Seminarski rad iz predmeta Praktikum iz računarskih alata u matematici

Povezivanje Jave i Maple-a

Autori:

Marija Vukajlović 0517/2017 Uroš Jokić 0155/2017 Nikola Stanković 0259/2017 Vukoman Pejić 0227/2017 Luka Makojević 0324/2017

Profesori:

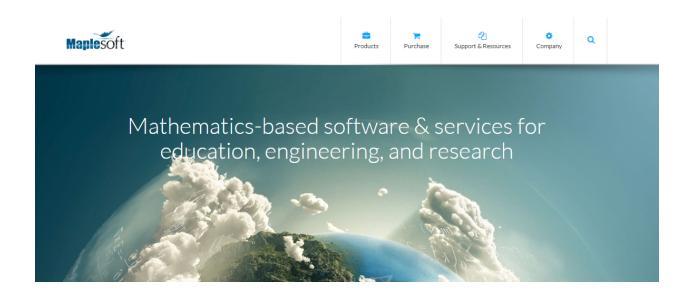
dr Branko Malešević dr Nataša Ćirović

Decembar , 2019

1.Uvod

OpenMaple je skup funkcija koji vam omogućava pristup algoritmima Maple i strukturama podataka u vašim programima u jezicima C, Java ili Visual Basic.

- Da biste pokrenuli aplikaciju morate imati instaliran Maple 9 ili noviji. Možete distribuirati svoju aplikaciju bilo kojom licenciranim Maple 9.
- Interfejs aplikacijskog programa Java OpenMaple izgrađen je na vrhu postojećeg API-ja za pisanje Java eksternih poziva. Java OpenMaple takođe pruža mogućnost pokretanja Maple sesije, manipulacije izvornim Maple-om strukturama podataka i kontrole izlaza.
- U daljem tekstu prikazujemo kako se u razvojnom okruženju Eclipse vrši povezivanje sa Maple-om i dajemo analizu koda koji koristi OpenMaple.

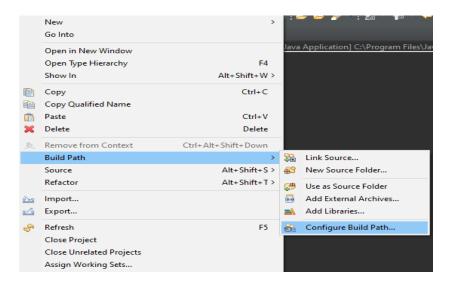


2. Povezivanje Eclipse-a i Maple-a

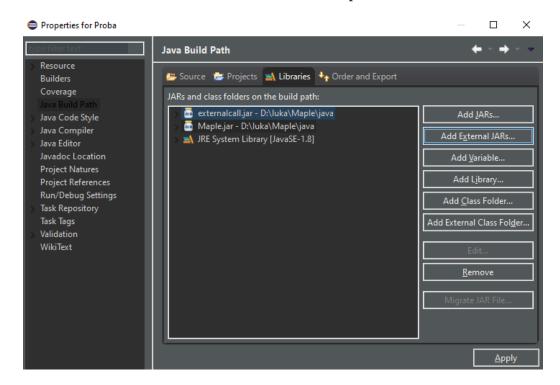
Da biste povezali Java aplikaciju i Maple potrebno je:

1) Dodati u u Bulid Path jar datoteke **Maple.jar** i **externalcall.jar** koje se nalaze u folderu D:\ ... \ Maple\ java.

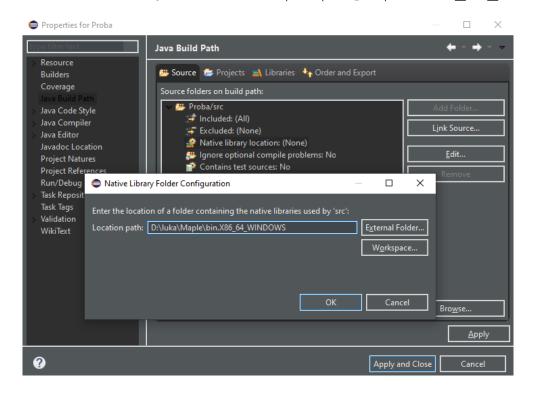
Otvoriti podešavanje Build Path-a.



Kliknuti na Add External JARs i izabrati potrebne datoteke.

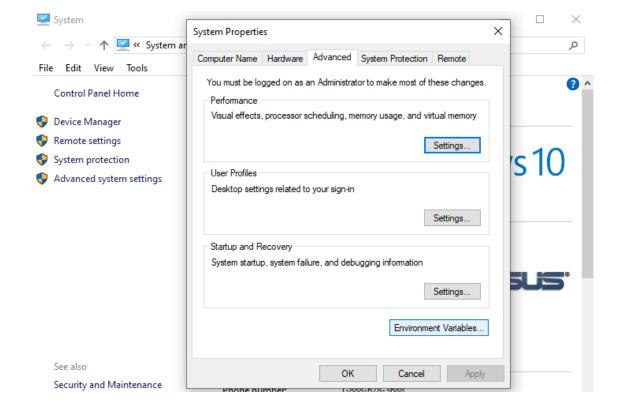


2) Podesiti Native libary location na D:\ ... \ Maple\ bin.X86_64_WINDOWS

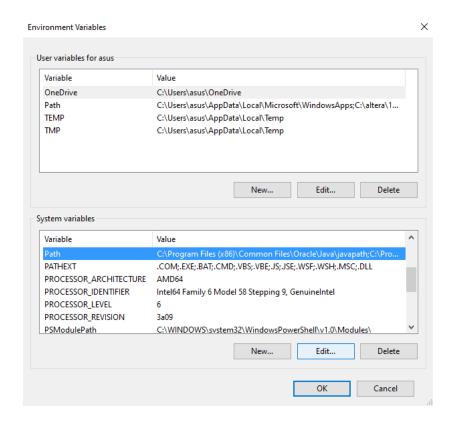


3) U Windows-u treba dodati D:\ ... \ Maple\ bin.X86_64_WINDOWS u PATH environment variable.

