МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ



Дніпровський національний університет залізничного транспорту імені академіка В. Лазаряна

Кафедра «Комп'ютерні інформаційні технології»

Лабораторна робота №6

з дисципліни «Конструювання програмного забезпечення»

на тему: «Програмування паралельних процесів в Erlang»

Виконав: студент гр.П31911 Сафонов Д.Є. Прийняв: Іванов О.П. **Тема.** Програмування паралельних процесів в Erlang.

Мета. Ознайомлення з можливостями мови erlang по реалізації паралельних процесів, створення програми з декількома процесами.

Завдання. Реалізувати модель системи виробників споживачів. Існує загальний буфер з даними, в який виробники поміщають значення (числові списки), а споживачі забирають і роблять операцію споживання (перетворення даних). Реалізувати інтерфейс модуля у вигляді набору функцій, що приховують процеси, які стоять за реалізацією . Кожна дія над загальним буфером виводиться на екран консолі.

N	Вид буфера даних	Операція перетворення
1	Черга	Реверс списку

Текст програми. github

Схема взаємодії процесів для реалізації завдання

Основний процес контролює буфер, з нього можна отримати елемент($\{get, Pid\}$) — у цьому випадку передається повідомлення $\{item, H\}$ до Pid, або додати новий($\{put, Value\}$), також можна його очистити($\{clear\}$) та зупинити програму($\{stop\}$).

Процес виробника створює новий елемент та додає його до буферу передавши повідомлення {put, Elem} до основного потоку(він контролює буфер).

Процес споживача може отримувати елемент({item, Elem}), який він запросив із буфера передавши {get, self()}, і зупинятися($\{\text{stop}\}$)

Результати виконання

```
onsumed [3,5,0,0,4]
finished
[1,2,5,0,-4],[2,5,0,3,4],[3,5,-4,1,0],[4,-1,-2,0,2],[5,0,4,-2,-4]]
nsumed [2,0,1,1,5]
```

Рисунок 1

Аналіз результатів і висновки

У мові програмування Ерланг взаємодія між процесами реалізована з допомогою повідомлень — один процес може передати повідомлення до іншого, і інший щось з ним зробить(якщо він вміє працювати із таким шаблоном повідомлень). Коли потік очікує повідомлення, він зупиняється доки не отримає повідомлення, яке має шаблон із яким він може працювати.