Міністерство освіти і науки України Національний технічний університет України "КПІ" Факультет інформатики та обчислювальної техніки

Кафедра автоматизованих систем обробки інформації та управління

3BIT

з лабораторної роботи № 2 дисципліни "ТЕХНОЛОГІЇ ПАРАЛЕЛЬНОГО ПРОГРАМУВАННЯ В УМОВАХ ВЕЛИКИХ ДАНИХ" на тему:

"Паралельні обчислення в моделі з декількома процесами"

Виконали: студенти групи IT-01мн Панасюк Станіслав Лесогорський Кирило

Перевірив: доц. Жереб К. А.

Зміст

1.	Постановка задачі	3
	Обрані інструменти	
	Високорівнева архітектура системи	
	Опис роботи програмного забезпечення	
	Отримані результати	
	5.1 Закон Амдала при збільшені кількості воркерів:	
	5.2 Закон Амдала при збільшені кількості потоків у воркерах:	
	5.3 Результати для інших оптимальних варіантів	
	Висновки	

1. Постановка задачі

Для обраної задачі необхідно реалізувати послідовну (однопоточну) реалізацію, а також мультипоточну реалізацію зі спільною пам'яттю. У якості задачі було обрано побудову системи пошуку схожих зображень. У ядрі системи лежатиме використання D-hash для знаходження хешу зображення. D-hash дозволяє точно та швидко шукати схожі зображення. Він стійкий до скейлінгу зображеня, але погано справляються з обрізаними та повернутими під кутом зображеннями. Тому цю техніку аугментовано за допомогою наступного прийому: при завантаженні зображення воно буде аугментовано за допомогою декількох філтрів, при цьому для кожного фільтру буде згенеровано хеш і збережено у базу даних. При пошуку зображення буде використовуватись оператор ХОК для знаходження зображень зі схожими хешами.

2. Обрані інструменти

Для виконання перших двох частин лабораторної роботи буде використано стандартні інструменти Java. З самого початку буде використано фреймворк *Spring* для створення веб-інтерфейсу у майбутньому. *Spring Data* буде використано для доступу до бази даних. *Lombok* буде використано для зменшення кількості бойлерплейту. *JUnit* буде використано для тестування. Вбудована бібліотека *AWT* буде використана для роботи з зображеннями. Для роботи з чергою буде використано *RabbitMQ* та відповідно інтеграцію зі Spring.

3. Високорівнева архітектура системи

На високому рівні система виглядає наступним чином:

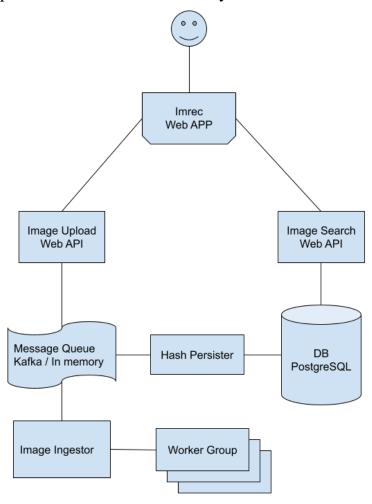


Рис. 3.1 – Високорівнева архітектура

- 1. **Imrec Web APP** браузерний додаток, який надає інтерфейс для користувача. Підтримується додавання нового зображення і пошук у переліку уснуючих.
- 2. **Image Upload Web API** веб сервер для завантаження зображень. Виконує валідацію запиту, зберігає файл у персистентне сховище і передає його на подальшу обробку у Image Ingestor через Kafka або InMemory чергу.
- 3. **Image Ingestor** оркестратор процесу обробки зображень. Отримує повідомлення з черги і передає йх на обробку воркерам. Після обчислення хешу, передає інформацію назад у чергу
 - 4. Worker обчислює необхідні хеші для зображення.
 - 5. Hash Persister зберігає отриманні хеші у персистентне сховище.
- 6. **Image Search Web API** веб сервер, який выдповідає за пошук серед вже існуючих зображень.

Така архітектура має низьку зчепність і дуже модульна. Слід зазначити, шо кожен воркер буде обчислювати хеш для зображеня з фільтрами, це дозволяє знизити затримку при обратній збірці результатів при розподілені. Також це дозволить винести усю роботу, яка потребує багато обчислювальних ресурсів на окремі машини, дозволяючи інджестору працювати у однопоточному режимі при умові використання асинхронних інтерфейсів вводу-виводу. Також такий підхід дозволить знизити навантаження на мережу, коли декілька воркерів завантажують досить великі фотографії (більше 10 мегабайт) з файлового сховища.

