

# Erlang - funkcionalno rešenje za konkurentni svet

Seminarski rad u okviru kursa  
Metodologija stručnog i naučnog rada  
Matematički fakultet

Tijana Jevtić, Jelena Mrdak, David Dimić, Zorana Gajić  
tijanatijanajevtic@gmail.com, mrdakj@gmail.com,  
daviddimic@hotmail.com, zokaaa\_gajich@bk.ru

6. april 2019.

## Sažetak

U ovom radu je prikazan programski jezik Erlang iz različitih uglova. Kroz niz poglavlja i primera, ispričana je njegova istorija - kad, kako, gde i zašto je nastao, po čemu je karakterističan, šta ga to izdvaja od drugih programskih jezika, koji su to koncepti koji su svojevrsni Erlangu. Nakon čitanja rada, čitalac će imati globalnu sliku o jeziku i detaljniji pogled na neke važne koncepte, kao i uvid u korišćenu literaturu koju može konsultovati radi daljeg informisanja o temi.

## Sadržaj

<b>1 Uvod</b>	<b>2</b>
<b>2 Nastanak i istorijski razvoj</b>	<b>2</b>
<b>3 Osnovna namena, svrha i mogućnosti</b>	<b>2</b>
<b>4 Osnovne osobine</b>	<b>3</b>
<b>5 Okruženja (framework) i njihove karakteristike</b>	<b>5</b>
<b>6 Instalacija i pokretanje</b>	<b>7</b>
<b>7 Primeri kodova sa objašnjenjima</b>	<b>8</b>
<b>8 Specifičnosti</b>	<b>9</b>
<b>9 Zaključak</b>	<b>9</b>
<b>Literatura</b>	<b>9</b>
<b>A Dodatak</b>	<b>9</b>

# 1 Uvod

uvod bla bla bla

## 2 Nastanak i istorijski razvoj

1981. godine je oformljena nova laboratorija, Erikson CSLab (eng. *The Ericsson CSLab*) u okviru firme Erikson sa ciljem da predlaže i stvara nove arhitekture, koncepte i strukture za buduće softverske sisteme. Eksperimentisanje sa dodavanjem konkurentnih procesa u programski jezik Prolog je bio jedan od projekata Erikson CSLab-a i predstavlja začetak novog programskog jezika. Taj programski jezik je 1987. godine nazvan Erlang<sup>1</sup>. Sve do 1990., Erlang se mogao posmatrati kao dijalekt Prologa. Od tada, Erlang ima svoju sintaksu i postoji kao potpuno samostalan programski jezik. Godine rada su rezultirale u sve bržim, boljim i stabilnijim verzijama jezika, kao i u nastanku standardne biblioteke OTP (eng. *The Open Telecom Platform*) [?]. Od decembra 1998. godine, Erlang i OTP su postali deo slobodnog softvera (eng. *open source software*) i mogu se slobodno preuzeti sa Erlangovog zvaničnog sajta [?]. Danas, veliki broj kompanija koristi Erlang u razvoju svojih softverskih rešenja. Neke od njih su: Erikson, Motorola, Votsap (eng. *Whatsapp*), Jahu (eng. *Yahoo!*), Amazon, Fejsbuk (eng. *Facebook*).

### 2.1 Uticaji

Erlang je funkcionalan i konkurentan programski jezik. Na njega, kao na funkcionalan jezik, uticao je Lisp funkcionalnom paradigmom koju je prvi predstavio. Na planu konkurentnosti Erlang je svojevrsan primer (detaljnije u poglavlju 4).

Na početku, Erlang je stvaran kao neki dodatak na Prolog, vremenom prerastao u dijalekt Prologa, a kasnije je zbog svoje kompleksnosti i sveobuhvatnosti evoluirao u potpuno novi programski jezik. Stoga je uticaj Prologa na Erlang bio neminovan. Sintaksa Erlanga u velikoj meri podseća na Prologovu (npr. promenljive moraju počinjati velikim slovom u oba jezika, svaka funkcionalna celina se završava tačkom), oba jezika u velikoj meri koriste poklapanje obrazaca (eng. *pattern matching*).

