "Visual Studio 16 2019" -A x64 -DCMAKE_CXX_STANDARD=17
-DCMAKE_BUILD_TYPE=Release
```

Caso o comando **cmake** não seja reconhecido, coloque este endereço no **path** `C:/Program Files/CMake/bin` e repita os comandos acima.

## Compilar o driver

Agora que os arquivos de build foram gerados, você pode iniciar a compilação do driver. No Prompt de Comando do Desenvolvedor do Visual Studio ou no terminal que você está usando, execute o seguinte comando para compilar o projeto:

```
cmake --build . --config Release
```

Esse comando compilará o driver no modo Release. Como pode ser bastante demorado, você pode, antes de iniciar, tentar conseguir uma versão já compilada de algum colega.

## Instalar o driver

Crie a pasta **Drivers** no seu computador, se não existir.

Execute o seguinte comando para instalar o driver:

```
cmake --install . --config Release --prefix "C:/Drivers/mongo-cxx-driver"
```

Agora os arquivos devem estar corretamente instalados no diretório `C:/Drivers/mongo-cxx-driver`. A partir daqui, você pode usar o **mongo-cxx-driver** em seus projetos C++ vinculando as bibliotecas e incluindo os cabeçalhos instalados.

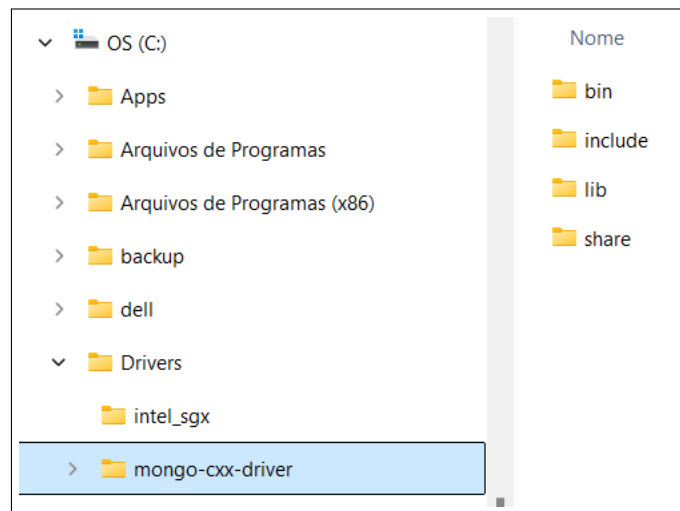


Figura 20: Drivers de C++ para *MongoDB* instalados com sucesso.

## 1.7 Criação de objetos no *MongoDB*

O *MongoDB* vem com uma ferramenta para administração de objetos **json**, o *Compass*.

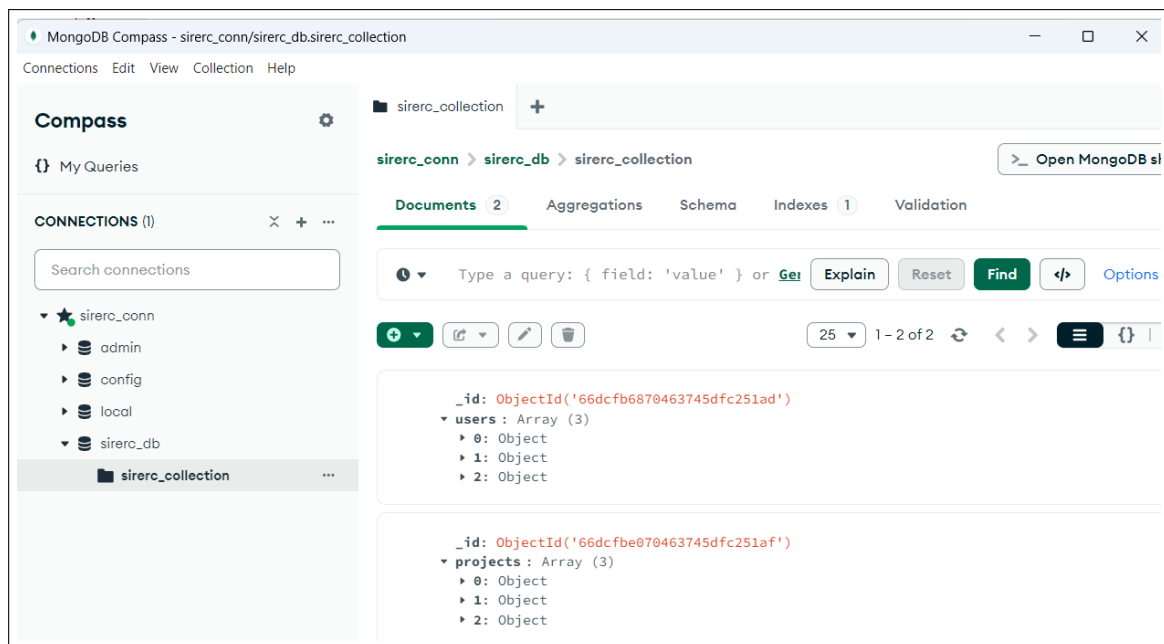


Figura 21: *MongoDB Compass*

Na Figura 21, pode-se observar que foram criados os objetos:

1. sirerc\_conn
2. sirerc\_db
3. sirerc\_collection

No *sirerc\_collection*, criamos duas coleções: *users* e *projects*.

A coleção *users* será utilizada para associar usuários e seus projetos. A coleção *projects* será utilizada para registrar os projetos e suas informações.

## 1.8 Instalação do VTK

O *Visualization Toolkit* (VTK) é um software multiplataforma utilizado para computação gráfica 3D, visualização e processamento de imagens. No SIRERC, o VTK é usado para visualizar os resultados gráficos após a execução do simulador, relacionados ao problema de dinâmica de fluidos.

1. Baixe o código-fonte da versão 9.3.0 RC1 do VTK, atualmente em uso no SIRERC, no seguinte endereço: <https://gitlab.kitware.com/vtk/vtk/-/archive/v9.3.0.rc1/vtk-v9.3.0.rc1.zip>.
2. Descompacte no diretório Downloads.
3. Abra o *Developer Command Prompt*.