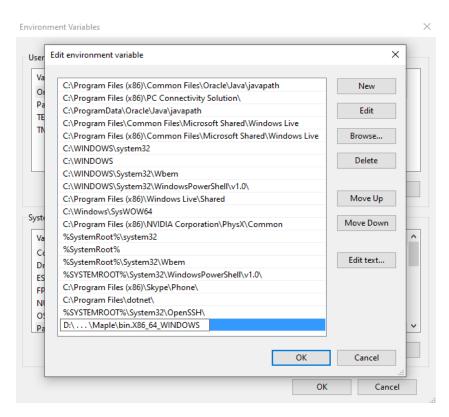
Desni klik na ThisPC > Properties > Advanced system settings



Nakon toga treba ući u Enviroment Variables izabrati Path i kliknuti Edit



Na kraju treba dodati folder D:\ ... \ Maple\ bin.X86_64_WINDOWS u PATH



Sada su Java i Maple povezani i možete krenuti sa izradom vaše aplikacije.

Klasa com.maplesoft.openmaple.Engine predstavlja osnovni interfejs za Maple sesiju. Engine može da pokrene , restartuje i zaustavi Maple sesiju. Omogućava i pristup stranicama za pomoć Maple-u i stvaranje novih Maple objekata.Tokom jednog pokretanja JVM-a može se stvoriti samo jedan Engine čak i nakon zaustavljanja motora.

Konstruktor klase Engine

Engine (String args [], EngineCallBacks cb, Object user_data, Object res) ima nekoliko parametara :

- 1) Parametar **args** je niz Stringova koji se prosljeđuju Maple-u kao argumenti komandne linije. String u indeksu 0 treba postaviti na "**java**".
- 2) Parametar **cb** je instanca klase koja implementira **EngineCallBacks** interfejs. Određuje povratne pozive koje koristi kernel.
- 3) Parametar **user_data** je element podataka koji se prosljeđuje u svaki povratni poziv naveden u **cb**.
- 4) Parametar **res** je element podataka koji je rezervisan za buduću upotrebu. Programi koji pozivaju Engine moraju uvek proslediti Javi null vrednost za res.

Evo jednog prostog primera kako se moze u Eclipsu izracunati

$$\int_0^4 \sin(x) dx$$

koristeći funkciju integrate iz Maple-a.

```
import com.maplesoft.openmaple.*;
import\ com. maple soft. external call. Maple Exception;
class Test{
    public static void main( String args[]){
             String s/;
             Engine maple;
              s = new String[1];
              s[0] = "java";
               try{
               maple = new\ Engine(s,\ new\ EngineCallBacksDefault(),null,null);
                  maple.evaluate("integrate(sin(x),x=0..4);");
                  maple.stop();
            } catch ( MapleException e ){
                 System.out.println("An exception occured \ n");
                 return;
            }
     }
}
```

Primetimo da konstruktoru Engine-a prosleđujemo **EngineCallBacksDefault** kao parameter za EngineCallBacks interfejs. Moguće je umesto podrazumevanog callback Engine interfejsa napraviti spostveni callback Engine i definisati na koji način će se vršiti razmena podataka između naše aplikacije i Maple-a. U Javi se to postiže tako što se UserCallBacksEngine klase izvede iz EngineCallBacksDefault

```
public class UserCallBacksEngine extends EngineCallBacksDefault{
}
i implementiraju se njene metode koje treba su zadužene za komunikaciju.
public void textCallBack(Object data, int tag, String output)
throws MapleException
      . . .
Funkcija se poziva kada bi se trebala prikazati tekstualna poruka koju je stvorio
kernel.
public void errorCallBack(Object data, int offset, String output)
throws MapleException {
}
Funkcija se poziva kada grešku treba javiti korisniku.
public void statusCallBack(Object data, long BUsed, long BAlloc, double cpu)
throws MapleException{
}
Ova funkcija treba da izveštava o korišćenju resursa .
public String readLineCallBack(Object data, boolean debug)
throws\ Maple Exception \{
}
```

Funkcija readlineCallBack poziva se kada Maple od korisnika zahteva unos.

Definisanjem ovih funknija možemo preusmeriti ulaz i izlaz podataka sa standardne konzole na neki drugi fajl ili grafički interfejs što znači da je mogućnost kreiranja sopstvenog načina kominikacije između Maple i Jave dobra osnova za pravljenje složenijih aplikacija koje mogu da koriste OpenMaple platformu. Interfejs com.maplesoft.openmaple.HelpCallBacks koristi se za implementaciju objekta povratnog poziva potrebnog prilikom pozivanja getHelp. Na raspolaganju je podrazumevana implementacija ovog interfejsa, HelpCallBacksDefault.

Kao i kod EngineCallBacks interfejs i kod HelpCallBacks se može kreirati korisniči interfejs implementiranjem interfejsa HelpCallBacksDefault.

Funkcija se poziva kada bi se tekst trebao prikazati sa određenim formatiranjem.

Na ovaj način se korisniku daje mogućnost da sam definiše na koji način će Maple dostavljati informacije iz Maple Help sistema.