Sa druge strane, Erlang je uticao na nastanak programskog jezika Elik-sir (eng. *Elixir*). Elik-sir, uz izmenjenu Erlangovu sintaksu, dopunjenu Erlangovu standardnu biblioteku, uživa široku popularnost.

## 3 Osnovna namena, svrha i mogućnosti

Sa početkom od 1981. godine, jedan od zadataka Eriksonove laboratorije za računarstvo je bio pronalaženje načina za bolje programiranje aplikacija za telekomunikacije [?]. Takve aplikacije su ogromni programi i od velike važnosti je da rade sve vreme (koliko je to moguće). Naravno, poznato je da će tolika količina koda zasigurno imati greške, ali u toj vrsti industrije, greške mogu biti fatalne. Na primer, šta se dešava ako je došlo

---

<sup>1</sup>Erlang je jedinica saobraćaja u oblasti telekomunikacija i predstavlja kontinuirano korišćenje jednog kanala (npr. ako jedna osoba obavi jedan poziv telefonom u trajanju od sat vremena, tada se kaže da sistem ima 1 Erlang saobraćaja na tom kanalu).

do kvara na nekoj telefonskoj liniji, a telefon nam je hitno potreban (recimo, neko ima srčani udar). Jednostavno nije moguće zaustaviti takvu aplikaciju, popraviti je i nanovo pustiti u rad. Kako se izboriti sa greškama u softverskim sistemima kada su one neminovne je osnovna motivacija za razvoj Erlanga [?].

Tako, jedna od njegovih namena jeste pisanje što sigurnijih programa koje je moguće popraviti bez potrebe za isključivanjem čitavog sistema [?]. Vrlo brzi konkurentni i distribuirani programi su još jedna od Erlangovih specijalnosti. Poseban koncept konkurentnosti koji je implementiran u Erlangu (više u poglavlju 4), kao i funkcionalna paradigma omogućavaju lako skaliranje programa i pravljenje velikih konkurentnih i distribuiranih sistema. Velika zajednica koja se godinama razvijala je doprinela stvaranju velikog broja biblioteka i okruženja za Erlang, te proširila njegov inicijalni skup mogućnosti i namena [?].

## 4 Osnovne osobine

Erlang je zasnovan na deklarativnoj i funkcionalnoj paradigmi sa akcentom na konkurentnosti. Kao pripadnik funkcionalne paradigme poseduje sakupljač otpadaka koji upravlja memorijom u realnom vremenu tako da se ne mogu pojaviti greške programera pri rukovanju memorijom. Takođe, sistem ima ugrađenu kontrolu vremena, u smislu da se može odrediti koliko će neki proces čekati na poruku pre nego što se aktivira, pa omogućava pisanje aplikacija koje rade u mekom realnom vremenu (odziv od nekoliko milisekundi). U ovom poglavlju videćemo koji su tipovi podžani u Erlangu da bi se njegove osobine i namene opisane u poglavlju 3 ostvarile, kao i neka osnovna svojstva i koncepte.

### 4.1 Tipovi i promenjive

Na raspolaganju nam je 8 primitivnih tipova. Osim uobičajnih celobrojnih, realnih vrednosti i referenci, Erlang uvodi i neke specifične tipove kao što su:

- Atomi koji se pišu malim slovima i predstavljaju konstante i enumerisane tipove. Samo ime je njihova vrednost i nema potrebne za dodelom brojevnne vrednosti
- Binarne vrednosti omogućavaju lako i čitljivo prelamanje broja na segmente u binarni zapis na zadatoj širini. U oznaci «vrednost:širina»
- Identifikatori procesa predstavljaju reference na procese. Kreiraju se funkcijom `spawn`
- Portovi služe za komunikaciju sa spoljašnjim svetom. Ako su u skladu sa protokolom portova preko njih se mogu slati i primati poruke

Tu su i dve osnovne strukture: torke za fiksirani broj elemenata u njima. Definišu se sa  $\{elem_1, elem_2, \dots, elem_n\}$ . Dok su za čuvanje promenljivog broja elemenata na raspolaganju liste  $[elem_1, elem_2, \dots]$ . Osnovni operator konstrukcije liste je  $[Glava|Rep]$ . U okviru listi se prikazuju i niske, za koje ne postoji ugrađeni poseban tip, već su one liste vrednosti koje odgovaraju vrednostima karaktera. Ovo i nije neki nedostatak s obzirom na to da se niske retko koriste u telekomunikaciji.

Promenjlive mogu biti vezane, one kojima je dodeljena neka vrednost, i slobodne. Dodela se vrši najviše jednom i vrednost vezanih promenljivih više se ne može menjati (eng. *single assignment variables*) osim ako se ne pozove funkcija  $f()$  koja sve promenjlive načini slobodnim. Ovo je u skladu sa idejom funkcionalnih jezika da nema sporednih efekata, iako Erlang nije čisto funkcionalan jezik.

## 4.2 Poklapanje obrazaca

Svaki program sastoji se od niza funkcija pisanih poklapanjem obrazaca. Čak je i obična dodela (operatorom  $=$ ) jedno poklapanje obrazaca. Da bismo objasnili ovaj ključni koncept potrebno je prvo da definišemo pojmove terma, obrasca i čuvara.

**Definicija 1.** *Osnovni term (eng. ground term) se definiše kao primitivni tip, uređeni par ili lista osnovnog terma.*

**Definicija 2.** *Obrazac ili šablon (eng. pattern) može biti primitivni tip, promenjliva, uređeni par ili lista šablona. Ako su u obrascu sve promenjlive različite onda se on naziva primitivnim.*

**Definicija 3.** *Poklapanje obrazaca (eng. pattern matching) je postupak poređenja terma sa obrascem.*

Neformalno, ako obrazac i term imaju isti oblik, poklapanje uspeva, pri čemu će svaka promenjliva biti vezana sa podatkom na njemu odgovarajućoj poziciji. Ovaj proces poznat je kao *unifikacija*. Sledeća prva tri primera uspešno su se unifikovala, dok je u poslednjem pokušana unifikacija  $X$  sa 51 što nije uspelo kako je  $X$  već vezano za  $\{137, 42\}$ .

```
Z = 2.
{X, macka} = {{137, 42}, macka}.
[Glava|Rep] = [1,2,3,4,5,6].
{X, Y} = {51, kuce}.
```

**Definicija 4.** *Čuvari (eng. guards) su izrazi koji sadrže samo predikate oblika  $A$  op  $B$  odvojeni zarezom pri čemu su op validni binarni operatori poređenja<sup>2</sup>. Izraz sa čuvarima može da se evaluiira samo u true ili false.*

Čuvari sa ključnom rečju *when* predstavljaju dodatno proširenje mogućnosti poklapanja obrazaca, za izvođenje jednostavnih testova i poređenja u šablonu kao u primeru funkcije za maksimum dve vrednosti:

```
max(X, Y) when X > Y -> X;
max(X, Y) -> Y.
```

## 4.3 Funkcije

```
ime_funkcije(a11, a12, ... a1N) when g11, g12, ... g1N ->
    telo1;
ime_funkcije(a21, a22, ... a2N) when g21, g22, ... g2N ->
    telo2;
...
ime_funkcije(aM1, aM2, ... aMN) when gM1, gM2, ... gMN ->
    teloM.
```

<sup>2</sup>Operatori poređenja su:  $<$ ,  $=<$ ,  $>$ ,  $=>$ ,  $=$ ,  $/=$ ,  $:=$ ,  $==$ .

## 4.4 Podržane paradigme

## 4.5 Koncepti

Jedna od osnovnih osobina Erlanga je konkurentnost i koncept na kom je zasnovana. Reč konkurentnost se odnosi na više radnji koje se dešavaju u istom trenutku. Posmatrajući svet oko sebe, uviđamo da je on u suštini konkurentan - u istom trenutku se dešava veliki broj procesa. [?] U tom istom trenutku, mi smo sposobni da takav svet pojмимо i odreagujemo na sve što se u njemu dešava. Dakle, mi prirodno razumemo konkurentnost. Tako se i prirodno nameće potreba za programskim jezikom koji bi omogućavao jednostavno modelovanje sveta kakav on stvarno jeste.