У порівнянні з попередньою лабораторною роботю тепер інджестор та воркер и комінікують за допомогою черги повідомлень. У якості черги було використано RabbitMQ. Також обов'язки інджестора та веб АПІ було поєднано, оскільки тоді робота виходить занадто гранулярною. Для простоти(спрощення у рамках лабораторної роботи) Hash Persister є частиною WebAPI.

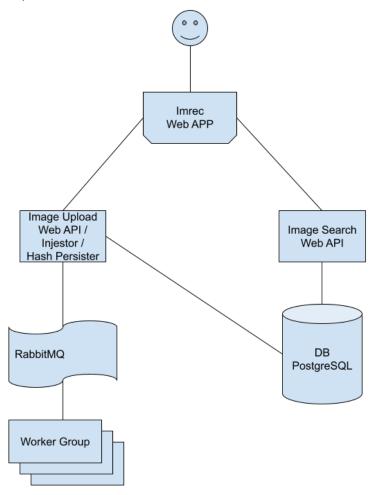


Рис. 3.2 – Оновлена схема архітектури

4. Опис роботи програмного забезпечення

Багато коду базується на результатах попередніх робіт, тому ми розглянемо лише зміни, які додались у зв'язку з багатопроцесною реалізацією.

По-перше, з'явився контролер та сервіс для завантаження зображень та його додавання у чергу обробки. У цьому сервісі відбувається валідація зображень, збереження у файлове сховище та делегація роботи до воркерів. У якості основи воркеру було обрано однопоточну реалізацію з попередньої роботи, щоб запобігти неефективному використанню ресурсів при синхронізації. Час обробки одного зображення є достатнім і не вимагає багатопоточної реалізації. Паралелізм може бути доданий на рівні лістенеру черги. Також було додано необхідну для зберігання результатів роботи інфраструктуру: репозиторій, модель зображення та хешу, лістенер черги результатів.

5. Отримані результати

В результаті виконання роботи було отримано наступні результати з процесінгу:

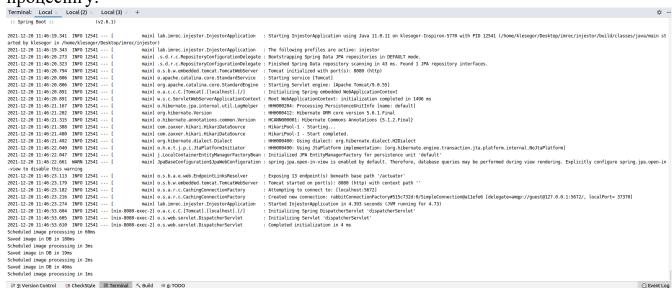


Рис. 5.1 – Результат процесінгу зображення у черзі та збереження у БД

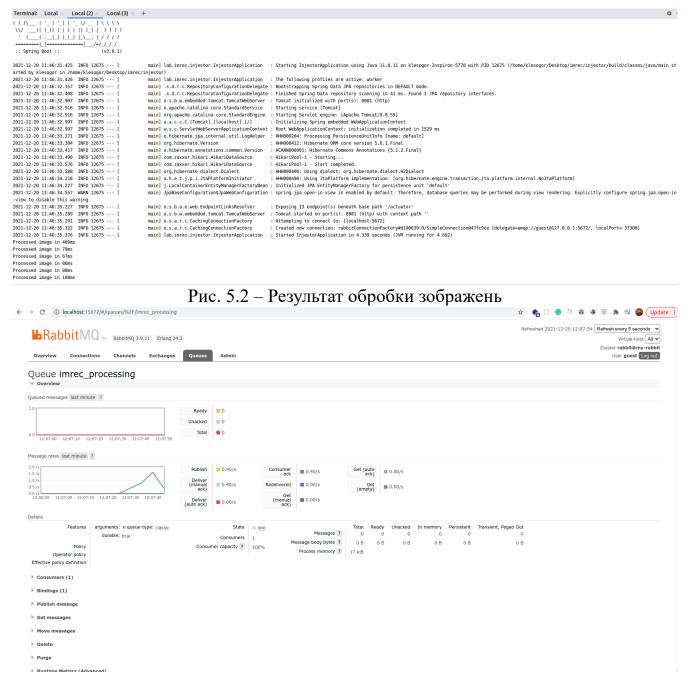


Рис. 5.3 – Навантаження на чергу

6. Висновки

У ході лабораторної роботи було розвинуто архітектуру попередньої лабораторної роботи, створено мультипроцесну реалізацію.