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:

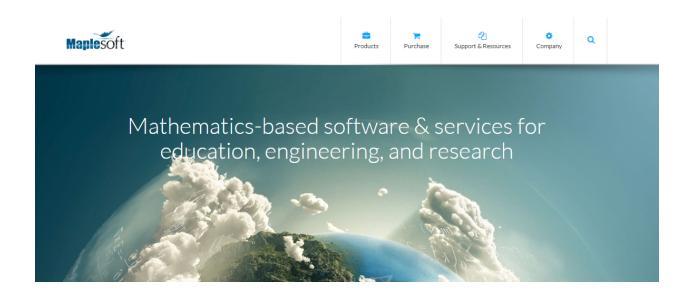
dr Branko Malešević dr Nataša Ćirović

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.

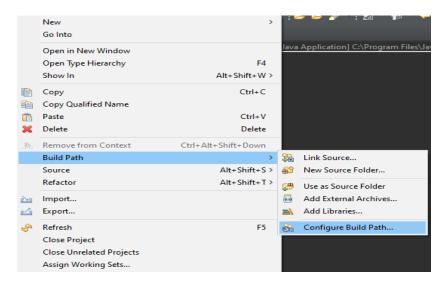


2. Povezivanje Eclipse-a i Maple-a

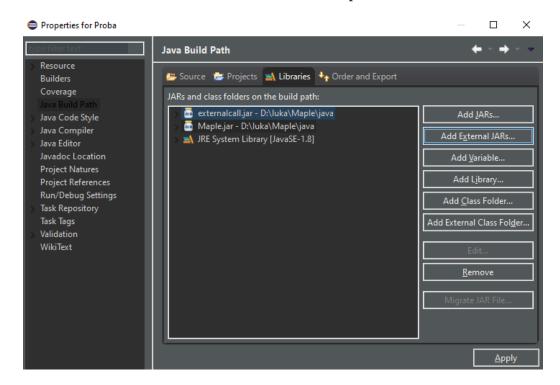
Da biste povezali Java aplikaciju i Maple potrebno je:

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

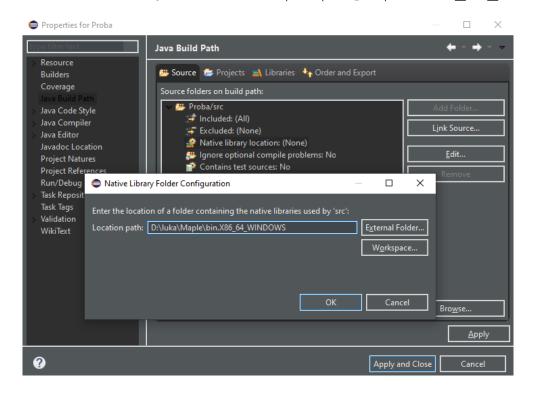
Otvoriti podešavanje Build Path-a.



Kliknuti na Add External JARs i izabrati potrebne datoteke.

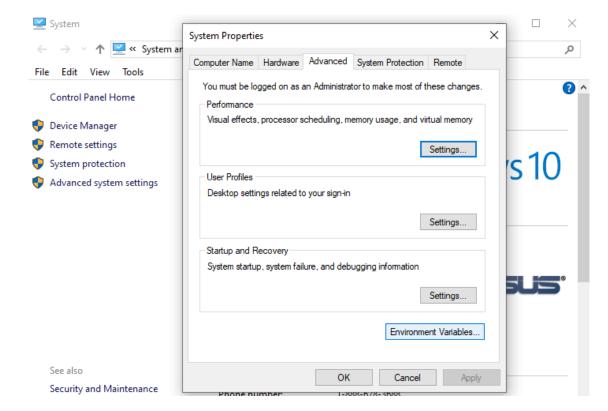


2) Podesiti Native libary location na D:\ ... \ Maple\ bin.X86_64_WINDOWS

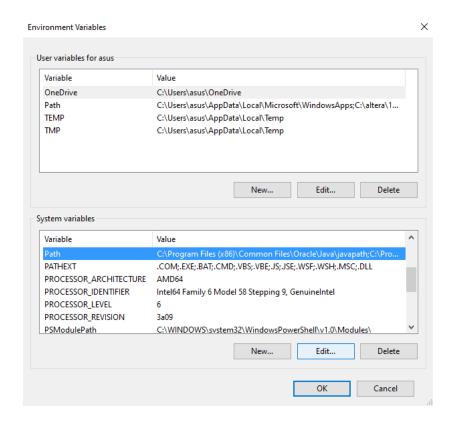


3) U Windows-u treba dodati D:\ ... \ Maple\ bin.X86_64_WINDOWS u PATH environment variable.