Koncept konkurentnosti implementiran u Erlangu se zove konkurentnost slanjem poruka (eng. *message passing concurrency*) i podrazumeva postojanje velikog broja procesa koji nikad ne dele memoriju, već komuniciraju isključivo asinhronim slanjem poruka [?]. Sva izračunavanja se obavljaju u okviru procesa i trebalo bi da sistem bude dizajniran tako da jedan proces radi jedan mali posao. Važno je napomenuti da procesi u Erlangu nisu procesi operativnog sistema, već Erlanga. To je moguće zbog toga što se programi napisani u Erlangu izvršavaju na BEAM virtualnoj mašini. Tako, procesi u Erlangu se prave i uništavaju jako brzo, zauzimaju samo onoliko memorije koliko je neophodno, u većini slučajeva jako malo i ponašaju se isto na svim operativnim sistemima [?].

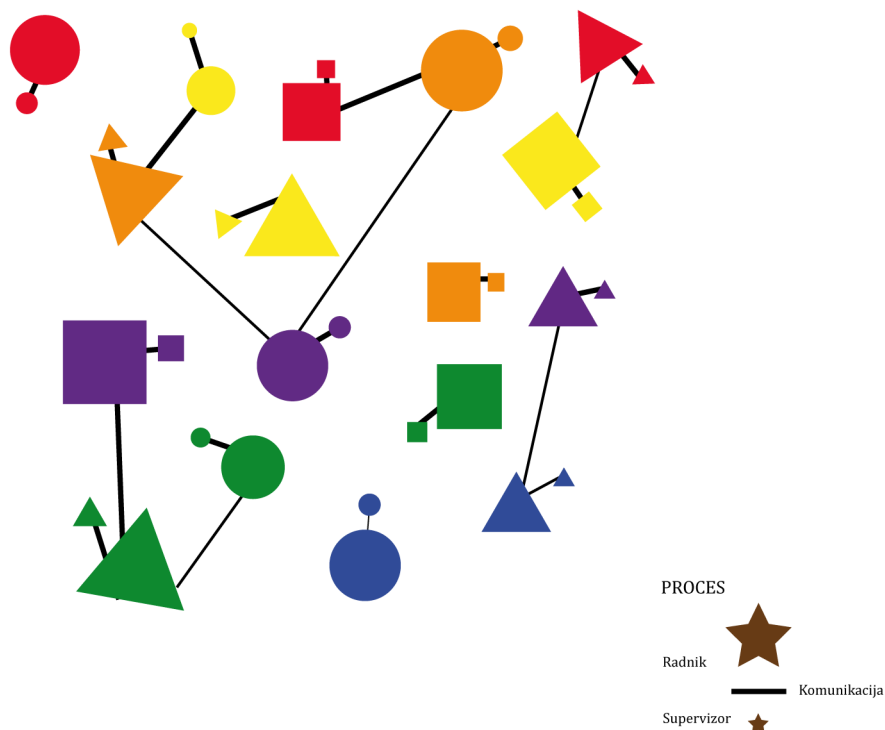
Poređenja radi, koncept konkurentnosti korišćen od strane većine programskih jezika je takozvani koncept konkurentnosti deljenih stanja (eng. *shared state concurrency*) gde procesi menjaju memoriju (nasuprot tome, u Erlangu vrednost promenljivoj može biti dodeljena samo jednom) [?]. U slučaju da više procesa žele da menjaju istu memoriju, tzv. kritična sekcija, potrebno je nekako zaštititi taj deo memorije (muteksi, katanci i dr.). U slučaju da do greške dođe baš u kritičnoj sekciji, ostali procesi ne znaju kako da se nose sa datom situacijom i u najboljem slučaju sistem prekida sa radom.

## 5 Okruženja (framework) i njihove karakteristike

Programski jezik Erlang je poznat za podržavanje skalabilnih sistema otpornih na greške (eng. *scalable fault-tolerant systems*) ali takođe nudi mnoštvo mogućnosti koje ga čine odgovarajućim jezikom za veb programiranje. Naprimer mogućnost reagovanja na više korisničkih zahteva istovremeno ne razmišljajući o problemima konkurentnosti.

Poredili smo 3 glavna veb okruženja: *ChicagoBoss*, *Nitrogen* i *Zotonic*. U tabeli 1 smo prikazali neke interesantne osobine.

Okruženje *ChicagoBoss* sadrži sloj apstrakcije baze podataka (eng. *database abstraction layer*) pod nazivom *BossDB* [?] koji je zaslužan za postavljanje upita nad bazom podataka i njeno ažuriranje. Podržani su *MySQL*, *Mnesia*, *Tokyo Tyrant* i *PostgreSQL*. Za razliku od *ChicagoBoss*-a *Nitrogen* okruženje ne podržava model podataka uopšte, a *Zotonic* [?] podržava isključivo *PostgreSQL*.



Slika 1: Konkurentnost u Erlangu

Tabela 1: Poređenje Erlang veb okruženja

	ChicagoBoss	Nitrogen	Zotonic
Razvoj zasnovan na događajima	✓	✓	✓
Okruženje za testove	✓	✓	✓
Generisanje koda	✓	N/A	-
Django šabloni	✓	-	✓
Integrirani mejl server	✓	N/A	✓
UTF-8 u Erlang kodu	✓	-	✓
Višejezični podaci	-	-	✓
Generisanje <i>JavaScript</i> koda	-	✓	✓
Generisanje <i>JSON</i> formata	✓	✓	✓
Integrirani WebSocket	✓	✓	✓

Takođe je interesantno videti da neka okruženja imaju integrirani mejl server koji nudi funkcije za primanje i slanje e-pošte i ostale mogućnosti, olakšavajući rad korisnicima. Naprimer slanje pošte izgleda ovako:

```
boss_mail:send(FromAddress, ToAddress, Subject, Body)
```

U tabeli 1 smo videli da sva tri okruženja podržavaju i okruženje za testove, gde su testovi struktuirani kao stabla nastavaka (eng. *trees of continuations*). Detaljnije o ovome možete pogledati u radu autora *ChicagoBoss* okruženja [?]. Postoje gotove funkcije koje olakšavaju testiranje nekih opšte poznatih akcija kao što je provera da li je e-pošta ispravno primljena/poslata, da li je stranica na veb-u modifikovana itd.

*Django* šabloni (eng. *Django templates*) [?] služe za jednostavnije i brže generisanje dinamičkih HTML stranica pomoću gotovih šablona. *Nitrogen* ima svoje *Nitrogen HTML* šablone ali je u procesu prelazak na *Django* šablone.

Za *Nitrogen* [?] je karakteran *veb DSL* [?] sa korišćenjem Nitrogen elemenata [?] što u suštini omogućava pisanje HTML/Javascript korišćenjem Erlang uslova pre nego HTML uslova.

U tabeli 2 možemo videti za koje servere postoji podrška u datim veb okruženjima.

Tabela 2: Poređenje Erlang veb okruženja prema podržanim serverima

Server	ChicagoBoss	Nitrogen	Zotonic
Mochiweb	✓	✓	✓ <sub>v(0.x)</sub>
Cowboy	✓	✓	✓ <sub>v(1.0)</sub>
Yaws	-	✓	-
Misultin	✓	-	-

Svaki od opisanih okruženja ima svoje prednosti i mane i zato nije jednostavno presuditi koji od ovih okruženja treba koristiti zasigurno, a koji ne treba. U zavisnosti od onoga šta je prioritet biramo odgovarajuće okruženje.