```
cd C:/Users/<seu usuário>/Downloads/
```

### Configurar o driver

```
cd vtk-v9.3.0.rc1
mkdir build
cd build

cmake -G "Visual Studio 16 2019" -A x64 -DCMAKE_CXX_STANDARD=17
-DCMAKE_BUILD_TYPE=Release ..
```

Caso o comando **cmake** não seja reconhecido, coloque este endereço no **path** C:/Program Files/CMake/bin e repita os comandos acima.

### Compilar o driver

Agora que os arquivos de *build* foram gerados, você pode iniciar a compilação do VTK. Execute o seguinte comando para compilar o projeto:

```
cmake --build . --config Release
```

Esse comando compilará o *driver* no modo *Release*, que depois será instalado em C:/Drivers/VTK.

### Instalar o driver

1. Crie a pasta **Drivers** no seu computador, se não existir.
2. Execute o seguinte comando para instalar o driver:

```
cmake --install . --config Release --prefix "C:\Drivers\VTK"
```

### Criação de Variáveis de Ambiente do VTK

1. **\*\*Criação da variável VTK\_DIR:\*\***

(a) Abra o *Painel de Controle* do Windows e navegue até *Sistema e Segurança > Sistema > Configurações avançadas do sistema*.

- (b) Clique em *Variáveis de Ambiente...*
- (c) Na seção *Variáveis de sistema*, clique em *Novo...*
- (d) Crie uma nova variável chamada **VTK\_DIR**. O valor deve ser o caminho do diretório onde o VTK foi instalado.

2. **\*\*Atualização da variável Path:\*\***

- (a) Ainda na tela de variáveis de ambiente, localize e selecione a variável **Path**, depois clique em **Editar...**
- (b) Na nova tela que se abrirá, clique em **Novo** para adicionar a seguinte entrada à lista existente:

`%VTK_DIR%\bin`

3. **\*\*Reinicialização do sistema:\*\***

- (a) Faça logout e login ou reinicie o sistema para que as novas variáveis sejam carregadas corretamente.

## 1.9 Instalação do *Gmsh*

O *Gmsh* é um gerador de malha de elementos finitos 3D de código aberto, com um mecanismo CAD integrado e pós-processador. No SIRERC, o *Gmsh* é utilizado para gerar a malha que representa o domínio a ser simulado, como poços de petróleo.

Seu objetivo de design é fornecer uma ferramenta de malha rápida, leve e fácil de usar com entrada paramétrica e recursos avançados de visualização. O *Gmsh* é construído em torno de quatro módulos: geometria, malha, solucionador e pós-processamento. A especificação de qualquer entrada para esses módulos é feita interativamente usando a interface gráfica do usuário ou em arquivos de texto ASCII usando a própria linguagem de *script* do *Gmsh*.

### 1. **\*\*Obtenção do código-fonte:\*\***

- (a) Baixe o código-fonte da versão 4.11.1 do *Gmsh*, atualmente em uso no SIRERC, no seguinte endereço: <https://gmsh.info/src/gmsh-4.11.1-source.tgz>.
- (b) Após o download, extraia o conteúdo do arquivo compactado para um diretório temporário no sistema.

### 2. **\*\*Preparação para compilação:\*\***

- (a) Crie um diretório vazio chamado `build` dentro do diretório descompactado do código-fonte do *Gmsh*.
- (b) Execute o *CMake* (interface visual). No campo *Where is the source code*, insira o caminho do código-fonte descompactado do *Gmsh*, algo como `C:\Users\username\Downloads\gmsh-4.11.1-source` (vide Figura 22).

