

Naslov seminarskog rada

Seminarski rad u okviru kursa
Metodologija stručnog i naučnog rada
Matematički fakultet

Prvi autor, drugi autor, treći autor, četvrti autor
kontakt email prvog, drugog, trećeg, četvrtog autora

3. april 2019

Sažetak

U ovom tekstu je ukratko prikazana osnovna forma seminarskog rada. Obratite pažnju da je pored ove .pdf datoteke, u prilogu i odgovarajuća .tex datoteka, kao i .bib datoteka korišćena za generisanje literature. Na prvoj strani seminarskog rada su naslov, apstrakt i sadržaj, i to sve mora da stane na prvu stranu! Kako bi Vaš seminarski zadovoljio standarde i očekivanja, koristite uputstva i materijale sa predavanja na temu pisanja seminarskih radova. Ovo je samo šablon koji se odnosi na fizički izgled seminarskog rada (šablon koji *morate* da koristite!) kao i par tehničkih pomoćnih uputstava. Pročitajte tekst pažljivo jer on sadrži i važne informacije vezane za zahteve obima i karakteristika seminarskog rada.

Sadržaj

1	Uvod	3
2	Istorijat	3
3	Erlang VM i OTP	4
4	Osobine jezika	4
4.1	Pattern matching	4
4.2	Imutabilnost	5
4.3	Ugrađeni tipovi	5
4.3.1	Atomi, celi i brojevi u pokretno zarezu i opsezi	5
4.3.2	Procesi, portovi, reference i niske bitova	6
4.3.3	Torke	6
4.3.4	Liste	6
4.3.5	Mape	6
4.4	Anonimne funkcije	6
5	Instalacija	6
6	Primer	7
7	Frameworks	7
8	Napredni koncepti	7

9 Poredjenje	7
10 Osnovna uputstva	7
11 Engleski termini i citiranje	8
12 Slike i tabele	9
13 Kôd i paket listings	9
14 Prvi naslov	10
14.1 Prvi podnaslov	10
14.2 Drugi podnaslov	10
14.3 ... podnaslov	10
15 n-ti naslov	10
15.1 ... podnaslov	10
15.2 ... podnaslov	10
16 Zaključak	10
Literatura	10
A Dodatak	11

1 Uvod

Elixir(Elik sir) je programski jezik koji se prvi put pojavljuje u javnosti 2012. godine kao projekat kompanije Plataformatec. Ovaj funkcionalni, dinamičan programski jezik*(footnote: Diskusija o specifičnoj paradigmi u daljem tekstu) se pokreće na Erlang vituelnoj mašini pa samim tim i deli pogodna svojstva kao što su konkurentnost i tolerisanje grešaka, koje dolaze sa ovim okruženjem. Njegov tvorac, Jose Valim, navodi da je motivacija za pravljenje ovog jezika upravo bila ljubav prema ovoj virtualnoj mašini i ekosistemu, ali i njeni nedostaci. Iz tačke gledišta olakšavanja svakodnevnog razvoja sofvera, koncepti poput metaprogramiranje - tehnika kojom programi imaju mogućnost da druge programe posmatraju kao svoje podatke i na taj način čitaju pa čak i modifikuju njihov, a samim tim i svoj kod u vreme izvršavanja, zatim polimorfizam (pretp. da čitaoc zna, pitati prof.) i makroi kao i podrška za alate, bili su neke od nepostojećih karakteristika ovog sistema koje bi Elixir trebalo da nadomesti. Cilj ovog rada je da čitaoca bliže upozna sa osobinama, funkcionalnostima i specifičnostima ovog jezika kao i da kroz uporedni prikaz sa jezicima koji dele slične kocepte ili imaju istu upotrebu u određenim domenima, prikaže make i prednosti Elixira.

2 Istorijat

Tokom 1980ih, telekomunikaciona kompanija Ericsson ispitivala je problem konkurentnosti, i nakon izvršenih testiranja odlučila je da razvije svoj jezik koji bi bio zasnovan na ovoj funkcionalnosti: Erlang. U to vreme brojnost jezika nije bila velika, kao danas. Programski jezik C je bio najzastupljeniji, ali uprkos njegovoj prilagodljivosti, tri programera Joe Armstrong, Mike Williams i Robert Virding, koji su bili zaposleni u Ericsson-u, su shvatili da mogu biti produktivniji ukoliko koriste programski jezik višeg nivoa. Nakon eksperimenata sa postojećim jezicima, odlučili su se da ni jedan ne zadovoljava njihove potrebe u dovoljnoj meri, pa su tokom 1987. započeli pisanje Erlanga i predstavili ga tri godine kasnije.

