

浙江大学

本科毕业设计报告



题目： 在线交互式神经元重建的服务器系统

姓 名： 曲衡 3130000569

学 号： 曲衡 3130000569

指导教师： 曲衡 3130000569

专 业： 2013 级 计算机科学与技术

学 院： 计算机科学与技术学院

A Dissertation Submitted to Zhejiang
University for the Degree of Bachelor of
Engineering



TITLE: High-performance Server System for Online Interactive N

Author: Heng Qu 3130000569

StudentID: Heng Qu 3130000569

Mentor: Heng Qu 3130000569

College: College of Computer Science and Technology

Submitted Date:

浙江大学本科生毕业论文(设计)诚信承诺书

1. 本人郑重地承诺所呈交的毕业论文(设计),是在指导教师的指导下严格按照学校和学院有关规定完成的。
2. 本人在毕业论文(设计)中引用他人的观点和参考资料均加以注释和说明。
3. 本人承诺在毕业论文(设计)选题和研究内容过程中没有抄袭他人研究成果和伪造相关数据等行为。
4. 在毕业论文(设计)中对侵犯任何方面知识产权的行为,由本人承担相应的法律责任。

毕业论文(设计)作者签名:

_____年 ____月 ____日

摘 要

原始神经图像信息的神经元追踪与数字重建是神经科学界热门方向。神经元的形态反应出它的功能,相同结构的神经元通常具有类似的功能。神经科学家通过结构脑图谱的重建,可以反推大脑是如何运作的,对理解智慧的产生有重要的帮助。由于神经元拓扑结构的复杂性,在一些自动化重建结果的细节上仍然需要研究人员对数字重建的结果进行人工纠正和修改,以确保数字重建工作的准确性。另外研究人员需要对数字重建结果进行编辑,比如添加或删除一些网络分支等。现有的用于原始神经图像信息的神经元追踪和数字重建软件大多是运行在单机之上,无法满足多用户协同编辑与修改的需求,也不利于结构脑图谱的交流。计算机性能和网络速度的提升使得在线实时编辑神经网络结构成为了可能。在这样的背景下,设计并实现了在线多用户的神经元网络结构编辑分享平台,利用互联网便于数据共享与交流的特点,使得神经科学家可以便捷地进行异地,多用户协同编辑神经元网络结构,并能分享完成重建的结构脑图谱,探索神经元结构下的奥秘。项目中使用了 DVID 数据库储存神经元信息,PostgreSQL 储存用户信息并使用 Node.js 与 Express 完成了网络服务器的搭建,为前端可视化操作提供了有力的支持。实验与测试报告表明,该平台足以支撑至少数千名用户同时编辑的需求,并能在毫秒级别的时间内给出做出相应,达到了实时操作的要求,为神经科学家在神经元追踪以及数字重建方面提供了便利。

关键词: 生物图像信息神经元重建 DVID 实时编辑平台

Abstract

Neuron tracing and digital reconstruction from original neural image information is a hot direction of neural science. The morphology of neurons reflects its function, the neurons with same morphology usually have similar function. By the reconstruction of brain connectome, neuroscientists can speculate how the brain works which is helpful to understand the intelligence. Because of the complexity of the topological structure of neurons, and in some details on the results of automation reconstruction researchers still need to manually correct and modify the results of digital reconstruction, in order to ensure the accuracy of the digital reconstruction. In addition, researchers need to edit the result of the digital reconstruction such as add or delete some branches, etc. Existing neurons tracking for original neural image and digital reconstruction softwares are mostly run on stand-alone, unable to meet the requirements of multi-user collaborative editing and modification, but also not conducive to the exchange of brain connectom. Improvements in computer performance and network speed make it possible for online real-time editing of neural network structures. In such a background, We have designed and implemented a neural network structure of online multi-user edit sharing platform, using the Internet which can facilitate data sharing and exchange can easily carry out off-site, edit neural network structure with multi-user cooperation, and share brain connectome, explore the mystery of neuronal structure. Project uses DVID database to store neural information, PostgreSQL to store user information and Node.js, Express to build web server which provides the powerful support for the front-end visualization. Experiments and test reports show that the platform is sufficient to support the needs of at least thousands of users editing at the same time, response in milliseconds, meets the real-time operation requirements which provides convenience for neurologists in neuronal tracking and digital reconstruction.

Keywords: bioimage informatics; neuron tracing; DVID; real-time editing platform

目 录

摘要	I
Abstract	II
目录	III
第 1 章 概论	1
1.1 背景与意义	1
1.2 现有系统的特点与问题	3
1.3 论文结构	5
第 2 章 整体架构与技术选型	7
2.1 整体架构	7
2.2 技术选型	9
第 3 章 平台搭建与性能调优	11
3.1 数字重建结果的表示	11
3.2 数据库结构设计	13
3.3 基础平台的搭建	14
3.4 平台硬件架构	16
3.5 性能优化	16
第 4 章 项目成果	18
4.1 第一节	18
参考文献	19
致谢	21
附录	22

第 1 章 概论

1.1 背景与意义

原始神经元图像信息的神经元追踪和数字重建是神经科学界热门方向。神经元的形态反应出它的功能,相同功能的神经元通常具有类似的功能。神经科学家通过结构脑图谱的重建,可以反推大脑是如何运作,对理解智慧的产生有重要的帮助。十九世纪以来,神经科学家们开始推测记忆,甚至个性与智力都储存大脑神经元之间的连接里。图 1.1 展示了秀丽隐杆线虫的神经结构的神经结构,图中每一个节点均代表一个神经元,每一条线代表一个连接。它仅仅由 300 个神经元组成,之间的连接也仅有 7000 个。

White, John G 与 Southgate 等人在 1986 年时已经利用一系列局部原始电子显微照片对秀丽隐杆线虫的神经系统的进行了完整重建^[1]。经过了 30 多年的发展, Yunkyu Sohn, Myung-Kyu Choi 与 Yong-Yeol Ahn 等人于 2011 年利用基于模块化的群态检测算法发现秀丽隐杆线虫中有 5 个解剖簇及其对应的实验可识别功能电路,进一步揭示了生物电路如何产生更高阶的复杂行为^[8]。即使如此,由于神经网络复杂的拓扑结构,神经科学家们仍旧未能充分探索通过突触交织的神经网络结构。而人类大脑由一千亿个神经元组成,神经元之间的连接的数量又是神经元数量的一万倍,比秀丽隐杆线虫的神经结构要复杂的多。设计并实现出自动神经元重建算法便成了探索神经结构的重要步骤之一。

Druckmann, Shaul 与 Feng 等人开发的神经元重建算法提供了准确的中线,直径,表面,体积和分支点位置,支持沿着神经元表面分析标记过的分子分布,还可以直接导出到建模软件。图 1.2 展示了这种神经元重建算法的样例结果。Brown, Kerry M 与 Barrionuevo 等人收集了来自不同动物,脑区,神经元类型和可视化方法的六个数据集,为自动化软件所需的测试提供了基准,提高了重建的质量,同时最大限度地减少了人工的参与,极大的促进了神经元重建领域的发展^[1]。

由于神经元拓扑结构的复杂性,在一些自动化重建结果的细节上仍然需要研究

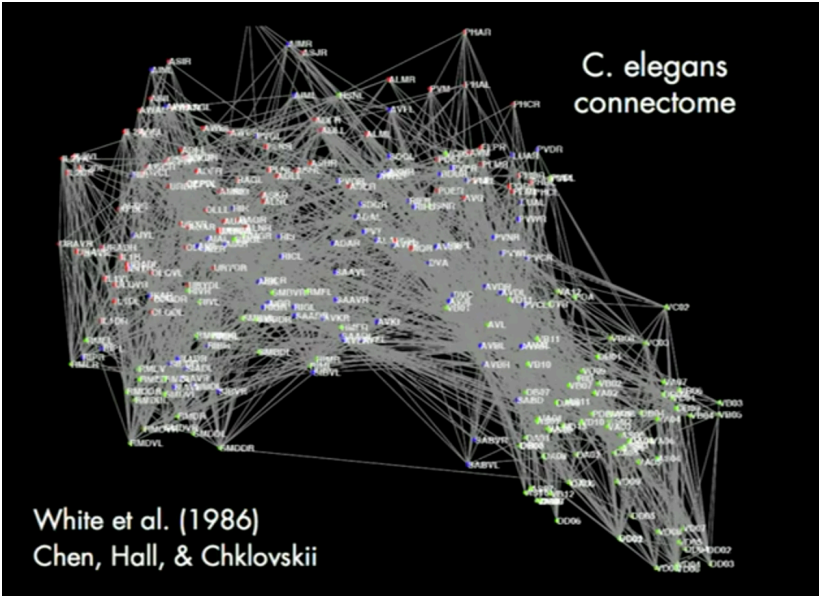


图 1.1 秀丽隐杆线虫的神经结构

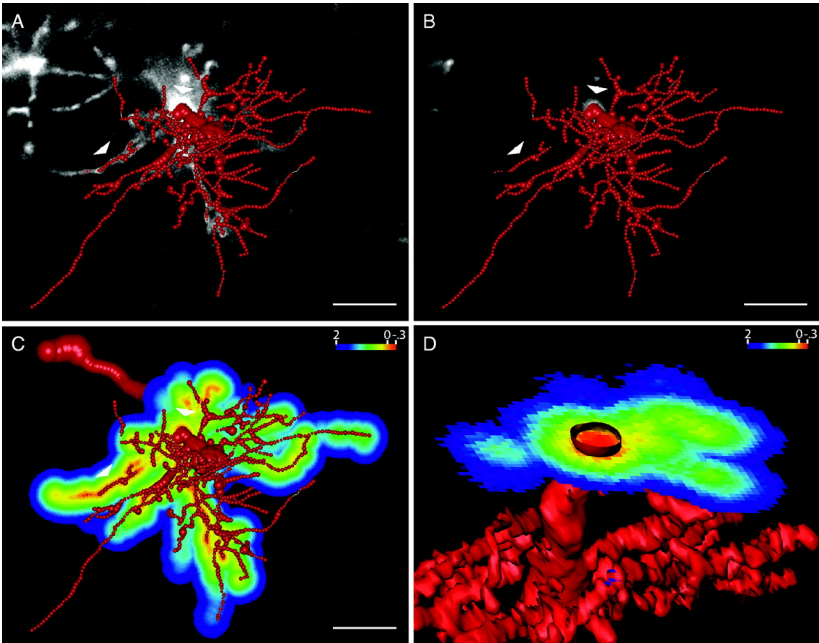


图 1.2 Druckmann 等人的神经元重建算法的样例结果

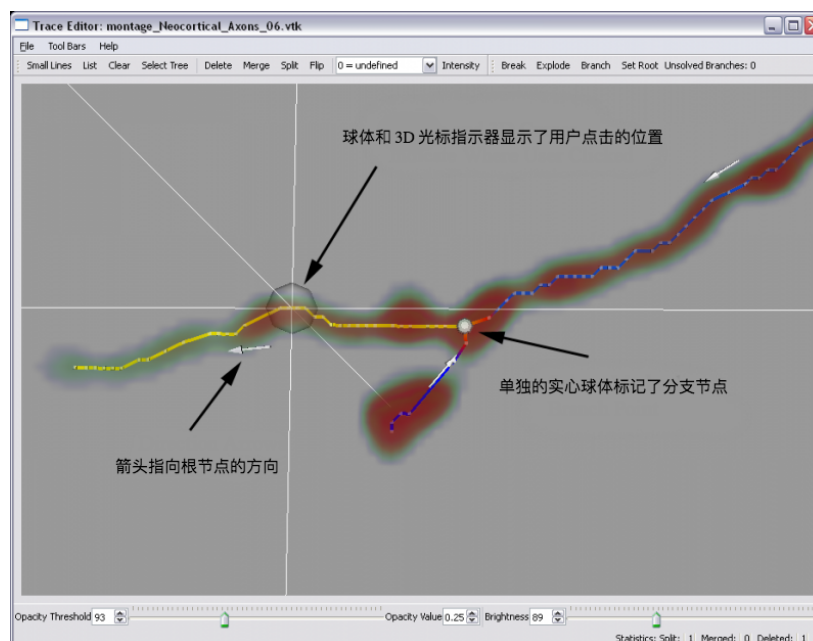


图 1.3 FARSIGHT 软件运行界面

人员对数字重建的结果进行人工纠正和修改,以确保数字重建工作的准确性。另外研究人员需要对数字重建结果进行编辑,比如添加或删除一些网络分支等。为了便于研究人员进一步研究神经结构,探索智能产生的原因,这就需要在神经元自动重建算法的基础上建立交互式神经元重建系统。

1.2 现有系统的特点与问题

1.2.1 FARSIGHT

FARSIGHT 的软件界面如图 1.3 所示,图中正在编辑的是一小段神经结构,展示了用户点击位置,根节点方向,以及分支节点。

FARSIGHT 的设计目标是重建结果细节丰富,可以快速识别重建结果的错误并能迅速纠正。FARSIGHT 利用基于模式分析辅助集群编辑(PACE)的思想,根据对自动跟踪结果的定量测量和多变量模式分析工具的分析结果,发现了常见类型的重建错误,提高了纠正重建结果的效率^[4]。图 1.4 展示了 FARSIGHT 导出的较大规模的神经结构重建结果。

FARSIGHT 的缺点在于,它专注于半自动重建,对于常见的错误修改效率确实

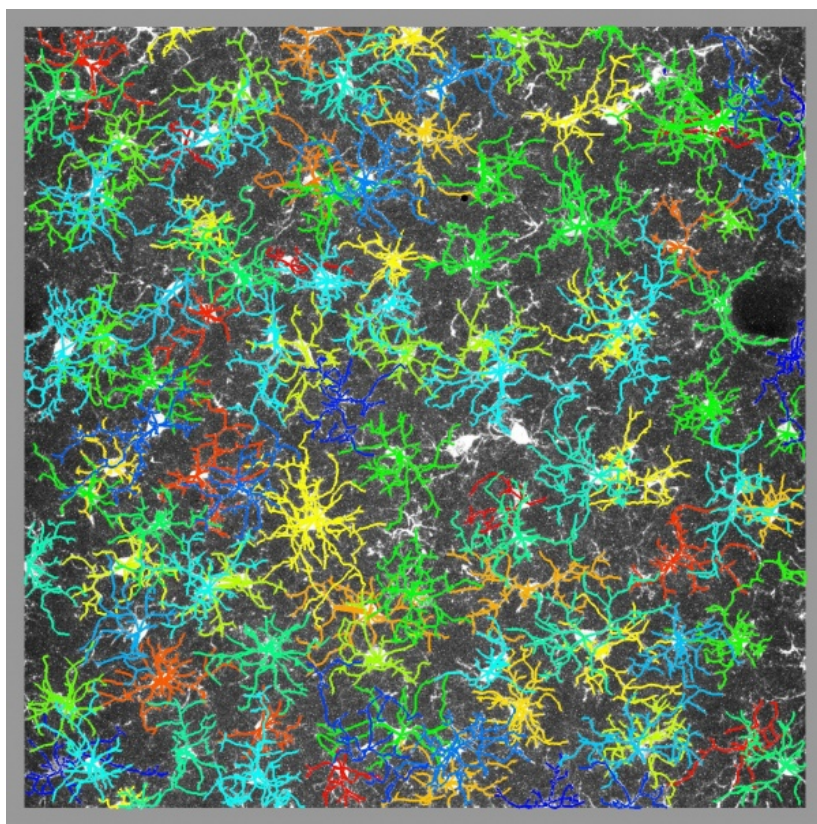


图 1.4 FARSIGHT 导出的重建结果

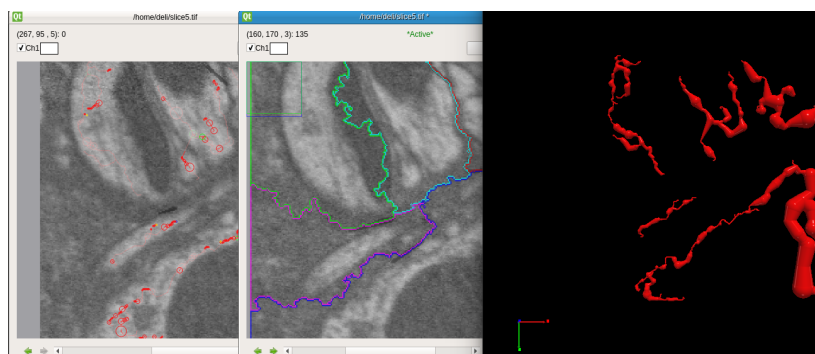


图 1.5 neuTube 软件运行界面

较高,但是如果遇到细小的非常见错误,FARSIGHT 无法识别,也不提供精细化的编辑手段,需要借助于其他软件完成。

1.2.2 neuTube

neuTube 是一种基于 SWC 文件格式的神经元重建软件,同时具备 2D 和 3D 的可视化以及直观地编辑、绘制功能,运行用户有效的根据荧光图像数据重建神经结构,并且编辑由其他软件生成的标准神经结构的文件^[3]。软件界面如图 1.5 所示。

虽然 neuTube 提供了 2D 和 3D 模式下精细编辑神经结构的功能,但是无法多人协同编辑,也无法保存编辑的历史记录,不利于多人协同工作。

1.3 论文结构

本文旨在设计并实现在线多用户的神经网络结构编辑分享平台,利用互联网便于数据共享与交流的特点解决一些现有神经元编辑软件的问题,使得神经科学家可以便捷地进行异地,多用户协同编辑神经网络结构,并能分享完成重建的结构脑图谱,探索神经元结构下的奥秘。由于项目涉及到数据可视化与后台服务器搭建,自然地将整个项目分成两部分,这里主要实现后台服务器的搭建,为前端可视化操作提供了有力的支持。

第一章讨论了交互式神经元重建系统的背景与意义以及神经元编辑软件的问题,第二章讨论了项目整体架构并简单介绍所用到的技术。第三章讨论技术实现的

细节以及如何根据性能测试报告进行性能优化,第四章描述了在性能优化之后的系统整体性能,第四章讨论了接下来的工作并分析了项目中存在的不足。

第 2 章 整体架构与技术选型

2.1 整体架构

项目整体结构如图 2.1 所示, 共分为神经信息数据库, 用户信息数据库以及网络服务器三部分组成。图中主要包含了两个方向的数据流, 一个是用户信息数据流, 另外一个神经信息数据流。

2.1.1 用户信息数据流

用户信息数据流主要负责三件事情, 一是验证用户身份, 二是获取用户资源列表, 三是检查用户行为是否有足够的权限。用户信息数据流可以抽象成如下几步:

1. 用户向网络服务器发送请求, 登录平台或注册新用户
2. 网络服务器向用户信息数据库验证用户身份或添加新的用户信息
3. 用户信息数据库返回验证结果给网络服务器
4. 网络服务器将结果反馈给用户

2.1.2 神经信息数据流

神经信息数据流负责维护三对关系, 用户和原始神经图片信息的关系, 用户和数字重建结果直接的关系以及数字重建结果和原始图片信息之间的关系。神经信息数据流可以抽象成如下几步:

1. 用户像网络服务器请求神经元信息
2. 网络服务器利用用户信息数据流中保存的用户信息返回对应用户资源列表
3. 用户信息数据库返回用户资源列表给网络服务器
4. 网络服务器根据用户资源列表向神经信息数据库查询对应神经信息
5. 神经信息数据库返回对应神经信息给网络服务器
6. 网络服务器返回用户所需的神经信息用于前端的可视化展示

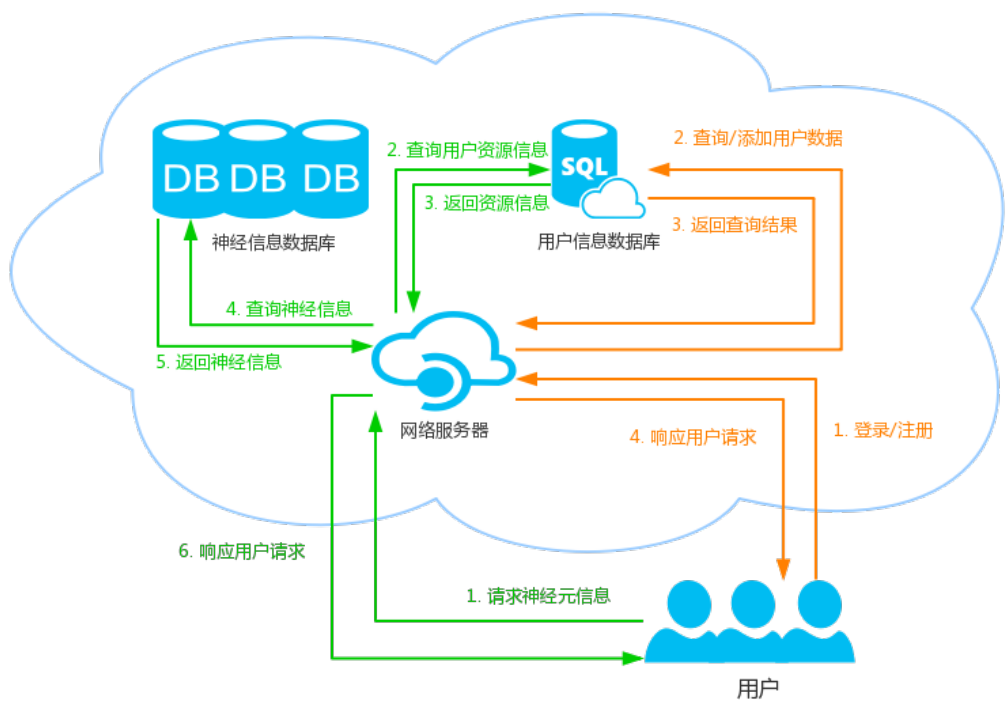


图 2.1 项目整体架构

2.2 技术选型

2.2.1 神经信息数据库

神经信息数据库包含两部分数据，一部分是原始大脑切片显微镜图像，另外一部分是初步完成数字重建的 SWC 文件。使用 DVID 作为数据库，储存这些信息。DVID 是一个分布式面向图像的数据服务，主要用于图像分析与可视化。DVID 有如下特点：

1. 便于扩展数据类型，允许用户根据数据特点加速访问速度，减少储存空间，提供方便的 API。这为储存数字重建结果提供了便利。
2. 为分布式数据储存提供了类似于 GIT 的版本控制系统，在此基础之上我们可以解决多用户同时编辑产生冲突的问题。
3. 方便连接其他 API 如 Google BrainMaps 和 OpenConnectome 等。
4. 支持多分辨率图像数据，使得用户可以在不同尺度下观察图像信息。

在 DVID 的基础上，构建出原始大脑切片显微镜图像与数字重建结果的储存仓库，将数据储存抽象成数据存储服务，使得可以专注于完成核心算法和逻辑。

2.2.2 用户信息数据库

用户信息数据库包含多用户管理以及用户资源管理。使用 PostgreSQL 数据库储存这部分信息。PostgreSQL 最初由加州大学伯克利分校计算机系开发完成。在支持大部分 SQL 标准之上，提供了许多诸如复杂查询，多版本并行控制，事物完整性等现代特性^[6]。由于 PostgreSQL 对标准 SQL 支持度较高，可以方便的和 DVID 联系起来，将用户信息和原始图像信息，数字重建结果对应起来。利用 PostgreSQL 支持的储存过程，事物以及多版本并行控制特性，我们可以方便的实现分布式，多用户实时编辑平台，并解决多用户同时编辑可能产生冲突的问题。

2.2.3 网络服务器

采用 Node.js 和 Express 完成网络应用开发。Node.js 是一个基于 Chrome V8 引起的 JavaScript 的运行环境。Node.js 使用了一个事件驱动、非阻塞式 I/O 的模型，使

其轻量又高效^[7]。Express 是一个基于 Node.js 平台的极简、灵活的 web 应用开发框架,提供丰富的 HTTP 快捷方式和任意排列组合的 Connect 中间件,帮助快速、简单的创建健壮、友好的 API。

第 3 章 平台搭建与性能调优

3.1 数字重建结果的表示

为了储存完成数字重建的结构脑胞体,并为前端的可视化操作提供相应的 API 支持,需要定义一种存储结构脑胞体的格式,这种格式需要满足如下特点:

1. 便于储存
2. 便于前后端之间传输
3. 支持对神经元的操作,并支持历史版本记录

从数学的角度来看,结构脑胞体可以用点集来定义: $\{n_i = (x_i, y_i, z_i, n_j) | i = 1, \dots, N, j = 0, \dots, N, i \neq j, x_i, y_i, z_i, r_i \in R\}$, 点与神经元之间的连接构成了一个树形结构,合法的神经元结构不允许出现环。每一个点 n_i , 都是一个中心在 (x_i, y_i, z_i) , 半径为 r_i 的球。 n_0 是一个空点,用来表示神经结构的根, n_j 表示 n_i 的父节点。从 n_i 到 n_j 表示一段向上的路径,这可以用一个数组 $(n_{k_1}, \dots, n_{k_n})$ 来表示,其中 n_{k_i+1} 代表 n_{k_i} 的父节点 $k_1 = i, k_n = j$ 。在这个模型中,基础结构单元是点,点定义了神经元结构的储存方式以及交互方式。

假设 S_1 和 S_2 是两个点集,对于一个神经结构的操作可以定义为:

$$f(S_1) = S_2$$

举例来说, $f(S_1) = \phi$, 式中 ϕ 代表空集, f 表示将点集 S_1 变换成了空集,意味着将点集 S_1 删除,因此 f 定义了删除操作。在定义接下来的操作之前,需要明确点的表示方式。简单来讲,点的表示只需要记录位置信息与父节点即可,但是为了提高遍历节点的效率,在点的表示中加入了一些冗余信息,例如子节点与兄弟节点。 $n = (G(n), P(n), C(n), S(n))$, 其中 $G(n) = (x(n), y(n), z(n), r(n))$ 。 n 定义了一个在 $(x(n), y(n), z(n), r(n))$ 处,半径为 $r(n)$,父节点为 $p(n)$ 的节点 n 。 n 的第一个子节点为 $C(n)$,下一个兄弟节点为 $S(n)$ 。查询子节点时,这样的表示方式只需要检查它的第一个子节点并遍历其兄弟节点即可,而在非冗余结构中,每个节点只与其父节点相连,算法需要检查树中的每个节点。

下面可以定义编辑操作。编辑节点 n 的值可以用修改对应的元组来定义。将对 $G(n)$ 的改变称为几何变换, 对 $P(n), C(n), S(n)$ 的变换成为结构变换。几何变换是较为直观的, 仅仅代表了神经元在空间上的位移。但是结构变换改变了结构脑胞体, 很可能造成非法的结构脑胞体。例如仅改变 $P(n)$ 会打破 $P(C(n)) = n, P(n) = P(S(n))$ 的规则。为了避免这样的问题, 我们在三个层次上构建对结构脑胞体的结构操作。

第一级包含三个基本操作, 分别表示了对 $P(n), C(n), S(n)$ 。这三种操作可以用以下公式定义:

$$f_p(\{n\}|n') = f_p(\{G(n), P(n), C(n), S(n)\}|n' = \{(G(n), n', C(n), S(n))\})$$

$$f_c(\{n\}|n') = f_c(\{G(n), P(n), C(n), S(n)\}|n' = \{(G(n), P(n), n', S(n))\})$$

$$f_s(\{n\}|n') = f_s(\{G(n), P(n), C(n), S(n)\}|n' = \{(G(n), P(n), C(n), n')\})$$

在这个层次上, 无法保证结构的合法性。

第二层次包括简单有效的操作。假设 $F_{p_0}(n)$ 代表将节点 n 的父节点设为 n_0 , 即空节点, 如果 $C(P(n)) = n$, 即 n 是父母的第一个子节点,

$$F_{p_0}(n) = \begin{cases} f_s(\{n\}|n_0) \circ f_p(\{n\}|n_0) \circ f_c(\{P(n)\}|S(n)), & C(P(n)) = n \\ f_s(\{n\}|n_0) \circ f_p(\{n\}|n_0) \circ f_c(\{S^{-1}(n)\}|S(n)), & otherwise \end{cases}$$

其中, $f \circ g$ 代表一个复合操作, $S(S^{-1}(n)) = n$ 。为了更清楚的定义一个单节点, 在不增加歧义的情况下, $F_{p_0}(n)$ 被定义为一个函数而不是一个点集。设置父节点的操作被定义为

$$F_p(n|n') = f_c(\{C(n')\}|n) \circ f_s(\{n\}|C(n')) \circ f_p(\{n\}|n') \circ F_{p_0}(n)$$

设置 n 作为 n' 的第一个子节点虽然可以用其他的操作合成出来, 但是在实践中, 定义更多的操作对于储存以及前后之间的交互提供了极大的便利。

$$F_s(n|n') = f_s(\{n'\}|n) \circ f_s(\{n'\}|S(n)) \circ f_p(\{n'\}|P(n)) \circ F_{p_0}(n')$$

第三层次由一组复合操作组成, 其中包括任何第二层次的操作复合而成的操作。将一个操作分解为基本操作有助于保证编辑操作的有效性。更重要的是, 分解基

表 3.1 用户信息表

字段名	数据类型	备注
username	STRING	主键
password	STRING	
salt	UUID	用于保证用户账户安全

表 3.2 原始图像数据表

字段名	数据类型	备注
username	STRING	创建者, 外键, 用户信息表中的 username
image	STRING	
role	STRING	用于权限控制

础操作有助于实现撤销和重做任意操作。撤销操作要求撤消任意复杂度的操作。例如, 删除的逆运算需要恢复多个相邻的节点。直接推导逆操作不仅需要大量的工作, 也容易导致很难绘制错误。将一个操作分解为一系列基本操作之后, 这样可以很容易构造撤消操作的逆转序列。

第三层操作由第二层复合而来, 第二层操作由第一层复合而来, 而第一层操作只包含三种情况, 这样便可以用三种操作来表示结构结构变换, 加上可以直观的用三种操作表示的几何变换, 共可以用六种操作表示所有的对神经元结构的操作。这样便可以针对这六种简单操作设计不同的 API 供前端调用, 使得针对操作的特点进行优化成为了可能。

3.2 数据库结构设计

为了实现多用户管理以及用户资源管理, 共设计实现了三张数据表, 分别是用户信息表, 原始图像数据表以及结构脑胞体数据表。

1. 用户信息表用户信息表如表 3.1 所示, 共有三个字段, 分别储存了用户名, 密码和用户保证账户安全的盐值。

2. 原始图像数据表原始图像数据表如表 3.2 所示, 共有三个字段, 分别储存了创建者, 图像名和权限控制的用户角色。

3. swc 数据表原始图像数据表如表 3.3 所示, 共有五个字段, 分别储存了创建者, 图像名, 创建时间, swc 文件名以及用户评论。根据创建时间, 可以建立同一图像下 swc 文件的拓扑顺序, 为多用户同时编辑以及合并冲突分支提供了基础。

表 3.3 原始图像数据表

字段名	数据类型	备注
username	STRING	创建者,外键,用户信息表中的 username
image	STRING	原始图像名,外键,原始图像数据表中的 image
createdAt	TIME	创建时间
swc	TEXT	swc 文件名
comments	STRING	备注

3.3 基础平台的搭建

在确定了结构脑胞体的表示方式并完成了数据库结构的设计之后,基础平台的搭建更多是工程上的考虑与工作。项目初期针对可能会涉及到的技术做了广泛而细致的调查与研究,最终确定了在上一章中的技术选型,选择了合理且先进的技术使得开发工作完成的十分顺利,可以将时间用在测试与性能调优。这里简单陈述一下遇到的问题与解决方案。

3.3.1 跨浏览器兼容

由于网络浏览器市场竞争激烈,浏览器的开发速度非常快,新增功能不需要供应商之间的协调。引入新功能的优先级通常会优先于错误修复,导致浏览器不稳定,不符合 Web 标准,频繁崩溃并且具有许多安全漏洞。为了标准化 JavaScript, Ecma International 在 ECMA-262 和 ISO / IEC 16262 中提出了 ECMAScript^[2]。在项目中希望使用 ECMAScript 来编写网站,使平台更加符合互联网标准。然而在目前的环境中,各个浏览器对 ECMAScript 支持的并不好,很多的神经学家依旧在使用较为老旧的浏览器,ECMAScript 在这样的环境中无法运行。HTML 和 css 也存在这样的问题,很多现代的特性在老旧的浏览器中无法使用。

为了解决这个问题,既可以让前端可视化人员能使用先进的特性,也可以保证在老旧的浏览器环境中可以正常运行,需要将现代的语法标准针对每种不同的浏览器,转换到每种浏览器自己的标准上。配合使用 webpack^[9] 这一工具,针对使用率较高的浏览器的标准完成了这一工作。前端可视化人员可以随意的使用最先进的支持的并不好,很多的神经学家依旧在使用较为老旧的浏览器,ECMAScript 7, HTML 5 以及 CSS 3 等技术来完成可视化和神经结构编辑任务而不用考虑老旧的浏览器是否



图 3.1 原始神经元图像样例

支持这些技术,经过 webpack 及其一些列定制化的插件,将其转换到不同浏览器自己的标准上,较为完善的解决了这一问题。在转换的过程中还实现了代码混淆和打包压缩,一定程度上提高了安全性和效率。

3.3.2 原始图像信息传输

由于在编辑神经元结构的过程中需要对照原始图像信息,而每一张图片仅代表神经组织的一个切片,如果在 3D 模式下进行编辑会设计到许多张原始图片,因此图像信息的传输占据了网络服务器服务器绝大多数的流量。因此实现原始图像信息的传输在平台搭建的过程中占据了重要地位。

原始神经元图像,如图 3.1 所示,有两个特点:

1. 背景面积大,实际的神经元组织在图像中的面积较小。
2. 绝大多数图像是灰度图,数据只有一个通道,甚至有部分图像是黑白图像,只有 0 和 1。

针对神经元图像的这个特点,可以针对性的传递图片中的神经元组织,忽略掉大面积的黑色背景,这样做会大大降低所需要传递的数据量。但是这样做一方面需要判断图片中的神经组织,增大后端服务器的计算量;另一方面对于一些不同显微镜下的图片神经元在图像中的比例较大,这种优化方式甚至会加大数据传输量。最终采取的解决方案是在后端服务器计算资源空闲的时候对原始图像信息进行处理,对

图 3.2 未经过任何优化的性能数据。图中 Images 代表获取用户原始图像列表相关 API 的响应时间, Swcs 代表用户对神经元结构进行操作的相关 API 的响应时间, SwcContent 代表用户获取结构脑胞体的响应时间。

于处理完毕且图像中神经元组织较小的图片只传输神经元组织信息, 反之传递原始图像。这样做在绝大多数场景下取得了较高的性能。

3.4 平台硬件架构

在软件编写完成之后, 共使用三台计算机作为网络节点, 一台计算机部署了神经信息数据库和用户信息数据库, 另外两台部署了网络应用服务器用于负载均衡。计算机详细配置如下:

1. 操作系统: Ubuntu 16.04.2 LTS (GNU/Linux 4.4.0-72-generic x86_64)
2. 中央处理器: Intel(R) Xeon(R) CPU E5-2620 v2 @ 2.10GHz
3. 内存: 63149 MB
4. 网卡: Ethernet controller: Broadcom Corporation NetXtreme II BCM57800 1/10 Gigabit Ethernet * 4
5. 硬盘: 1.75 TB 机械硬盘

3.5 性能优化

在平台搭建完成后, 使用 Gatling^[10] 进行了压力测试, 数据如图 3.2 所示。测试中一共模拟了 100 名用户同时访问平台, 每位用户模拟进行不同的操作共计 301 次操作, 所用用户共计 30100 次操作, 平均每秒进行 2508.333 次操作。

3.5.1 优化获取结构脑胞体的响应时间

从图 3.2 中可以看出获取结构脑胞体的响应时间较长, 最长响应时间甚至达到了 4028ms, 这对于用户来说是可以明显感受到的卡顿, 甚至是不可接受的卡顿, 这使得需要对获取结构脑胞体的 API 进行优化。考虑到这个 API 需要传输大量的内容, 可以认为是传输数据量较大导致的性能问题, 可以考虑从减少传输的数据量入手。



图 3.3 经过优化的获取结构脑胞体响应时间，从 166ms 降低到了 17ms，降低了 89.75%

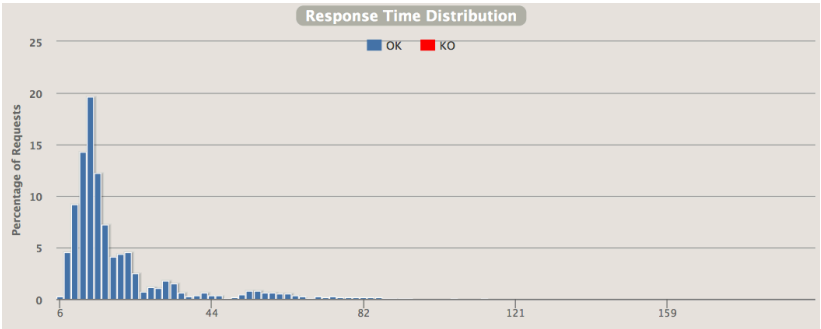


图 3.4 经过优化的获取结构脑胞体响应时间分布，绝大多数的响应时间在 6 44 ms 之间，用户感受不到明显的卡顿

经过调查相关技术，最终采用两种方式进行优化。第一个方案是采用浏览器端的数据库 indexDB 进行缓存^[5]，将已经获取过的结构脑胞体储存在客户端中，减少了向服务器的请求次数。另一方面，根据 Mogul, Jeffrey C 等人提出的在 HTTP 中使用的编码和压缩方式并结合一些更新的技术对结构脑胞体的数据进行了压缩，是的传输的数据量更小。结合这两点，将获取结构脑胞体的响应时间从 166ms 降低到了 17ms，降低了 89.75%，具体数值如图 3.3，详细的响应时间分布如图 3.4

第 4 章 项目成果

4.1 第一节

填入正文内容

参考文献

- [1] Kerry M Brown, Germán Barrionuevo, Alison J Canty, Vincenzo De Paola, Judith A Hirsch, Gregory SXE Jefferis, Ju Lu, Marjolein Snippe, Izumi Sugihara, and Giorgio A Ascoli. The diadem data sets: representative light microscopy images of neuronal morphology to advance automation of digital reconstructions. *Neuroinformatics*, 9(2-3):143–157, 2011.
- [2] ECMA Ecma. 262: EcmaScript language specification. *ECMA (European Association for Standardizing Information and Communication Systems)*, pub-ECMA: adr, 1999.
- [3] Linqing Feng, Ting Zhao, and Jinhyun Kim. neutube 1.0: A new design for efficient neuron reconstruction software based on the swc format. *Eneuro*, 2(1), 2014.
- [4] Jonathan Luisi, Arunachalam Narayanaswamy, Zachary Galbreath, and Badrinath Roysam. The farsight trace editor: an open source tool for 3-d inspection and efficient pattern analysis aided editing of automated neuronal reconstructions. *Neuroinformatics*, 9(2-3):305–315, 2011.
- [5] Mozilla Developer Network. Indexeddb, 2013. URL: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/IndexedDB_API, 2013.
- [6] Michael Stonebraker and Greg Kemnitz. The postgres next generation database management system. *Communications of the ACM*, 34(10):78–92, 1991.
- [7] Stefan Tilkov and Steve Vinoski. Node.js: Using javascript to build high-performance network programs. *IEEE Internet Computing*, 14(6):80–83, 2010.
- [8] Lav R Varshney, Beth L Chen, Eric Paniagua, David H Hall, and Dmitri B Chklovskii. Structural properties of the caenorhabditis elegans neuronal network. *PLoS Comput Biol*, 7(2):e1001066, 2011.

-
- [9] webpack.js.org. webpack. <https://webpack.js.org/>. Accessed May 15, 2017.
- [10] webpack.js.org. webpack. <http://gatling.io/>. Accessed May 15, 2017.
- [11] John G White, Eileen Southgate, J Nichol Thomson, and Sydney Brenner. The structure of the nervous system of the nematode *caenorhabditis elegans*. *Philos Trans R Soc Lond B Biol Sci*, 314(1165):1–340, 1986.

致 谢

附 录

一、题目：_____

二、指导教师对毕业论文(设计)的进度安排及任务要求：

起讫日期 200 年 月 日至 200 年 月 日

指导教师(签名)_____ 职称 _____

三、系或研究所审核意见：

负责人(签名)_____

年 月 日

毕 业 论 文 (设计) 考 核

一、指导教师对毕业论文(设计)的评语:

指导教师(签名) _____

年 月 日

二、答辩小组对毕业论文(设计)的答辩评语及总评成绩:

成绩比例	文献综述 占 (10%)	开题报告 占 (20%)	外文翻译 占 (10%)	毕业论文 (设计) 质量及答辩 占 (60%)	总评成绩
分值					

答辩小组负责人(签名) _____

年 月 日