模型分布式/多机计算引擎设计

1. 初始化线程数，根据用户提交的参数（计算目标），本身的计算过程由用户的模型类进行定义
2. Exec启动执行，等待线程退出，设置超时
3. 由worker进行基本单元注册，入参为模型类（该类包含完成的计算接口、模型参数、参数更新、合并等）
4. Worker 的定义基于同步原语和用户提交
5. 由worker代理proxy进行worker间交互，控制多机参数更新和状态检查，由注册的第一个模型node执行参数concat、save、load 等

Worker{

1. 是否有新的任务下发，否则继续等待
2. 设置状态位（0 running、1 finished）
3. 是否是停止信号
4. 用户提交的类模型计算，更新
5. 更新worker状态
6. 跳转到1

}

Proxy{

1. 下发任务，设定模型参数，启动线程组
2. 等待每个线程执行完毕
3. 每个线程执行完毕，检查该次任务下发的状态是否都收集，并检查是否有停止信号。若继续等待，但是进行睡眠前，检查各worker状态，防止漏掉。
4. 由第一个注册node进行参数合并（合并策略？），并设计终止条件

}