Jezik je najviše korišćen od strane telekomunikacionih kompanija, a glavni fokus je bila distribucija, tolerantnost na otkaze u sistemu, i hot-swappinga koda (mogućnost izmene koda programa bez potrebe prekida izvršavanja). U 1998. Ericsson se odlučuje da kod programskoj jezika Erlang učini dostupan svima i proglašava ga otvorenim (open source). Od tada je jezik korišćen u veoma specifičnim projektima, kao što je dobro poznati broker za poruke RabbitMQ, XMPP server “ejabberd”, i Apache CouchDB, koji je jedna od najpoznatijih distribuiranih baza podataka. Neke kompanije koriste Erlang za telekomunikacione proizvode, a primer su WhatsApp i Riot Games - kompanija koja je napravila igru League of Legends.

Tokom 2010., Jose Valim, u to vreme zaposlen na poziciji programera u kompaniji Plataformatec, radio je na poboljšanju performansi Ruby on Rails framework-a na višejezgarnim sistemima i bio je sve više frustriran ovim poslom. Shvatio je da Ruby nije bio dovoljno dobro dizajniran da reši problem konkurentnosti, pa je započeo istraživanje drugih tehnologija koje bi bile prihvatljivije. Tako je otkrio je Erlang, i upravo ga je interesovanje prema Erlangovoj virtuelnoj mašini podstaklo da započne pisanje Elixira. Uticaj projekta na kome je do tada radio odrazio se na to da Elixir ima sintaksu koja je nalik na Ruby-jevu. Ovaj jezik se pokazao veoma

dobro pri upravljanju milionima simultanih konekcija: u 2015. Phoenix - zabeleženo upravljanje 2 miliona WebSocket konekcija, dok je u 2017. za skalirani Elixir zabeležena obrada 5 miliona istovremenih korisnika. (Q: Mozda bismo mogli neki grafik ili sliku o ovome) Elixir se danas koristi u velikim kompanijama, kao što su Pinterest, Moz, a upotrebu nalazi čak i u bankarskim sistemima. (q: pitati jel medium relevantan)(ref: <https://medium.com/margobank/why-elixir-546427542c>)

3 Erlang VM i OTP

1. Mora da se navede da je elixir nastao iz erlanga - Pise u uvodu a i u istorijatu, ali mozes to da napises kao pocetak poglavlja. Tipa "Osim sto je Erlang kao motivacija uticao na pravljenje Elixira, moze se reci da je Elixir nastao iz Erlanga. On se izvrsava na Erlangovoj virtualnoj masini i prosiruje njegov skup funkcionalnosti, pa je vazno opisati koncepte funkcionisanja ove VM."(Prosrao sam se carski, al kontas poentu hahahaha)

2. Da se kompajliranjem elixir prevodi u .beam fajl koji se moze izvrstiti u okviru erlang vm

3. Sta cini erlang vm tako dobrom za konkurentnost

u .tex fajlu se nalazi zakomentaran materijal koji treba preraditi u smislenu celinu

poredjenje jvm i erts <http://liyunzhen.blogspot.com/2017/03/tech-note-java-virtual-machinejvm-vs.html>

iz knjige prepricati deo o erlang vm

4 Osobine jezika

U ovom poglavlju(q: da li su ovo naslovi poglavlja) će biti opisane osobine Elixira, osnove njegove sintakse, semantike, kao i podrška za koncepte koji su odlike funkcionalnih i konkurentnih jezika. (q: mesanje vremena)

Pre nego što započnemo priču o tipovima, bitno je osvrnuti se na koncepte *Pattern matching*-a i *Imutabilnosti* promenljivih kao i reći nešto o **Kernelu**. To je podrazumevano okruženje koje se koristi u Elixiru. Ono sadrži primitive jezika kao što su: *aritmetičke operacije*, rukovanje *procesima* i *tipovima*, *makroe* za definisanje novih funkcionalnosti (*funkcija*, *modula...*), provere *guard-ova* - predefinisanog skupa funkcija i makroa koji proširuju mogućnost *pattern matching*-a itd. Sve ove funkcionalnosti se mogu pozivati bez prefiksa *Kernel* jer su podrazumevano importovane po pokretanju interpretera (ovo važi i ukoliko se program kompajlira). Ukoliko pak korisnik ne želi da uključi pojedine funkcije/makroe može to uraditi korišćenjem **:except** opcije *import* funkcije. (t: primer)

4.1 Pattern matching

Definicija *pattern matching*-a bi glasila ovako: proveravanje da li se u data sekvenci tokena može prepoznati neki šablon. Na praktičnom primeru operatora = ovaj koncept će biti jasniji. U većini programskih jezika, operator = je operator dodele, koji levoj strani dodeljuje vrednost izraza na desnoj. U Elixiru ovaj operator, koji se naziva operator *uparivanja* (eng: *matching*) ima drugačiju funkciju koja više podseća na *assertion*. On se uspešno izvršava ako pronađe načina da izjadnači levu stranu (svoj prvi operand) sa desnom (drugi operand).