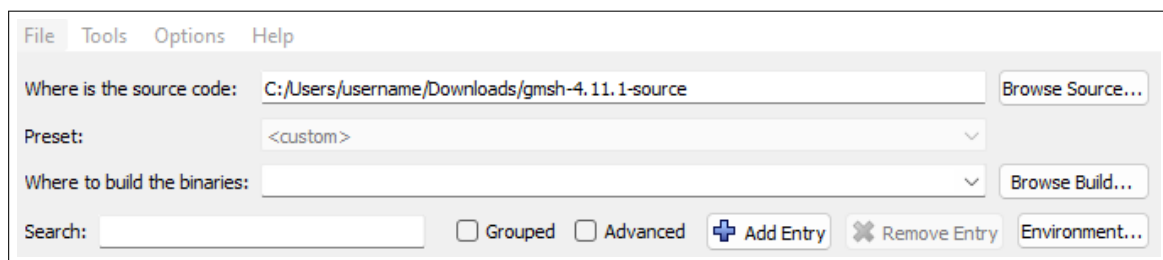


Figura 22: Configuração do diretório de código-fonte no *CMake*

- (c) No campo *Where to build the binaries*, insira o caminho do diretório *build* que você criou anteriormente, por exemplo: `C:\Users\username\Downloads\gmsh-4.11.1-source\build` (vide Figura 23).

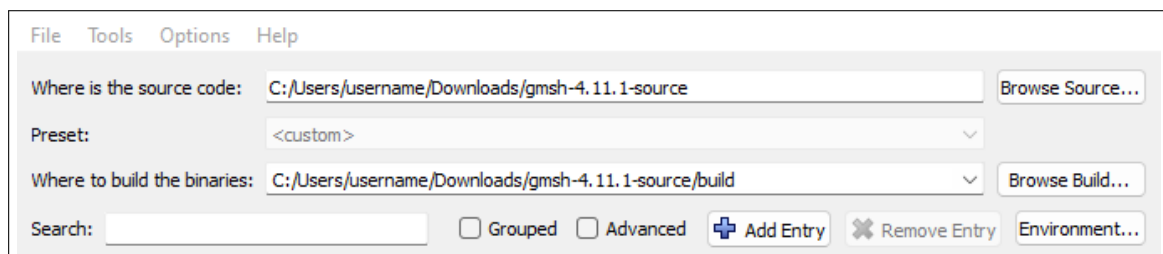


Figura 23: Configuração do diretório de código-fonte e *build* no *CMake*

### 3. **\*\*Configuração do CMake:\*\***

- (a) Na parte inferior da tela do *CMake*, clique no botão **Configure**.

- (b) Na nova tela que se abrirá, selecione *Visual Studio 16 2019* como o gerador de projetos e escolha a arquitetura x64 como plataforma. Em seguida, clique no botão **Finish** (vide Figura 24).

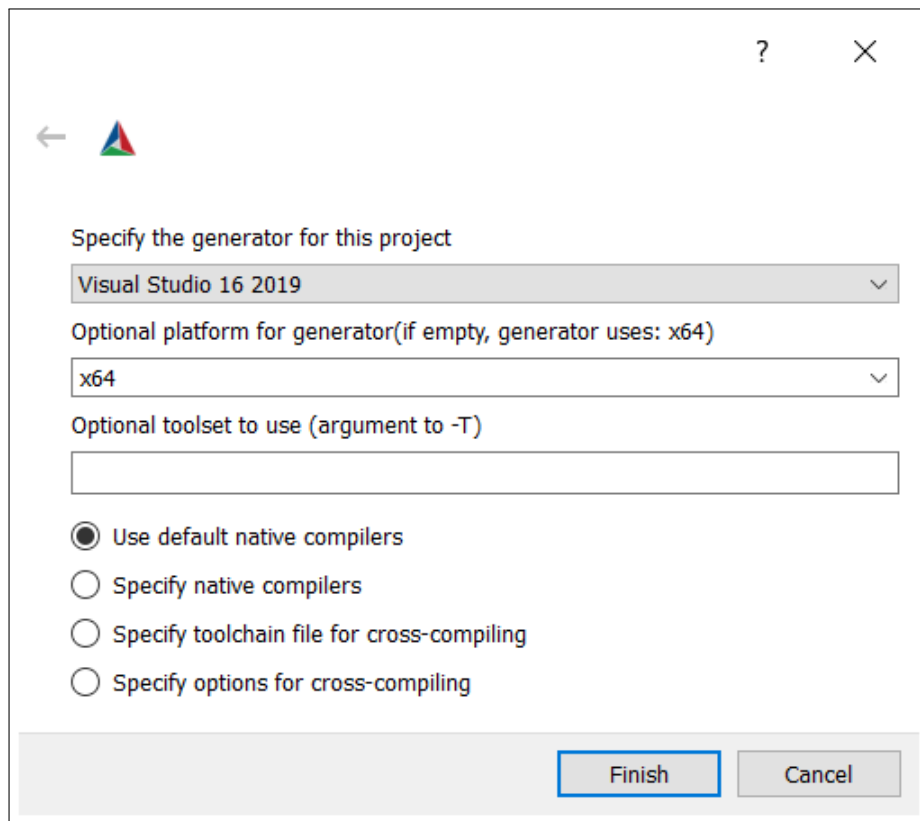


Figura 24: Definição do gerador de projeto e plataforma no *CMake*

- (c) Aguarde a conclusão do processo de configuração. Isso pode levar alguns minutos até que uma lista com várias variáveis em destaque vermelho apareça.
- (d) Use o campo de busca *Search* para encontrar as seguintes variáveis e configure-as conforme indicado:
- **ENABLE\_OPENMP = False**
  - **ENABLE\_PRIVATE\_API = True**
  - **ENABLE\_BUILD\_DYNAMIC = True**
  - **ENABLE\_TESTS = False**
- (e) Opcionalmente, utilize o campo de busca *Search* para encontrar a variável *CMAKE\_INSTALL\_PREFIX*. Por padrão, essa variável está configurada para `C:/Program Files/\gmsh{}`. Você pode manter esse valor ou alterá-lo para outro diretório de sua escolha.
- (f) Na parte inferior da tela do *CMake*, clique no botão **Configure** novamente.
- (g) Clique no botão **Generate** para gerar o projeto para o *Visual Studio 2019* no diretório `build`.
- (h) Aguarde a conclusão do processo de geração do projeto.
4. **\*\*Compilação e instalação no Visual Studio:\*\***
- (a) Se o *Visual Studio 2019* estiver corretamente instalado, clique no botão **Open Project** para carregar o projeto no *Visual Studio*. Se houver problemas, você pode abrir manualmente o arquivo `.sln` criado no diretório `build`.

Se o diretório de instalação escolhido estiver em um dos diretórios protegidos do *Windows*, como `C:/Program Files/`, você precisará executar o *Visual Studio* como administrador para realizar a instalação. Caso contrário, ocorrerá um erro de permissão.

- (b) Após o carregamento do projeto no *Visual Studio*, mude o tipo de *build* para *Release* na parte superior da interface e mantenha a arquitetura como *x64* (vide Figura 25).

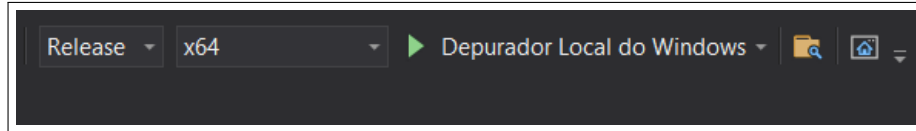


Figura 25: Definição do tipo de *build* e arquitetura no *Visual Studio*

- (c) No painel direito do *Visual Studio*, localize o submódulo *ALL\_BUILD*, clique com o botão direito sobre ele e selecione *Compilar* ou *Build* (vide Figura 26).

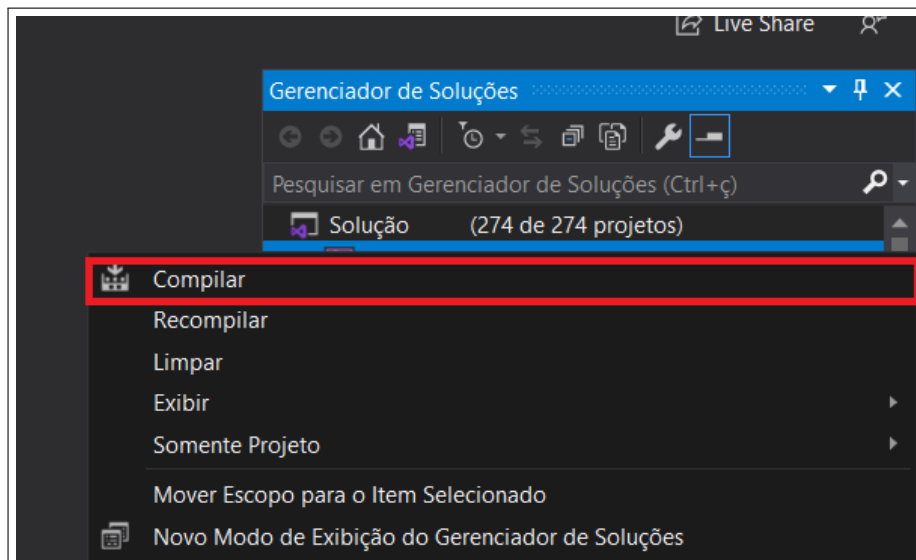


Figura 26: Compilação completa *ALL\_BUILD* do *Gmsh*

- (d) Aguarde a conclusão da compilação, que pode levar algum tempo.
- (e) Após a compilação, se não houver erros, localize o item *INSTALL* no painel direito, clique com o botão direito e selecione *Compilar* ou *Build*. Isso copiará os arquivos compilados para o diretório definido na variável *CMAKE\_INSTALL\_PREFIX*.