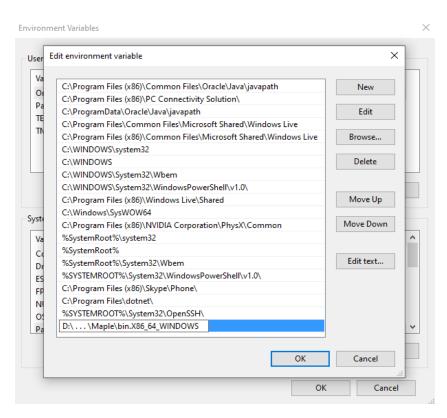
Desni klik na ThisPC > Properties > Advanced system settings



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 može u Eclipsu izračunati

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

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.

3. GUI za rad sa Maple-om iz Jave

Nakon što je okruženje povezano sa Maple-om na prethodno opisan način, mogućnosti za rad su velike.

U cilju lakše komunikacije korisnika sa programom, napravljen je jednostavan Grafički korisnički interfejs koji po pokretanju izgleda ovako:



3.1. Izrada GUI-ja

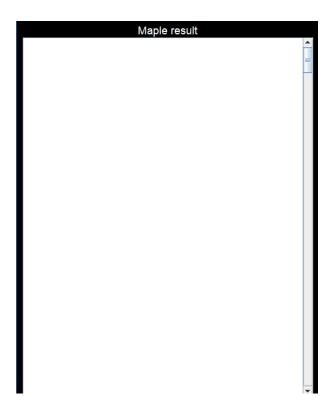
Izrada ovakve aplikacije je jednostavna. Na početku je napravljena klasa

public class GUI extends JFrame

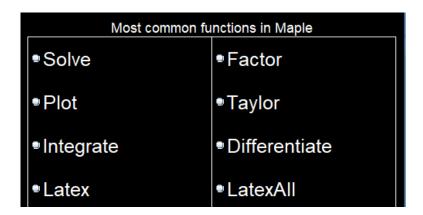
koja predstavlja prozor prikazane aplikacije, a onda se jedan po jedan dodaju potrebni elementi.

Za naše potrebe dodati su:

• Prostor za rezultat izvršavanja Maple komandi



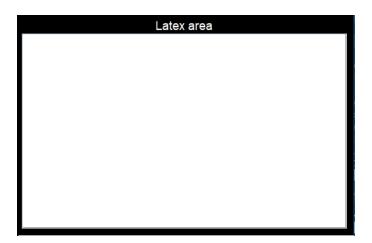
• Najčešće korišćene funkcije u Maple-u



• Polje za unos komandi sa pratećim dugmićima



• Prostor za rezultat poziva komandi Latex i LatexAll



• Pomoćni dugmići

Clear results	Clear latex
Giodi Foodito	Glour latox

Nakon dodavanja potrebnih elemenata u prozor, potrebno je prozor povezati sa Maple-om, kako bi sve funkcionisalo.

To je omogućeno tako što su klasi Maple pridruzena 2 statička polja tipa $Engine\ I\ GUI$ preko kojih se ostvaruje komunikacija sa prozorom aplikacije I Maple programom.

```
static private Engine kernel;
static GUI myGui = null;

public Maple(GUI g) {
    Maple.myGui = g;
}
```

Prosleđivanje funkcije Maple-u je obavljeno upotrebom nekoliko lokalnih promjenljivih.

Promjenljiva expr pokupi tekst iz polja za unos i prosledi se kao argument funkciji evaluate klase Engine.

Promenljivoj ret se dodeli povratna vrednost funkcije evaluate i prosledi se na odgovarajući izlaz kao rezultat.

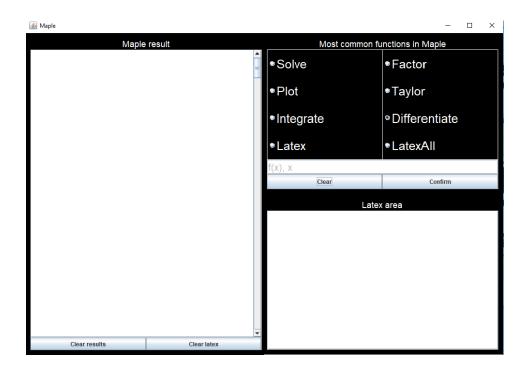
3.2. Uputstvo za upotrebu

Slobodnim izborom izabrano je 8 osnovnih Maple funkcija na kojima pokazujemo princip rada.