Primer 4.1 U narednom parčetu koda *a* je promenljiva koja uspeva da se izjednači sa vrednoću 1, tako sto biva postavljena na tu vrednost. U drugoj naredbi izvršavanje operacije ponovo uspeva jer je vrednost leve strane 1 dok promenljiva sa desne strane već ima vrednost 1 zbog prethodne operacije. Neuspeh sledeće naredbe može izgledati neintuitivno, ali kada se bolje pogleda objašnjenje ove operacija trebalo bi da bude jasno. Naime, *Elixir* pokušava da izjednači levu stranu, koja je broj 2, koji može imati samo tu vrednosti, sa promenljivom *a* koja ima vrednost 1. Ključna stvar za razumeti je da *Elixir* ne pokušava da izjednači levu i desnu stranu, već levu sa desnom. (TODO: kod)

4.2 Imutabilnost

4.3 Ugrađeni tipovi

Elixir implementira desetina tipova. Od njih je važno istaći ugrađene - primitivne tipova, preko kojih su ostali definisani:

- Atomi (*Atom*)
- Celi brojevi (*Integer*)
- Brojevi u pokretnom zarezu (*Float*)
- Procesi (*Process*)
- Portovi (*Port*)
- Uređene torke (*Tuple*)
- Liste (*List*)
- Mape (*Map*)
- Funkcije (*Function*)
- Niske bitova
- Reference

U zagradama nakon tipa, osim u poslednja dva koji nemaju odgovarajuće module, navedena su imena modula koji sadrže funkcije koje se koriste za operacije nad tim tipom. Imena ovih modula ne treba mešati sa primitivnim tipovima navedenim gore, iako oni sami jesu tip. Oni se mogu zamisliti kao neka vrsta omotača oko primitivnog tipa koji obezbeđuje bogatije funkcionalnosti nad njime.

Primer 4.2 *Literal [...]* može biti iskorišćen da se napravi lista (*primitive*), nad njom je moguće iskoristiti operator *|* koji bi je dekomponovao na glavu i rep ili od nje napravio novu listu (detalji u predstojećim poglavljima). U modulu *List* imamo funkciju *last* koja kada se primeni na listu, kao rezultat vraća njen poslednji element.

Može biti čudno što se na ovoj listi nisu našle niske ili strukture, ali one su deo složenih tipova podržanih od strane *Elixir*a. Takodje, postoji debata o tome da li su regularni izrazi i opsezi (*Ranges*) tipovi za sebe i u nekoj literaturi se posmatraju ovako iako su tehnički strukture. (ref: Programming Elixir 1.3)

4.3.1 Atomi, celi i brojevi u pokretno zarezu i opsezi

Atomi su konstante koje predstavljaju ime. Počinju dvotačkom i njihovo je ime im je i vrednost, što znači da će dva atoma sa istim imenom

pri poređenju uvek biti isti bez obzira na to da li su kreirani od strane različitih aplikacija.

Celi brojevi su slični kao i u većini drugih jezika i mogu se obeležavati korišćenjem dekadne (1234), heksadekadne (0xcaff), oktalne (0o1234) i binarne (0b1010) notacije. Karakter `_` se može koristiti za odvajanje blokova cifara. Bitna stvar je da ne postoji fiksna veličina za čuvanje celih brojeva u memoriji, već se interna reprezentacija raste kako bi obezbedila da broj bude smešten.

Brojevi u pokretnom zarezu se u memoriji zapisuju po standardu IEEE 754 (q: ref:), a za zapisivanje konstanti ovog tipa koristi se tačka između najmanje dve cifre. Takođe je moguće koristiti i notaciju koja obuhvata navodjenje eksponenta.

4.3.2 Procesi, portovi, reference i niske bitova

Procesi predstavljaju pogodnost za rad sa nitima.

Portovi reference na spoljne resurse koji omogućavaju interakciju sa spoljnim svetom.