## Variáveis de Ambiente do *Gmsh*

### 1. \*\*Criação das variáveis GMSH\_INC e GMSH\_LIB:\*\*

- (a) Abra o *Painel de Controle* do *Windows* e navegue até *Sistema e Segurança > Sistema > Configurações avançadas do sistema*.
- (b) Clique em *Variáveis de Ambiente...*
- (c) Na seção *Variáveis de sistema*, clique em *Novo...*
- (d) Crie uma nova variável chamada **GMSH\_INC**. O valor deve ser o caminho do diretório de *headers* do *GMSH*. Exemplo: `C:\Program Files\gmsh\include`.



- (e) Em seguida, crie outra variável chamada **GMSH\_LIB**. O valor deve ser o caminho do diretório de *libs* do GMSH. Exemplo: `C:\Program Files\gmsh\lib`.

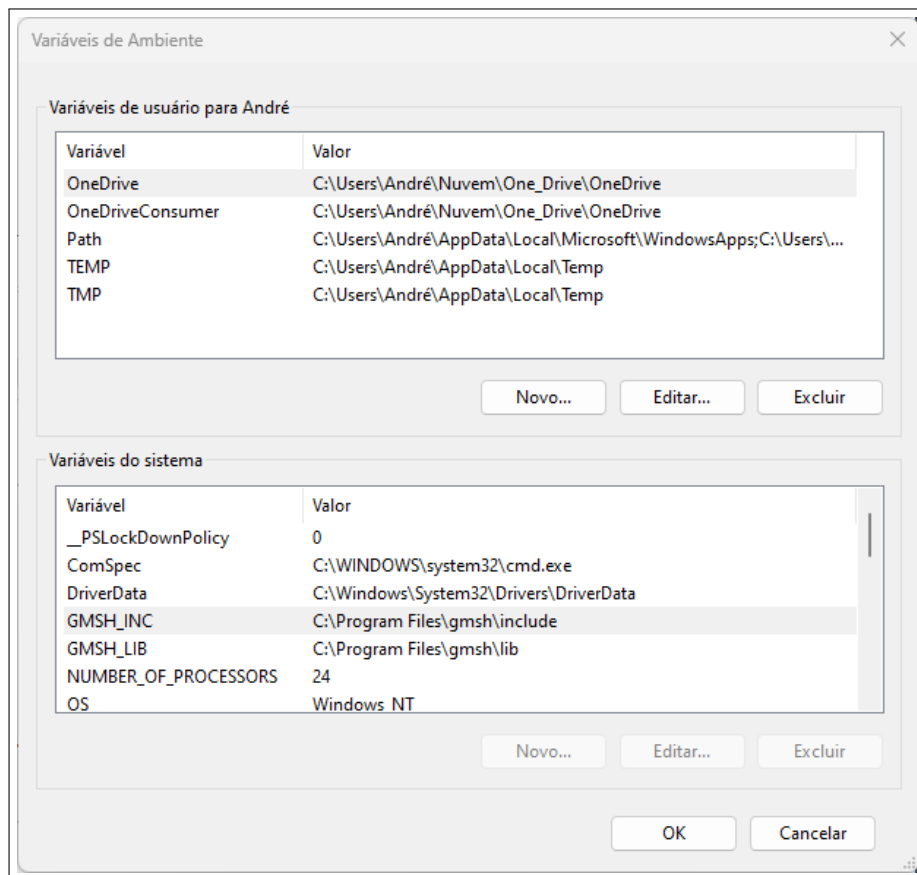


Figura 27: Criação das variáveis de ambiente *GMSH\_INC* e *GMSH\_LIB*

## 2. \*\*Reinicialização do sistema:\*\*

- (a) Faça logout e login ou reinicie o sistema operacional para que as novas variáveis sejam carregadas corretamente.

### 1.10 Compilação do SIRERC

Neste ponto, o ambiente está pronto para compilar o código do SIRERC. Este guia foi testado com a versão do sistema disponível na branch *development* do projeto no GitHub em 25/04/2024.

#### 1. \*\*Clonando o repositório:\*\*

- (a) Faça o *clone* do repositório Git disponível em [https://github.com/sirercita/SIRERC\\_ProjetoPetrobras](https://github.com/sirercita/SIRERC_ProjetoPetrobras) usando a ferramenta de sua preferência, como *Sourcetree* ou *Git Bash*.

#### 2. \*\*Checkout do commit de referência:\*\*

- (a) Faça o *checkout* do *commit* de referência usando a ferramenta de sua preferência. O *hash* do *commit* de referência é `3f635a7`.

#### 3. \*\*Preparação do diretório:\*\*

- (a) Navegue até o diretório do **SIRERC** no sistema de arquivos e, na pasta principal, exclua definitivamente todos os diretórios cujo nome inicie com **build-**. Esses diretórios são gerados automaticamente pelo *Qt Creator*.
- (b) Ainda no diretório do **SIRERC**, remova o arquivo **FonteSirerc\CMakeLists.txt.user**. Esse arquivo é gerado automaticamente pelo *Qt Creator* e depende da instalação de cada usuário.

#### 4. **\*\*Configuração no *Qt Creator*:**

- (a) Inicie o *Qt Creator*, a IDE instalada durante a configuração do Qt. Na tela inicial, selecione a versão 5.15.2 do Qt (vide Figura 28).

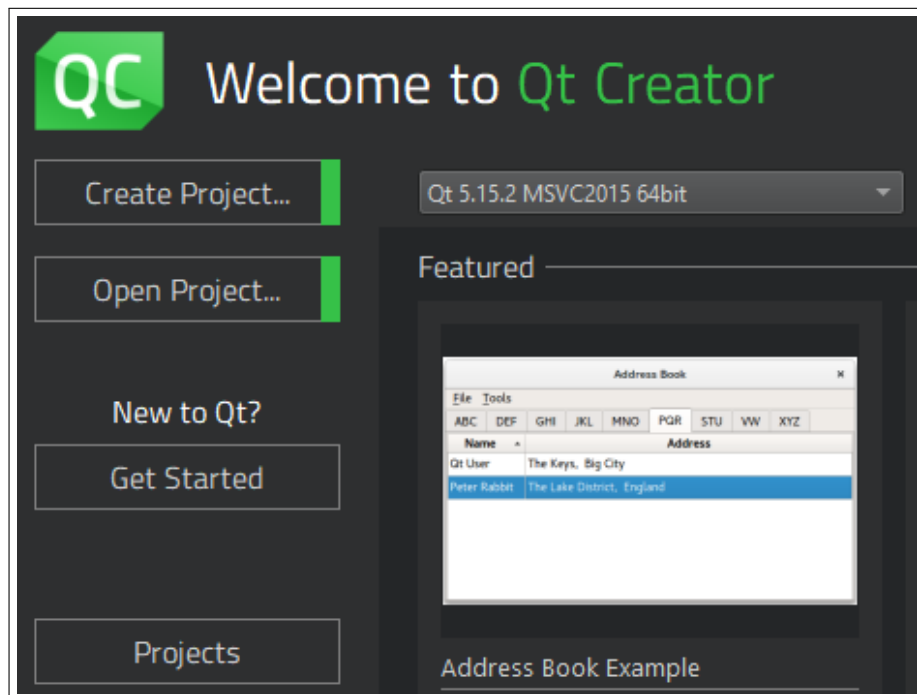


Figura 28: Tela inicial do *Qt Creator* e escolha de versão

- (b) Clique no botão **Open Project...**, navegue até o diretório onde está o código do **SIRERC** e selecione o arquivo **FonteSirerc/CMakeLists.txt** para abrir o projeto.
- (c) Ao abrir o projeto, o *Qt Creator* pode exibir um alerta relacionado às configurações locais que precisam ser refeitas automaticamente (vide Figura 29). Esse alerta pode ser ignorado clicando em **OK**. Ele aparecerá apenas uma vez.

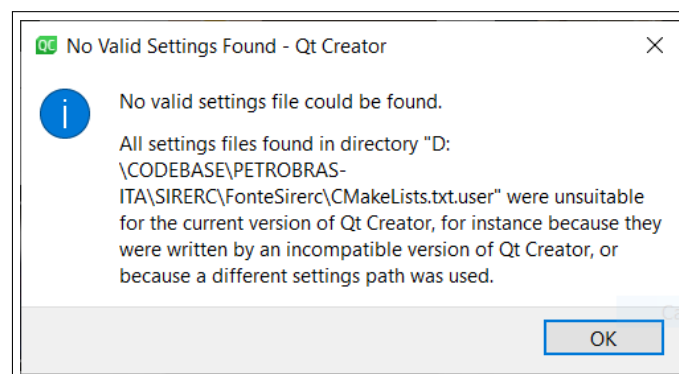


Figura 29: Alerta de primeira utilização do *Qt Creator*

- (d) Na tela seguinte, o *Qt Creator* solicitará que você selecione os compiladores e arquiteturas a serem suportados no projeto. Mantenha selecionada apenas a versão com o compilador *MSVC2015* 64-bit (vide Figura 30) e clique em **Configure Project** na parte inferior da tela.