## 6 Instalacija i pokretanje

Postoji više načina da se instalira Erlang sa neophodnim paketima. U ovom odeljku će biti predstavljena instalacija korišćenjem prekompajliranih binarnih fajlova za neke operativne sisteme zasnovane na Linuksovom kernelu i pokretanje na jednom od njih, kao i instalacija za Windows.

### 6.1 Linux

Na operativnim sistemima zasnovanim na *Ubuntu*, Erlang se može instalirati sa: `sudo apt-get install erlang`.

Nakon uspešne instalacije, Erlang kod je moguće kompajlovati ili interpretirati i pokretati u interpretatoru. Interpretator se pokreće kucanjem komande `erl` u terminalu, a iz istog se izlazi sa `Ctrl+G` iza kog sledi `q` [?]. Erlang interpretator ima u sebi ugrađen editor teksta koji je baziran na *emacs-u* [?]. Kod iz datoteke se kompajluje komandom `erlc` i navođenjem imena fajla sa ekstenzijom `erl`. Nakon toga se dobija izvršna datoteka sa ekstenzijom `beam` koja se može pokrenuti uz navođenje adekvatnih flegova.

## 6.2 Windows

# 7 Primeri kodova sa objašnjenjima

Poćećemo od primera "Hello World".

```
% hello world program
-module(helloworld).
-export([start/0]).

start() ->
    io:fwrite("Hello, world!\n").

> Hello, world!
```

Nekoliko napomena:

- Znak % oznaćava linijski komentar.
- Modul je ekvivalent namespace-u u drugim jezicima.
- Export funkcija se koristi da bi funkcija definisana u programu mogla da se koristi. Mi definićemo funkciju start, a da bismo mogli da je koristimo potreban nam je export. /0 oznaćava da funkcija start prima 0 argumenata.
- Da bismo željeni tekst prikazali u konzoli, koristimo io modul koji sadrži potrebne IO funkcije u Erlangu.

Pošto smo videli kako string moćemo ispisati na standardni izlaz, sada ćemo videti kako broj moćemo ispisati. Sledeći program prikazuje zbir dva intiger-a.

```
-module(helloworld).
-export([start/0]).

start() ->
    io:fwrite("~w", [1+1]).

> 2
```

Na slićan naćin moćemo ispisivati i razne druge tipove.

Kao i većina funkcionalnih jezika, i Erlang podrćava shvatanje listi (eng. list comprehensions), što ilustrujemo narednim primerima.

```
> [X || X <- [1,2,a,3,4,b,5,6], X > 3].

[a,4,b,5,6]
```

Notacija X <- [1, 2, a, ...] je generator, dok je izraz X>3 filter.

Moćemo primeniti više filtera.

```
> [X || X <- [1,2,a,3,4,b,5,6], integer(X), X > 3].

[4,5,6]
```

Takoćde, moguće je kombinovati i generatore. Na primer, Dekartov proizvod dve liste moćemo napisati kao

```
> [{X, Y} || X <- [1,2,3], Y <- [a,b]].

[{1,a},{1,b},{2,a},{2,b},{3,a},{3,b}]
```



Algoritam QuickSort u Erlangu se može implementirati na sledeći način:

```
sort([Pivot|T]) ->
  sort([ X || X <- T, X < Pivot]) ++
  [Pivot] ++
  sort([ X || X <- T, X >= Pivot]);
sort([]) -> [].
```

Izraz `[X || X <- T, X < Pivot]` je lista svih elemenata iz T koji su manji od pivota. Slično, `[X || X <- T, X >= Pivot]` je lista svih elemenata iz T koji su veći ili jednaki od pivota.

Neizostavna funkcija svih funkcionalnih programskih jezika jeste map. `map(F, List)` je funkcija koja prima funkciju F i listu L i vraća novu listu dobijenu primenom funkcije F na svaki element liste L.

```
map(F, [H|T]) -> [F(H)|map(F, T)];
map(F, []) -> [].

double(L) -> map(fun(X) -> 2*X end, L).

> double([1,2,3,4]).
[2,4,6,8]
```

## 8 Specifičnosti

## 9 Zaključak

## A Dodatak