Grafar: как хранятся и обрабатываются функции и что это значит для пользователя

Павел Фомин

НИУ ВШЭ, факультет компьютерных наук

Научный руководитель: к.ф.-м.н. Никитин А. А.

Москва 6 ноября 2015 г.

Представление данных в Grafar

lacktriangle Для вычисления значений строится граф; например, для z(x,y):



- ▶ Вершины графа объекты типа Graph, содержащие свойства типа «буфер».
- Для вычисления независимых переменных используется встроенная функция grafar.seq, с её помощью генерируется сетка.
- ► Если нужна особая сетка, можно передать свою функцию вместо grafar.seq.

Оптимизация вычислений: реактивное программирование

Производить вычисления cpasy (buffer = f(data)) неэффективно, поэтому используется реактивное программирование.

```
buffer
```

```
.lift(function(<данные>)) // привязывает к буферу функцию
.bind(<данные>) // входные данные для привязанной функции
```

Функция вызывается только тогда, когда данные нужны (ленивые вычисления)

Оптимизация вычислений: реактивное программирование

Пример из кода Grafar:

```
computation.data = new Reactive({
        buffers: names.map(function() { return new Buffer(); }),
       length: 0
   7)
    .lift(function(par, out) {
       var data = {};
       for (var i = 0; i < using.length; i++)
            data[using[i]] = par[i].array;
       out.length = par.length === 0? maxlen: par[0].length;
       for (var i = 0; i < names.length; i++) {
           resizeBuffer(out.buffers[i], out.length);
            data[names[i]] = out.buffers[i].array;
        as(data, out.length, {});
   7)
    .bind(sources.map(function(src) {
       return src.data:
   }));
```

Хранение данных для рендеринга

- ► Если Sheckley хранит каждую точку и линию как отдельный объект, то Grafar представляет всю функцию как один объект WebGL. Из этого следует большая скорость и меньшая гибкость в применении стилей (но см. далее)
- В атрибутах графика хранятся координаты точек, соединяющие их отрезки и грани.
- ▶ Данные хранятся в буфере в плоском виде: не [x,y,z,x,y,z,...], а $[x_0,y_0,z_0,x_1,y_1,z_1,...]$

Хранение данных для рендеринга

Ограничения на стили можно обойти, используя буферы не только для данных, но и для свойств графика. Тогда, например, цвет можно хранить в отдельном буфере также в «плоском» представлении.