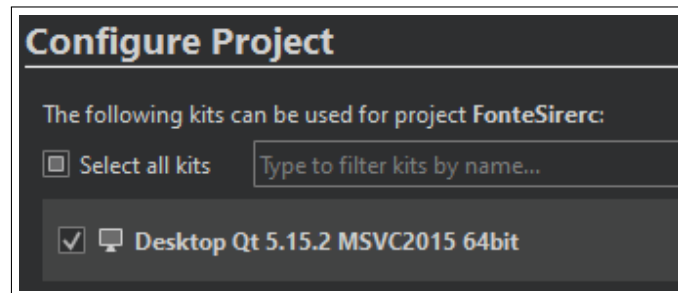


Figura 30: Seleção do tipo de compilador e plataforma no *Qt Creator*

5. **\*\*Configuração do projeto:\*\***

- (a) Aguarde o *Qt Creator* finalizar o carregamento do projeto. Se tudo estiver correto, você verá a árvore de diretórios do projeto (vide Figura 31). Se houver algum problema, verifique se o campo *Build Directory* aponta para a pasta **build-FonteSirerc-Desktop\_Qt\_5\_15\_2\_\msvc{ }2015\_64bit-Release** correta. Modifique-o se necessário e, em seguida, clique na aba *Initial Configuration* e reconfigure o projeto clicando em *Re-configure with Initial Parameters*.

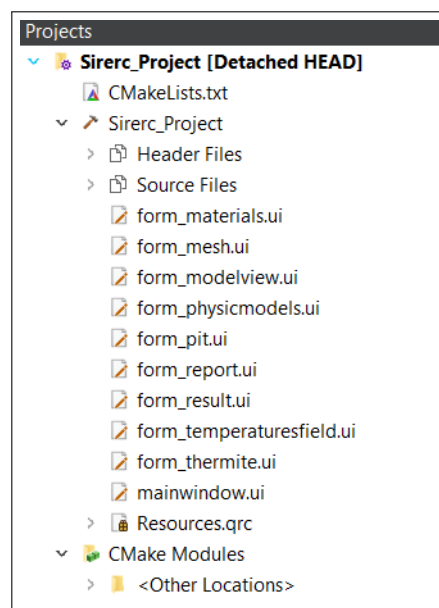


Figura 31: Árvore de diretórios do SIRERC

- (b) Na parte inferior esquerda do *Qt Creator*, altere o tipo de *build* de *Debug* para *Release* e aguarde a reconfiguração (vide Figura 32).

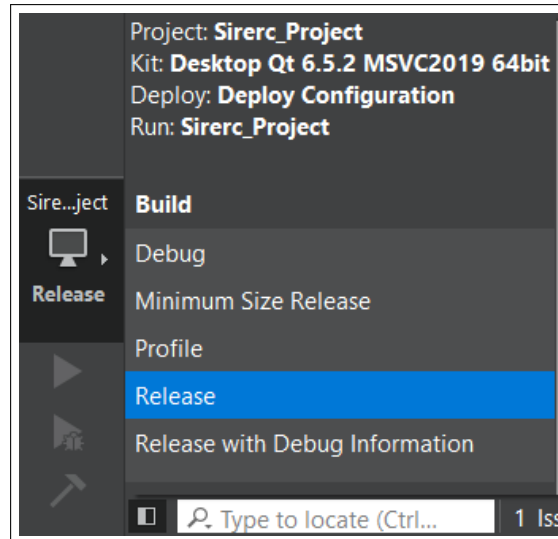



Figura 32: Mudança de *build* para *Release* no *Qt Creator*

## 6. \*\*Execução do SIRERC:\*\*

- (a) Neste ponto, o SIRERC pode ser executado clicando no botão  no *Qt Creator*. A tela principal do SIRERC deverá ser exibida após alguns segundos de inicialização (vide Figura 33).

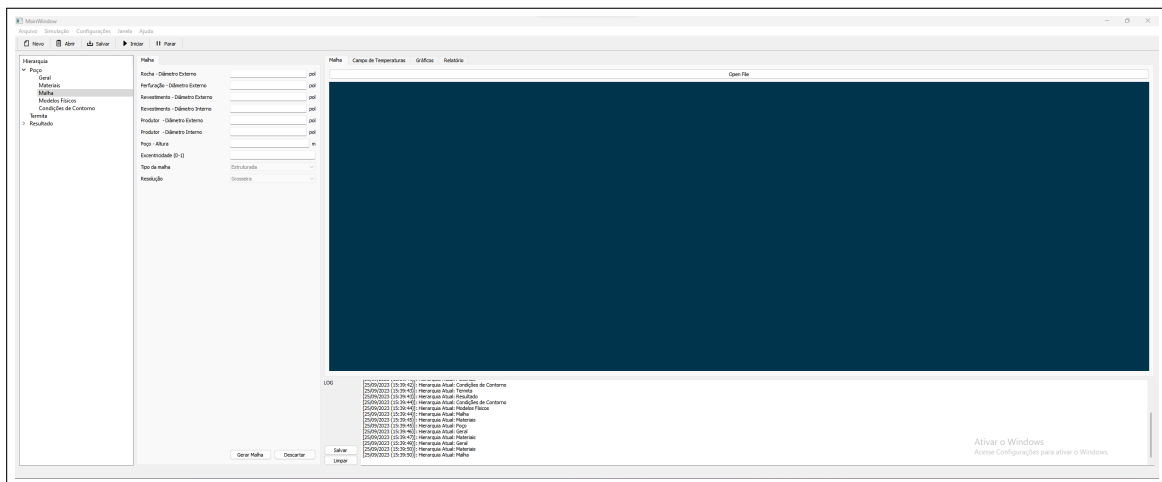


Figura 33: SIRERC em execução

## 1.11 Criação do Instalador

Um instalador *offline* simplifica o processo de instalação ao fornecer uma interface amigável e incluir todas as dependências necessárias em um único arquivo. Projetos baseados no Qt, como o SIRERC, podem utilizar o módulo `QtInstallerFramework` para gerar instaladores multiplataforma.

### 1. \*\*Instalação do `QtInstallerFramework`:

- (a) O `QtInstallerFramework` está disponível como um componente opcional durante a instalação inicial do Qt ou pode ser instalado posteriormente usando a ferramenta `QtMaintenanceTool`. Em ambos os casos, selecione o módulo na lista de componentes disponíveis e prossiga com a instalação (vide Figura 34).

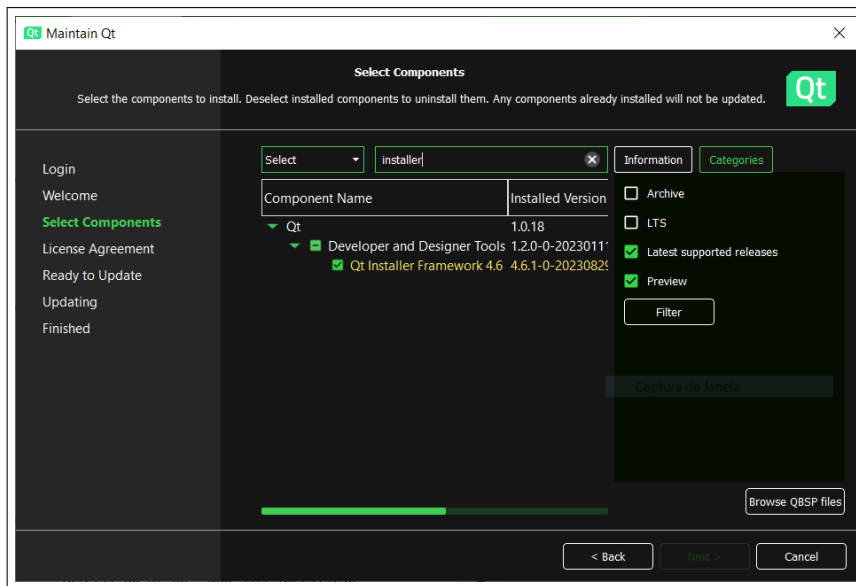


Figura 34: Instalação do componente QtInstallerFramework

## 2. \*\*Preparação do ambiente de deployment:\*\*

- Após a instalação, o QtInstallerFramework estará disponível no diretório `${QtDirectory}/Tools/QtInstallerFramework`, onde `${QtDirectory}` representa o caminho do sistema de arquivos onde o Qt está instalado.
- Crie um diretório temporário em qualquer local do sistema de arquivos para preparar o SIRERC para *deployment*.
- Dentro deste diretório, crie dois subdiretórios chamados `config` e `packages`, ambos inicialmente vazios (vide Figura 35).

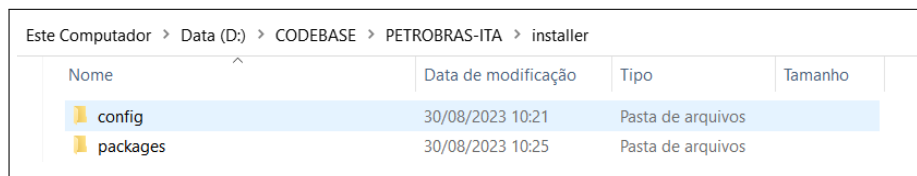


Figura 35: Diretório inicial para geração do instalador

## 3. \*\*Configuração do arquivo config.xml:\*\*

- No diretório `config`, crie um arquivo chamado `config.xml` com o seguinte conteúdo:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<Installer>
  <Name>SIRERC</Name>
  <Version>1.0.0</Version>
  <Title>SIRERC Installer</Title>
  <Publisher>ITA</Publisher>
  <StartMenuDir>SIRERC</StartMenuDir>
  <TargetDir>@HomeDir@/SIRERC</TargetDir>
</Installer>
```

- Verifique as *tags* aceitas neste arquivo na documentação do Qt em <https://doc.qt.io/qtinstallerframework/ifw-globalconfig.html>. O conteúdo apresentado é apenas um exemplo; verifique se há uma versão mais completa deste arquivo em uso no SIRERC.

#### 4. \*\*Configuração dos pacotes:\*\*

- (a) Um *package* é um módulo que contém uma versão específica de certas partes do *software*. Assim como na interface do instalador do Qt, onde é possível escolher módulos a serem instalados, você pode modularizar o SIRERC.
- (b) No diretório `packages`, crie um subdiretório chamado `com.ita.sirercx64` (vide Figura 36).

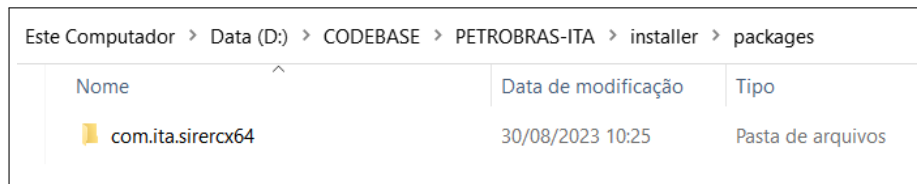


Figura 36: Criação do diretório para pacote 64 bits do SIRERC

- (c) Dentro do diretório `com.ita.sirercx64`, crie dois subdiretórios chamados `data` e `meta` (vide Figura 37). O primeiro conterá executáveis, bibliotecas e outros arquivos necessários para o funcionamento do SIRERC. O segundo conterá informações complementares do *package*.

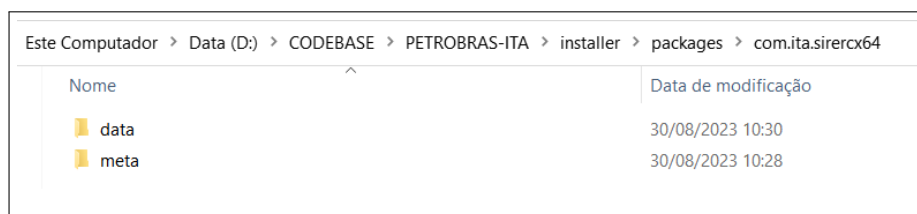


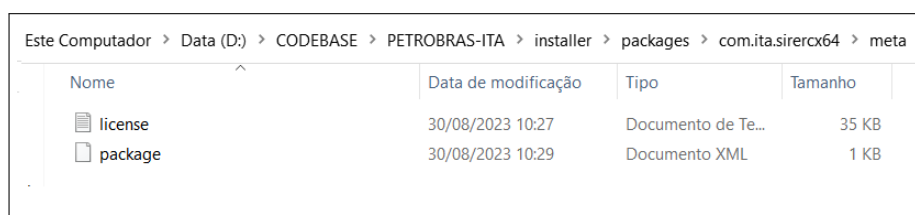
Figura 37: Subdiretórios *data* e *meta* criados