Čekiranjem neke od ponuđenih najčešće korišćenih funkcija, na liniji za unos se prikazuje forma u kojoj je potrebno uneti tekst za čekiranu funkciju.

Na primer:

Ukoliko čekiramo funkciju za određivanje izvoda "**Differentiate**", na liniji se sivom bojom prikazuje format "f(x), x", što znači da se od korisnika očekuje da unese funkciju i promjenljivu po kojoj se diferencira.

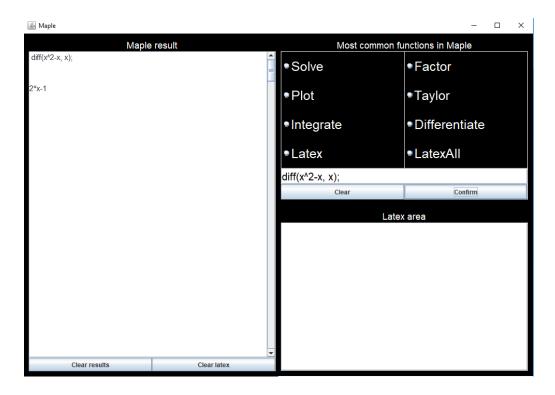


Kada se otkuca tekst u datoj formi prozor će izgledati ovako:



Posle toga je potrebno pritisnuti dugme Confirm sa prozora ili dugme Enter sa tastature.

Izgled prozora nakon potvrđivanja:



Kao što se vidi na slici u polje u koje smo ukucali tekst sada se nalazi potpuna komanda za diferenciranje u Maple-u. U prostoru za rezultate se sada pojavilo prvo

$$diff(x^2-x,x);$$

Tj. pojavljuje se funkcija onako kako se prosleđuje Maple-u. Ispod toga se pojavljuje rezultat poziva funkcije, odnosno u ovom slučaju izvod funkcije

$$f(x) = x^2 - x$$

što je:

$$f'(x) = 2x - 1$$

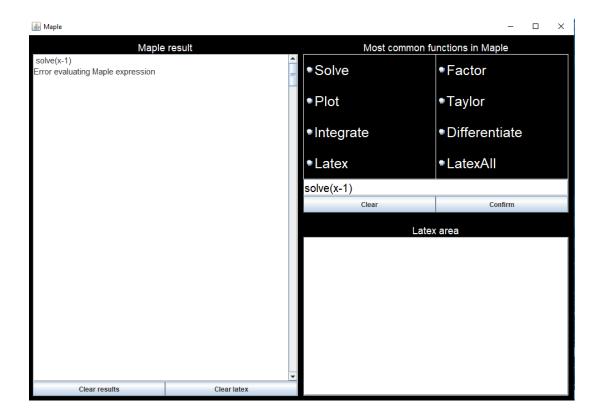
Funkciju "Differentiate" je moguće pozvati I direktnim kucanjem

$$diff(x^2 - x, x);$$

Na liniju i potvrđivanjem.

U tom slučaju obavezno je dodavanje tačke-zarez (;) na kraj.

Ukoliko se otkuca komanda bez tačka zareza u prostoru za ispisivanje rezultata ispisaće se informacija o grešci.



Analogno pozivanju funkcije za diferenciranje pozivaju se i funkcije:

- Solve
- Taylor
- Factor
- Integrate

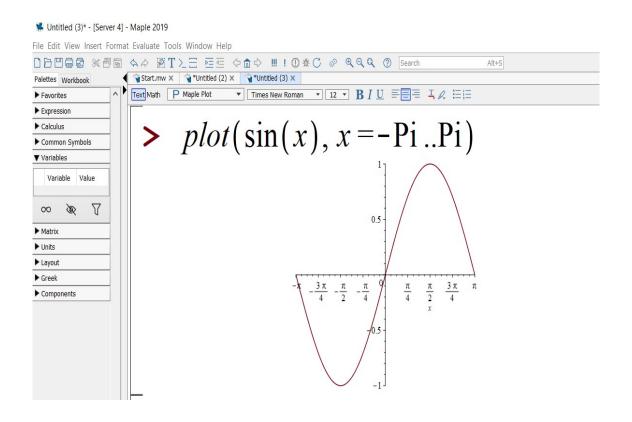
Primer poziva **Plot** funkcije kao i funkcije za generisanje Latex prikazan je u tekstu ispod.

