

Introducción

Observaciones generales

FLAC2D presenta una interfaz mucho más dinámica que la que había visto en FLAC 8.1 o anteriores versiones. A partir de este primer ejercicio, he llegado a la conclusión de que un buen flujo de trabajo en esta nueva interfaz requiere de:

- Entender la peculiaridades de los diversos archivos que conforman un proyecto. Estos son:
 - Archivos .prj: son los **proyectos** en sí mismos. Cada proyecto incluye un único modelo de un problema a resolver.
 - Archivos .dat: son de **código fuente**. Es decir, almacenan comandos de manera secuencial con la final de generar resultados fáciles de replicar.
 - Los archivos .sav almacenan distintos **estados** del problema a resolver. Un estado es un momento específico del modelo del problema (e.g., la generación de la malla, el estado inicial de esfuerzos, el fin de una excavación o cierto instante de un análisis dinámico).
- El saber sacar ventaja de la herramienta Sketch Set para la definición de los modelos geométricos de manera sencilla.
- Modularizar las distintas etapas del modelo en archivos .dat y .sav. Los primeros permiten *verificar* el procedimiento empleado, mientras que los segundos *ahorran tiempo* al poder saltar entre cada etapa sin necesidad de volver a ejecutar todo ciclo de cómputo.

Primer ejercicio

Objetivo

Explorar la interfaz de FLAC2D mediante la simulación de una excavación de un talud homogéneo para finalmente evaluar su estabilidad física (ver Fig. 1).

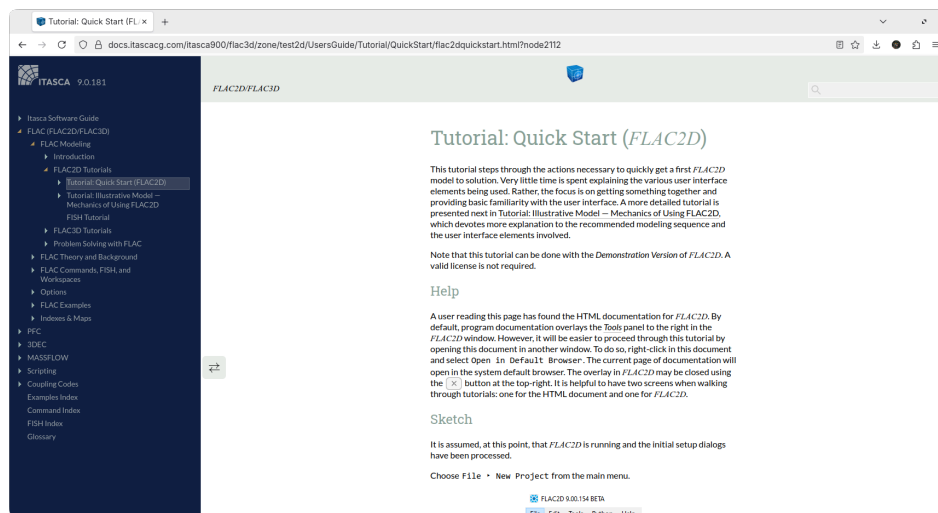


Figura 1: Ejercicio introductorio a FLAC2D.

Comentarios

Me gustó el acercamiento a la escritura de comandos desde la misma interfaz de FLAC2D. Hasta FLAC 8.1, era obvio darse cuenta de que el propio software no era el más indicado para la codificación; sin embargo, en esta nueva interfaz, la experiencia fue significativamente más amigable (ver Fig. 2).