- (d) No diretório `meta`, crie um arquivo chamado `license.txt` contendo as informações da licença associada ao *software*. A *GNU General Public License* (GPL) pode ser obtida em <https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.txt>. Verifique qual licença está em uso atualmente no SIRERC.
- (e) Ainda no diretório `meta`, crie um arquivo chamado `package.xml` para definir os comportamentos do instalador e mensagens informativas. O conteúdo deve ser semelhante ao seguinte:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<Package>
  <DisplayName>SIRERC 64 Bits</DisplayName>
  <Description>x64 Version</Description>
  <Version>1.0.0</Version>
  <ReleaseDate>2023-08-30</ReleaseDate>
  <Licenses>
    <License name="License Information" file="license.txt" />
  </Licenses>
  <Default>true</Default>
</Package>
```

- (f) Verifique as *tags* aceitas neste arquivo na documentação do Qt em <https://doc.qt.io/qtinstallerframework/ifw-component-description.html#package-information-file-syntax>. O conteúdo apresentado é apenas um exemplo; verifique se há uma versão mais completa deste arquivo em uso no SIRERC.

(g) Isso conclui a configuração dos arquivos no diretório *meta* (vide Figura 38).

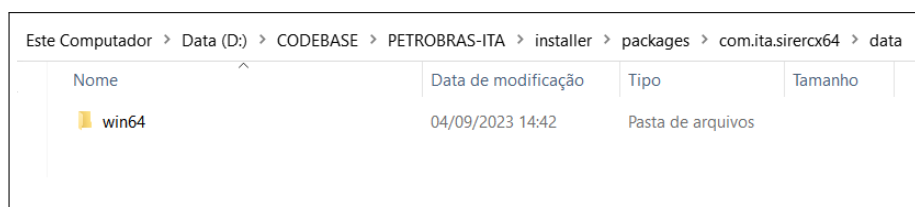


| Nome    | Data de modificação | Tipo               | Tamanho |
|---------|---------------------|--------------------|---------|
| license | 30/08/2023 10:27    | Documento de Te... | 35 KB   |
| package | 30/08/2023 10:29    | Documento XML      | 1 KB    |

Figura 38: Arquivos no diretório *meta*

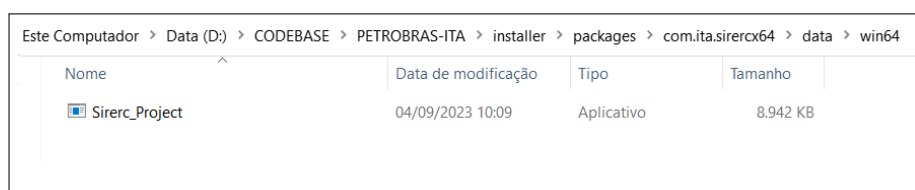
## 5. \*\*Preparação dos arquivos de deployment:\*\*

(a) No diretório *data*, crie um subdiretório chamado *win64* (vide Figura 39). Copie para este diretório o arquivo *.exe* gerado pelo *Qt Creator* ou outra IDE usada para desenvolver o SIRERC (vide Figura 40). Este arquivo normalmente está localizado nos diretórios de build criados durante o desenvolvimento.



| Nome  | Data de modificação | Tipo              | Tamanho |
|-------|---------------------|-------------------|---------|
| win64 | 04/09/2023 14:42    | Pasta de arquivos |         |

Figura 39: Criação do subdiretório *win64* dentro de *data*



| Nome           | Data de modificação | Tipo       | Tamanho  |
|----------------|---------------------|------------|----------|
| Sirerc_Project | 04/09/2023 10:09    | Aplicativo | 8.942 KB |

Figura 40: Arquivo *.exe* no diretório *win64*

- (b) O diretório *win64* deve conter todos os executáveis, bibliotecas e dependências necessárias para executar o SIRERC. O Qt possui uma ferramenta de *deploy* que traz todas essas dependências para o diretório a partir do arquivo executável *.exe*. Para acessar essa ferramenta, abra um terminal no *Powershell* do *Windows* e navegue até o diretório *win64*.
- (c) No terminal *Powershell*, certifique-se de estar no diretório que contém o executável do SIRERC copiado anteriormente. Execute o comando a seguir, substituindo a variável `${QtDirectory}` pelo caminho onde o Qt está instalado e usando o nome correto do arquivo *.exe*:

```
${QtDirectory}\5.15.2\msvc2015_64\bin\windeployqt.exe Sirerc_Project.exe --compile
```

(d) Aguarde a conclusão do processo de *deploy* e verifique se há uma grande quantidade de novos arquivos e diretórios dentro do diretório *win64* (vide Figura 41).

te Computador > Data (D:) > CODEBASE > PETROBRAS-ITA > installer > packages > com.ita.sirercx64 > data > win64

| Nome                 | Data de modificação | Tipo                  | Tamanho   |
|----------------------|---------------------|-----------------------|-----------|
| generic              | 04/09/2023 14:50    | Pasta de arquivos     |           |
| geometryloaders      | 04/09/2023 14:50    | Pasta de arquivos     |           |
| iconengines          | 04/09/2023 14:50    | Pasta de arquivos     |           |
| imageformats         | 04/09/2023 14:50    | Pasta de arquivos     |           |
| networkinformation   | 04/09/2023 14:50    | Pasta de arquivos     |           |
| platforms            | 04/09/2023 14:50    | Pasta de arquivos     |           |
| renderers            | 04/09/2023 14:50    | Pasta de arquivos     |           |
| sceneparsers         | 04/09/2023 14:50    | Pasta de arquivos     |           |
| styles               | 04/09/2023 14:50    | Pasta de arquivos     |           |
| tls                  | 04/09/2023 14:50    | Pasta de arquivos     |           |
| translations         | 04/09/2023 14:50    | Pasta de arquivos     |           |
| D3Dcompiler_47.dll   | 11/03/2014 07:54    | Extensão de aplica... | 4.077 KB  |
| opengl32sw.dll       | 04/06/2020 04:50    | Extensão de aplica... | 20.150 KB |
| Qt6Concurrent.dll    | 06/07/2023 16:05    | Extensão de aplica... | 35 KB     |
| Qt6Core.dll          | 06/07/2023 16:05    | Extensão de aplica... | 5.618 KB  |
| Qt6Gui.dll           | 06/07/2023 16:05    | Extensão de aplica... | 7.820 KB  |
| Qt6Network.dll       | 06/07/2023 16:06    | Extensão de aplica... | 1.342 KB  |
| Qt6OpenGL.dll        | 06/07/2023 16:06    | Extensão de aplica... | 1.881 KB  |
| Qt6OpenGLWidgets.dll | 06/07/2023 16:06    | Extensão de aplica... | 59 KB     |
| Qt6Pdf.dll           | 07/07/2023 17:05    | Extensão de aplica... | 5.331 KB  |
| Qt6ShaderTools.dll   | 07/07/2023 00:26    | Extensão de aplica... | 3.219 KB  |
| Qt6Svg.dll           | 07/07/2023 00:26    | Extensão de aplica... | 356 KB    |
| Qt6Widgets.dll       | 06/07/2023 16:06    | Extensão de aplica... | 5.883 KB  |
| Qt63DAnimation.dll   | 07/07/2023 21:15    | Extensão de aplica... | 489 KB    |
| Qt63DCore.dll        | 07/07/2023 21:15    | Extensão de aplica... | 513 KB    |
| Qt63DExtras.dll      | 07/07/2023 21:15    | Extensão de aplica... | 715 KB    |
| Qt63DInput.dll       | 07/07/2023 21:15    | Extensão de aplica... | 378 KB    |
| Qt63DLogic.dll       | 07/07/2023 21:15    | Extensão de aplica... | 71 KB     |
| Qt63DRender.dll      | 07/07/2023 21:15    | Extensão de aplica... | 2.441 KB  |
| Sirerc_Project       | 04/09/2023 10:09    | Aplicativo            | 8.942 KB  |

Figura 41: Diretório *win64* após o *deploy*

## 6. \*\*Resolução de dependências extras:\*\*

- Na data de escrita deste documento, a ferramenta de *deploy* não consegue encontrar algumas dependências extras do SIRERC, como as bibliotecas do VTK. Essas e outras dependências devem ser rastreadas usando ferramentas como a disponível em <https://github.com/lucasg/Dependencies>.
- A ferramenta *Dependencies* possui uma interface de usuário que permite fornecer um arquivo executável *.exe* e receber uma lista de todas as dependências (*.dlls*) necessárias para o funcionamento deste executável (vide Figura 42).





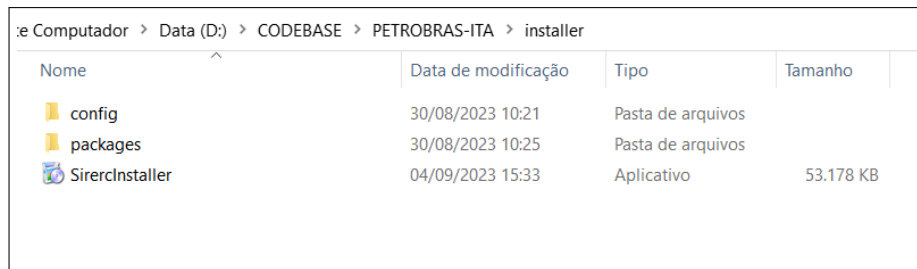


Figura 43: Instalador gerado para o SIRERC

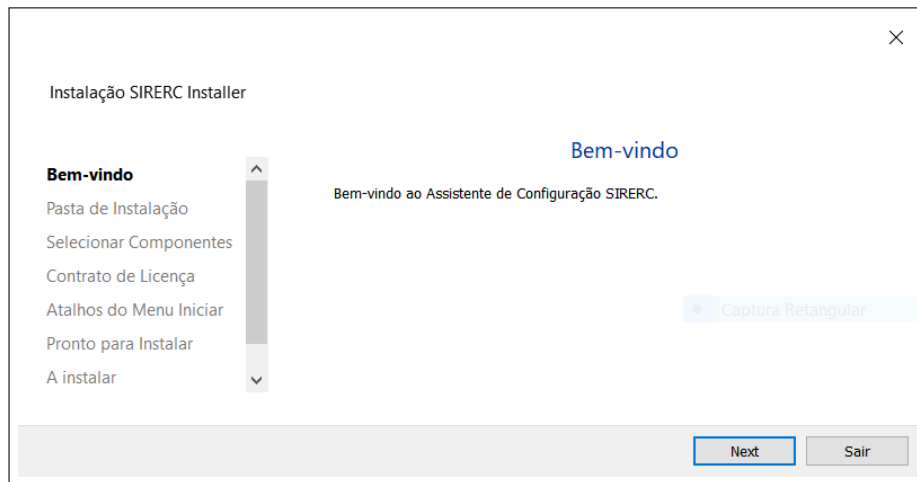


Figura 44: Execução do instalador do SIRERC

## 1.12 Instalação do WSL

O WSL (*Windows Subsystem for Linux*) permite que desenvolvedores executem um ambiente *GNU/Linux* diretamente no *Windows*, sem a necessidade de uma máquina virtual ou *dual-boot*.

Utilizar o WSL facilita o seguimento de processos e ferramentas já usados por colegas que desenvolvem em sistemas *Linux*, tornando a colaboração em projetos mais integrada e eficiente.

### 1. \*\*Instalação do WSL:\*\*

- Abra o *PowerShell* ou o *Prompt de Comando* do *Windows* no modo administrador clicando com o botão direito do mouse e selecionando "Executar como administrador".
- Insira o comando `wsl --install` e pressione **[Enter]**. Este comando instalará o WSL e a distribuição padrão do Linux. Após a instalação, reinicie o computador.

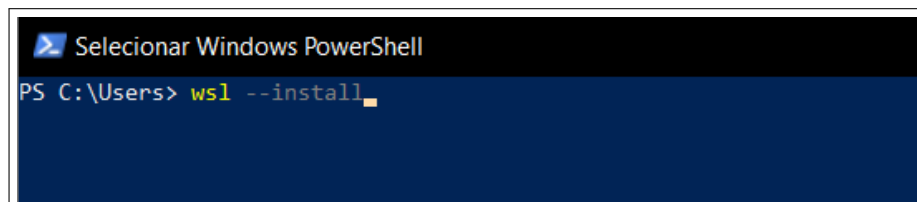


Figura 45: Comando para instalar o WSL no *Windows*

### 2. \*\*Verificação da Instalação:\*\*

- Após reiniciar o computador, abra novamente o *PowerShell* ou o *Prompt de Comando* e insira o comando `wsl` para verificar se o WSL foi instalado corretamente.

- (b) Se o WSL estiver instalado corretamente, um prompt de linha de comando do Linux será exibido. Você pode usar esse ambiente para executar comandos do Linux e interagir com o sistema de arquivos do *Windows*.

## 2 INSTALAÇÃO DO AMBIENTE LINUX

### ESTA PARTE SERÁ TESTADA POSTERIORMENTE

O branch de checkout padrão deste repositório é releases/stable. Ele sempre conterá a versão estável mais recente do driver. O branch master é usado para desenvolvimento ativo. master deve ser usado somente ao fazer contribuições de volta ao driver, pois ele não é estável para uso em produção.

```
sudo apt-get install ninja-build    # For Ubuntu or Debian

sudo add-apt-repository universe
sudo apt-get update
sudo apt-get install qtbase5-dev qtbase5-dev-tools libqt5charts5 libqt5charts5-dev

sudo apt-get install build-essential cmake git libgl1-mesa-dev libxt-dev
sudo apt-get install qtchooser qt5-qmake

sudo apt-get install gmesh libgmsh-dev

// clonando, compilando e instalando o Gmesh
% git clone https://gitlab.onelab.info/gmesh/gmesh.git
git clone https://github.com/live-clones/gmesh.git
cd gmesh
mkdir build
cd build
cmake ..
make -j$(nproc)
sudo make install
```

First, remove all the VTK 9.1.0 packages from your system.  
You can use the following command to purge VTK 9.1.0 and its related packages:

```
sudo apt-get purge 'libvtk9*' vtk9 python3-vtk9
sudo apt-get autoremove
sudo apt-get clean
```

```
// clonando, compilando e instalando o VTK
git clone https://gitlab.kitware.com/vtk/vtk.git
cd vtk
git checkout v9.3.1
mkdir build
cd build
cmake .. -DVTK_QT_VERSION=5 -DVTK_Group_Qt=ON -DVTK_Group_Rendering=ON -DVTK_Group_StandAlone=ON
make -j$(nproc)
sudo make install
```

```
No Sirerc, a fim de passar a utilizar o VTK 9.3.1  
rm -rf build/CMakeCache.txt  
cmake ..
```