Naredba plot u Maple se koristi za generisanje krive funkcije ili skupa tačaka na 2D crtežu.

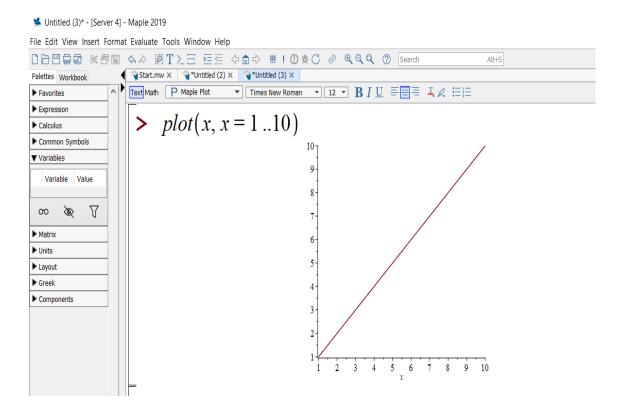
Najčešći način poziva ove naredbe je oblika

pri čemu izraz fun predstavlja funkciju koja se crta.Drugi argument **arg**,ako je dat, predstavlja raspon na horizontalnoj osi na kojoj se funkcija **fun** crta.

Sledeća dva primera data na slikama Primer1i Primer2ilustruju ponašanje naredbe plot :

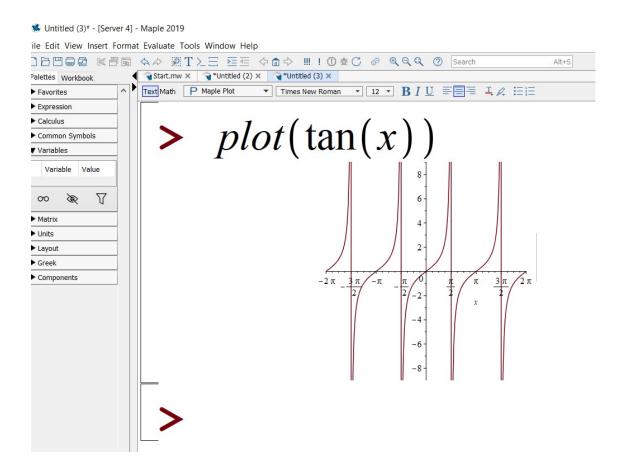


Primer1



Primer 2

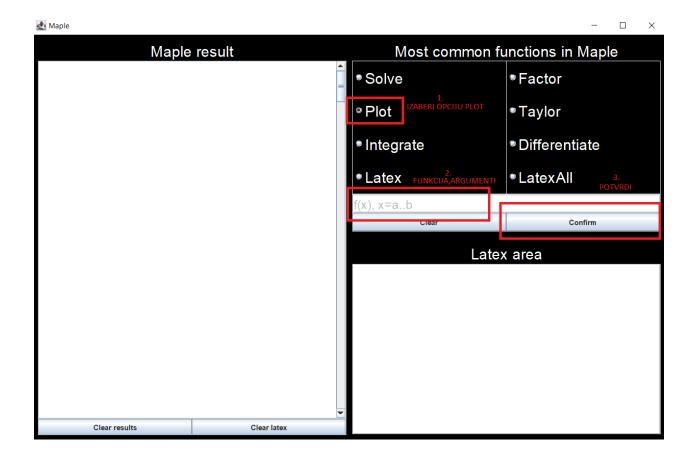
Napomena: Ako nije naveden raspon, Maple koristi podrazumevani raspon. Na primer , za trigonometrijske funkcije podrazumevani raspon je - $2\pi..2\pi$ (Slika Primer 3)



Primer3

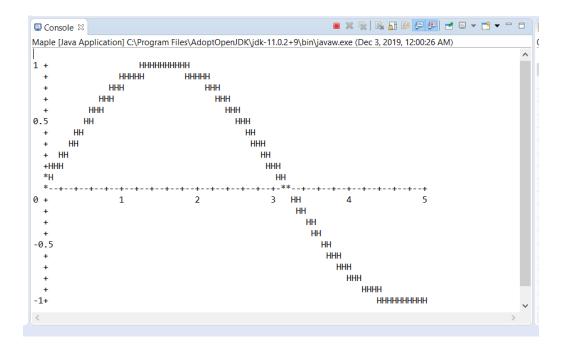
Da bi se u kreiranoj Java aplikaciji koja je povezana sa Maple-om pozvala metoda plot, potrebno je pratiti sledeće korake:

- 1) Izabrati opciju plot u ponuđenim metodama
- 2) Definisati željenu funkciju sa rasponom (opciono)
- 3) Pritisnuti dugme Confirm

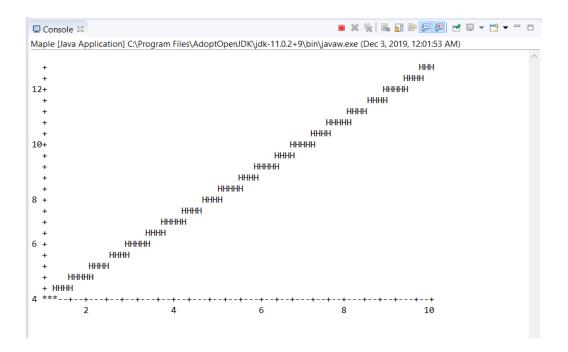


Način na koji Maple komunicira sa Javom jeste putem konzole, pa se u istoj crtež koju metoda plot generiše u Maple-u, u Javi dostavlja kao matrica stringova. Data su i dva primera ispisa konzole na slikama Primer 4 i Primer 5 prilikom poziva metode plot za funkcije

 $\sin(x)$ raspona x = 0..5 i funkcije x + 3 raspona x = 1..10 , respektivno.



Primer 4



Primer 5

U Maple postoji metoda Export koja može da "izveze" plot u JPEG fajl.Format ove metode je dat u nastavku:

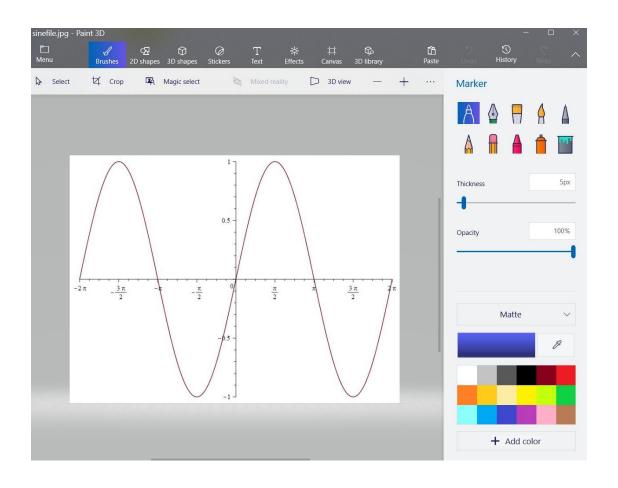
dest -String koji predstavlja putanju do datoteke ili URL datoteke sa podacima
data -podaci za "izvoz"

opts -opcije formata

Export a plot to a JPEG file.

> Export("sinefile.jpg", plot(sin), base = homedir)

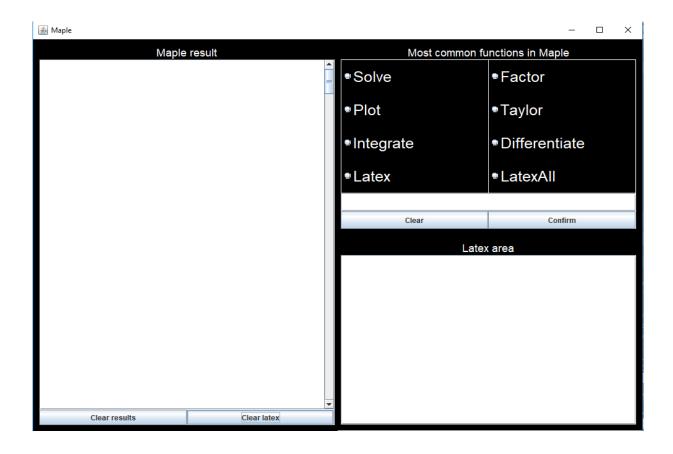
Primer poziva metode Export u Maple



Jedna od ideja kako bi se zaobišla komunikacija preko konzole sa Javom I kako bi se uspešno dostavila slika u Javi prilikom poziva metode plot jeste da se ona ne poziva direktno, već da se prate sledeći koraci:

- Poziva se metoda Export koja na gore opisani način izvozi željeni plot u JPEG format
- Kreirati funkciju u Javi koja ce na svom kreiranom Canvasu uvoziti sliku koja je sačuvana

Međutim, Maple prilikom poziva metode Export iz Jave ne izvršava ovu metodu uspešno do kraja,već prijavljuje grešku u izvršavanju ove metode,pa ovu ideju nije moguće realizovati do kraja.



Funkcije LaTeX I LaTeXAll

Jedna od opcija koje korisnici Maple imaju jeste pretvaranje izraza u LaTeX oblik I mogucnost kopiranja direktno u LaTeX dokumentaciju.

Aplikacija omogucava I ove dve funkcije koje pruža Maple korisnicima.

LaTeX

Funkcija LaTeX funkcionise kao i ostale funkcije u aplikaciji. Koristi evaluate funkciju tako što izraz koji je korisnik zapisao u polju za unos transformiše tj. Podmeće LaTeX(); datom izrazu. Dodatna olakšica je što rezultate "LaTeXovanja" zapisuje u poseban prozor i tako olakšava korisniku kopiranje određenih delova, odnosno samo delova i izraza koje korisnik želi da prevede u LaTeX.



Figure 1: Primer rada LaTeX funkcije 1

sin(x) cos(x) $\pi/2$

Pimer rada LaTeX funkcije 2

Za funkcionisanje LaTeX funkcije izvršeno je dosta modifikacija pošto Maple vrši samo grubo prevođenje stringova u LaTeX. Obavljena je dodatna modifikacija i transformacija svih stringova (rešenja i jednačina/funkcija).

Napredno analiziranje stringova koje generiše Maple je izvršeno pomoću regularnih izraza, a za to su korišćene biblioteke **java.util.regex.Matcher** i **java.util.regex.Pattern**. Neke od najkarakterističnijih transformacija su za funkcije Integral i Taylor.

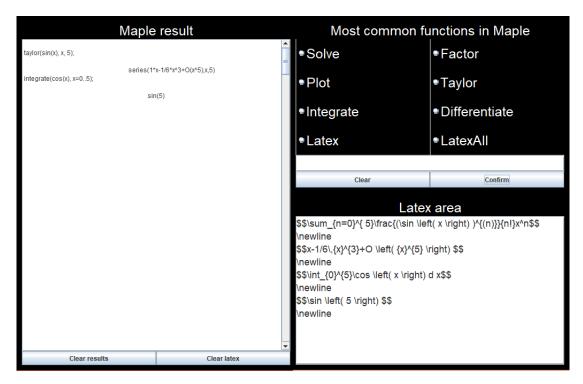


Figure 2: Taylor i Integral komande 1

$$\sum_{n=0}^{5} \frac{(\sin(x))^{(n)}}{n!} x^n$$
$$x - 1/6x^3 + O(x^5)$$
$$\int_0^5 \cos(x) dx$$
$$\sin(5)$$

Figure 3: Prevedeni Taylor i Integral u LaTeX 1

Regularni izrazi koje prethodno navedene biblioteke omogućavaju se implementiraju na sledeći način:

```
else if(Taylor.isSelected() || fja.contains("taylor")) {
    if(!fja.contains("taylor")) {
        String[] temp=fja.split(",");
        Maple.fun=temp[0];
        Maple.promenjiva=temp[1];
        Maple.stepen=temp[2];
        txt="taylor("+fja+");";
    }else {
        String s = "[(][ ]*(?<naziv>(.*)?)[ ]*[)];";
Pattern p = Pattern.compile(s);
        Matcher matcher = p.matcher(fja);
        String str = "";
        if(matcher.find())
             str = matcher.group("naziv");
        String[] temp=str.split(",");
        Maple.fun=temp[0];
        Maple.promenjiva=temp[1];
        Maple.stepen=temp[2];
        txt=fja;
    }
    Maple.dodatak = "$$\\ sum_{n=0}^{" + Maple.stepen + "}\\ frac{("; }
    polje.setText(txt);
}
```

Figure 4: Implementacija regularnih izraza 1

Then sekcija if-a predstavlja običan unos a else sekcija predstavlja kada korisnik iskoristi mogućnost da sam pozove funkciju, tj. napiše u liniji za unos:

taylor(f(x),x,numOfIter);

Pozivanje matcher funkcije vrši obradu nad stringom s, tj. Pošto matcher nema svoj javni konstruktor mora se pozvati funkcija pattern nema svoj konstruktor, instanca se kreira pozivajući statičku funkciju

Pattern.compile(s);

Gde je s tipa string koji zapravo služi kao "kalup" za obrađivanje.

Takođe, i za klasu Matcher ne postoji javni konstruktor pa je procedura ista, samo što se poziva sa:

p.matcher(f);

Gde je p tipa Pattern a f je string koji obrađujemo odnosno smeštamo u "kalup" p. Dalja obrada se dešava u klasi JEngineCallBacks:

```
}else if(Maple.expr.contains("taylor")) {
    temp+= ")^{(n)}}{n!}x^n$$ \n" + "\\newline";
}
```

Figure 5: Implementacija regularnih izraza 2

Odnosno, samo se dopunjuje ono što smo nadovezivali do potpunog izraza.

Sada, kada smo odradili najteži deo posla, obrada metoda Differentiate i Solve je trivijalna:

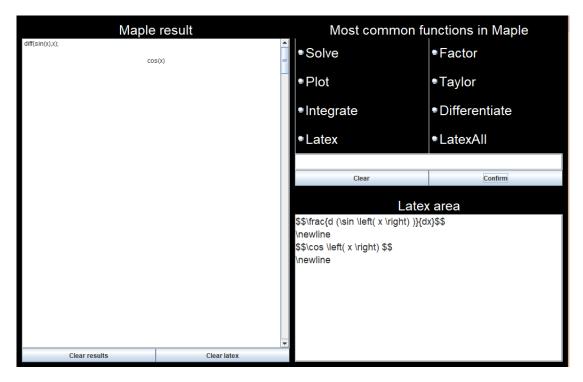


Figure 6: Diferenciranje i LaTeX 1

$$\frac{d(\sin(x))}{dx}$$

$$\cos(x)$$

Figure 7: Diferenciranje i LaTeX 2

Za funkciju solve je prilikom pretvaranja u LaTeX odrađeno da izbacuje unos u obliku f(x) = 0, a rešenja sa numeracijama u subskriptu zbog jednačina sa više promenljivih.

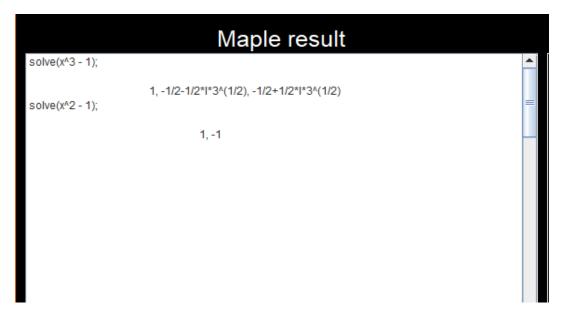


Figure 8: Solve i LaTeX 1

Za ovakav unos generisani LaTeX tekst bi se prevodio ovako:

$$x^{3} - 1 = 0$$

$$x_{1} = 1$$

$$x_{2} = -1/2 - i/2\sqrt{3}$$

$$x_{3} = -1/2 + i/2\sqrt{3}$$

$$x^{2} - 1 = 0$$

$$x_{1} = 1$$

$$x_{2} = -1$$

Figure 9: Solve i LaTeX 2

LaTeXAll

Funkcija LaTeXAll prevodi u LaTeX sav rad do tog trenutka. To obuhvata sve korektne izraze i pozive funkcija i njihova rešenja ,a ignoriše greške.

```
if(Maple.latexAll == false && !Maple.notSelected && !Maple.expr.contains("Export")
    && !Maple.expr.contains("plot")) {
    try {
        Maple.staviDodatak = true;
        Maple.converting = true;
        kernel.evaluate("latex( "+ Maple.fun +" );");
        Maple.converting = false;
    } catch (MapleException e1) {System.out.print("izuzetak \n");}
```

Figure 10: o koda koji omogućava selekciju 1

Figure 11: o koda koji omogućava selekciju 2

Sav kod koji je dat u slikama 1 i 2 se nalazi u klasi Maple.

Korisniku je omogućeno da, takođe, prazni prozore LaTeX area i Maple results, što povećava preglednost za izračunavanje.