Reference jedinstvene vrednosti u globalnom kontekstu izvršavanja programa koje se kreiraju pozivom `make_ref` funkcije.

4.3.3 Torke

Torke su zamišljene kao kontejneri elemenata fiksne dužine koji bi trebalo da sadrže svega nekoliko elemenata. Osnovna stvar koja ih razlikuje od *listi* je u semantici njihove upotrebe. *Liste* se koriste kada se manipuliše kolekcijom, dok se operacija čitanja elementa iz *torke* izvršava u konstantnom vremenu, pa se u glavnom koristi kako bi se u nju smestile povratne vrednosti funkcije. Može da sadrži elemente različitog tipa i ove vrednosti su u memoriji zapisane jedna za drugom.

4.3.4 Liste

(t: Možda pre tipova imutabilnost i pattern matching zbog ovoga)

4.3.5 Mape

4.4 Anonimne funkcije

5 Instalacija

Pre instalacije Elixir-a neophodno je instalirati Erlang na odgovarajućem operativnom sistemu.

- Ako koristite operativni sistem Windows, instaliranje Erlang-a je jednostavno. Preuzmite Windows binary fajl, a zatim ga pokrenite i postavite instalaciju.
- Ako koristite operativni sistem Linux, možete preuzeti izvornu datoteku i kompajlirati je. Ako pristup kompilacije ne funkcioniše ili nije za vas, Erlang Solutions nudi brojne instalacije. Takođe, mnogi različiti upravljači paketima (Debian, Ubuntu, MacPorts, Homebrew, itd.) uključuju Erlang. Oni teže da rade na najnovijoj verziji različitih operativnih sistema. Erlang je sve više deo standardne instalacije na mnogim sistemima, uključujući i Ubuntu, uglavnom zahvaljujući širenju CouchDB-a. Nakon što ste instalirali Erlang,

možete preuzeti prekompiliranu verziju Elixir-a. Neki menadžeri paketa podržavaju Elixir.

Nakon instalacije imaćete tri nove izvršne datoteke: iex, elixir i elixirc. Ako ste kompajlirali Elixir možete ih pronaći u bin direktoriju. Fajl čuvate sa ekstenzijom .exs, a komandom elixir imeFajla.exs pokrecete program. Komande za instalaciju na Ubuntu 14.04/16.04/17.04/18.04 or Debian 7/8/9:

- sudo apt-get update
- Instalacija Elixir/OPT: sudo apt-get install esl-erlang
- Instalacija Elixir: sudo apt-get install elixir

6 Primer

Lalalala

7 Frameworks

Open source Elixir frameworks:

- Phoenix Framework - Pruža jednostavnost u pisanju veb aplikacija kombinovanjem poznatih i poverljivih tehnologija sa dodatnim funkcionalnim idejama. Phoenix aplikacija zavisi od paketa:
 - Ecto - jezik integrisan upitima i omotom baze podataka
 - Phoenix - Phoenix veb framework
 - Phoenix.js - Phoenix Channels JavaScript klijent
 - Phoenix PubSub - distribuirani pub/sub sistem sa podrškom za prisustvo
 - Phoenix HTML - pogodnosti za rad sa HTML-om u Phoenix-u
 - Plug - specifikacija i pogodnosti za kompatibilne module između veb aplikacija
 - Gettext - *internacionalizacija i lokalizacija kroz gettext
- Postoje i opcioni paketi u zavisnosti od vaše konfiguracije.
 - Framework - spremna biblioteka modula Elixir-a za brzo pokretanje
- Sugar -
- Hedwig -

8 Napredni koncepti

9 Poredjenje

10 Osnovna uputstva

Vaš seminarski rad mora da sadrži najmanje jednu **sliku**, najmanje jednu **tabelu** i najmanje **sedam referenci** u spisku literature. Najmanje jedna slika treba da bude originalna i da predstavlja neke podatke koje ste Vi osmislili da treba da prezentujete u svom radu. Isto važi i za najmanje jednu tabelu. Od referenci, neophodno je imati bar jednu **knjigu**, bar

jedan **naučni članak** iz odgovarajućeg časopisa i bar jednu adekvatnu **veb adresu**.

Dužina seminarskog rada treba da bude od 10 do 12 strana. Svako prekoračenje ili potkoračenje biće kažnjeno sa odgovarajućim brojem poena. Eventualno, nakon strane 12, može se javiti samo tekst poglavlja **Dodatak** koji sadrži nekakav dodatni kôd, ali je svakako potrebno da rad može da se pročita i razume i bez čitanja tog dodatka.