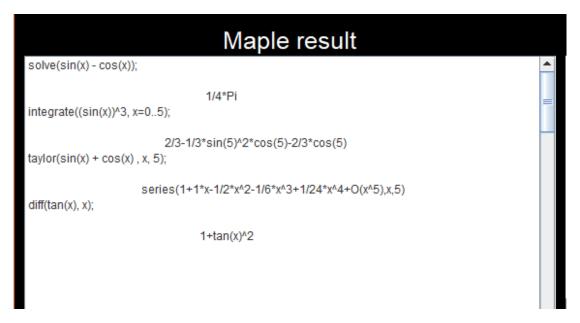


Figure 12: Poziv LaTeXAll funkcije 1

```
Latex area
\ \sin \left( x \right) -\cos \left( x \right) = 0$$
\newline
$$x _{1}=\pi/4$$
\newline
$$\int_{0}^{5} \left( \sin \left( x \right) \right) ^{3}d x$$
\newline
$$2/3-1/3\, \left( \sin \left( 5 \right) \right) ^{2}\cos \left( 5 \right) -2/3\,\cos \left( 5 \right) $$
\newline
\space{2.5} \ $\sum_{n=0}^{ 5}\frac{(\sin \left( x \right) +\cos \left( x \right) )^{(n)}}{n!}x^n$$
\newline
$$1+x-1/2\,{x}^{2}-1/6\,{x}^{3}+1/24\,{x}^{4}+O \left( {x}^{5} \right) $$
\newline
$$\frac{d (\tan \left( x \right) )}{d x}$$
\newline
$$1+ \left( \tan \left( x \right) \right) ^{2}$$
```

Figure 13: Poziv LaTeXAll funkcije 2

$$\sin(x) - \cos(x) = 0$$

$$x_1 = \pi/4$$

$$\int_0^5 (\sin(x))^3 dx$$

$$2/3 - 1/3 (\sin(5))^2 \cos(5) - 2/3 \cos(5)$$

$$\sum_{n=0}^5 \frac{(\sin(x) + \cos(x))^{(n)}}{n!} x^n$$

$$1 + x - 1/2 x^2 - 1/6 x^3 + 1/24 x^4 + O(x^5)$$

$$\frac{d(\tan(x))}{dx}$$

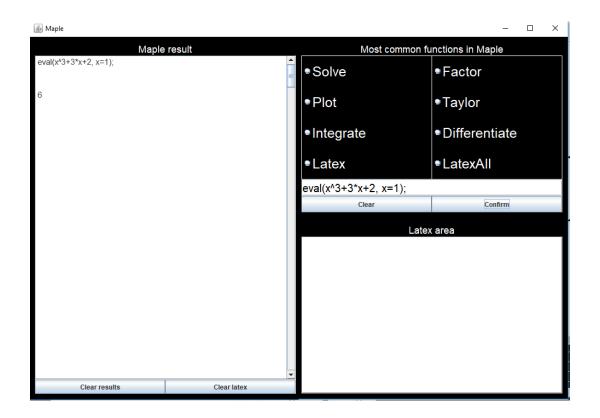
$$1 + (\tan(x))^2$$

Poziv LaTeXAll funkcije 3

Aplikacija podržava i pozive svih ostalih funkcija koje je moguće pozvati u Maple-u, a nisu navedene u aplikaciji kao najčešće korišćene funkcije.

U tom slučaju potrebno je otkucati celu komandu koja bi se kucala u Mapleu sa tačka-zarezom na kraju.

Primer poziva funkcije za izračunavanje izraza - **Evaluate**



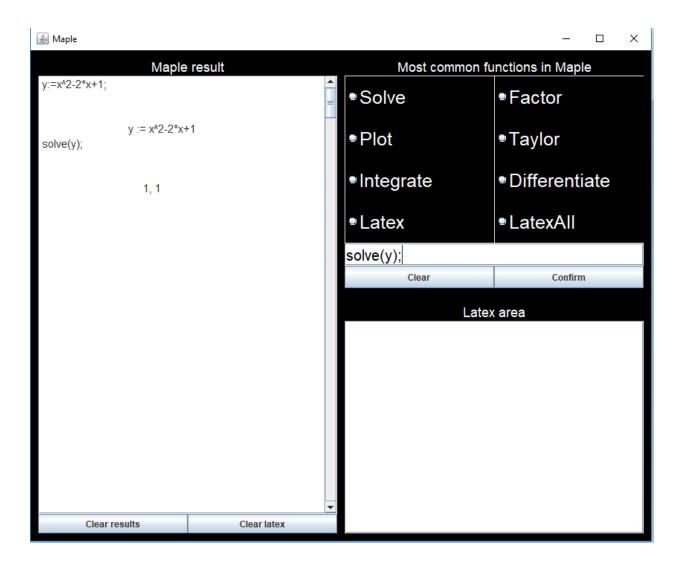
Takođe, aplikacija ima mogućnost "pamćenja" . To znači da je moguće u prvom koraku definisati neku funkciju, npr:

$$y := x^2 - 2x + 1$$

pa nakon toga pozvati

solve(y);

Primer:



4. Literatura

- 1) https://www.maplesoft.com/site_resources/
- $2) \ https://www.maplesoft.com/support/help/Maple/view.aspx?path=OpenMaple$
- $3) : \\ \label{eq:maple_sample} \\ \label{eq:maple} OpenMaple \\ \label{eq:maple_sample} \\$