Ko želi, može da piše rad ћирилицом. У том случају, неопходно је да су инсталирани одговарајући пакети: `texlive-fonts-extra`, `texlive-latex-extra`, `texlive-lang-cyrillic`, `texlive-lang-other`.

Nemojte koristiti stari način pisanja slova, tj ovo:

```
\v{s} i \v{c} i \ 'c ...
```

Koristite direktno naša slova:

```
š i č i ć ...
```

11 Engleski termini i citiranje

Na svakom mestu u tekstu naglasiti odakle tačno potiču informacije. Uz sve novouvedene termine u zagradi naglasiti od koje engleske reči termin potiče.

Naredni primeri ilustruju način uvođenja engleskih termina kao i citiranje.

Primer 11.1 *Problem zaustavljanja (eng. halting problem) je neodlučiv [3].*

Primer 11.2 *Za prevođenje programa napisanih u programskom jeziku C može se koristiti GCC kompajler [1].*

Primer 11.3 *Da bi se ispitivala ispravnost softvera, najpre je potrebno precizno definisati njegovo ponašanje [2].*

Reference koje se koriste u ovom tekstu zadate su u datoteci *seminarski.bib*. Prevođenje u pdf format u Linux okruženju može se uraditi na sledeći način:

```
pdflatex TemaImePrezime.tex
bibtex TemaImePrezime.aux
pdflatex TemaImePrezime.tex
pdflatex TemaImePrezime.tex
```

Prvo latexovanje je neophodno da bi se generisao *.aux* fajl. *bibtex* proizvodi odgovarajući *.bbl* fajl koji se koristi za generisanje literature. Potrebna su dva prolaza (dva puta `pdflatex`) da bi se reference ubacile u tekst (tj da ne bi ostali znakovi pitanja umesto referenci). Dodavanjem novih referenci potrebno je ponoviti ceo postupak.

Broj naslova i podnaslova je proizvoljan. Neophodni su samo Uvod i Zaključak. Na poglavlja unutar teksta referisati se po potrebi.

Primer 11.4 *U odeljku 14 precizirani su osnovni pojmovi, dok su zaključci dati u odeljku 16.*

Još jednom da napomenem da nema razloga da pišete:

```
\v{s} i \v{c} i \ 'c ...
```

Možete koristiti srpska slova

```
š i č i ć ...
```


12 Slike i tabele

Slike i tabele treba da budu u svom okruženju, sa odgovarajućim naslovima, obeležene labelom da koje omogućava referenciranje.

Primer 12.1 *Ovako se ubacuje slika. Obratiti pažnju da je dodato i `\usepackage{graphicx}`*



Slika 1: Pande

Na svaku sliku neophodno je referisati se negde u tekstu. Na primer, na slici 1 prikazane su pande.

Primer 12.2 *I tabele treba da budu u svom okruženju, i na njih je neophodno referisati se u tekstu. Na primer, u tabeli 1 su prikazana različita poravnanja u tabelama.*

Tabela 1: Različita poravnanja u okviru iste tabele ne treba koristiti jer su nepregledna.

centralno poravnanje	levo poravnanje	desno poravnanje
a	b	c
d	e	f

13 Kôd i paket listings

Za ubacivanje koda koristite paket **listings**: https://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX/Source_Code_Listings

Primer 13.1 *Primer ubacivanja koda za programski jezik Python dat je kroz listing 1. Za neki drugi programski jezik, treba podesiti odgovarajući programski jezik u okviru defnisanja stila.*

```
1000 # This program adds up integers in the command line
1001 import sys
1002 try:
1003     total = sum(int(arg) for arg in sys.argv[1:])
1004     print 'sum =', total
1005 except ValueError:
1006     print 'Please supply integer arguments'
```

Listing 1: Primer ubacivanja koda u tekst

14 Prvi naslov

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

14.1 Prvi podnaslov

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

14.2 Drugi podnaslov

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

14.3 ... podnaslov

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

15 n-ti naslov

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

15.1 ... podnaslov

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

15.2 ... podnaslov

Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst. Ovde pišem tekst.

16 Zaključak

Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak.

Literatura

- [1] Free Software Foundation. GNU gcc, 2013. on-line at: <http://gcc.gnu.org/>.
- [2] J. Laski and W. Stanley. *Software Verification and Analysis*. Springer-Verlag, London, 2009.
- [3] A. M. Turing. On Computable Numbers, with an application to the Entscheidungsproblem. *Proceedings of the London Mathematical Society*, 2(42):230–265, 1936.

A Dodatak

Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. HOvde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe.