## Instituto Politécnico Nacional Escuela Superior de Computo

## Desarrollo de Sistemas Distribuidos

Tarea 5. Multiplicación de matrices utilizando objetos distribuidos.

Isaac Godínez Cortés 4CV14

## Desarrollo.

En está practica se desarrollará un sistema que calcule el producto de dos matrices cuadradas utilizando Java RMI.

Se ejecutarán casos:

- 1) N=9, donde se imprimirán por pantalla las matrices A, B y C y el checksum de la matriz C.
- 2) N=3000, donde solamente se imprimirá por pantalla el checksum de la matriz C.

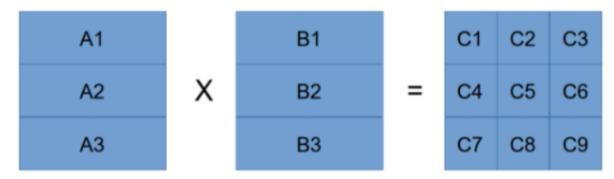
Tanto los elementos de las matrices A, B y C, como el checksum van a ser de tipo double.

Se inicializarán las matrices A y B de la siguiente manera.

$$A[i][j] = 3 * i + j$$

$$B[i][j] = i - 4 * j$$

De igual manera, se dividirán las matrices A y B en tres partes, y por ende la matriz C estará dividida en 9 partes, como lo muestra la imagen siguiente.



El cliente RMI ejecutará en una máquina virtual con ubuntu en Azure correspondiente al nodo 0. El servidor RMI ejecutará en tres máquinas virtuales correspondiente a los nodos 1, 2 y 3 con ubuntu en Azure. El programa rmiregistry ejecutará en cada nodo donde ejecute el servidor RMI. El nodo 1 calculará los productos C1, C2 y C3, el nodo 2 calculará los productos C4, C5 y C6, y el nodo 3 calculará los productos C7, C8 y C9.

El cliente RMI inicializará las matrices A y B, obtendrá la transpuesta de la matriz B, invocará el método remoto multiplica\_matrices(), calculará el checksum de la matriz C, y en el caso de N=9 imprimirá por pantalla las matrices A, B y C.

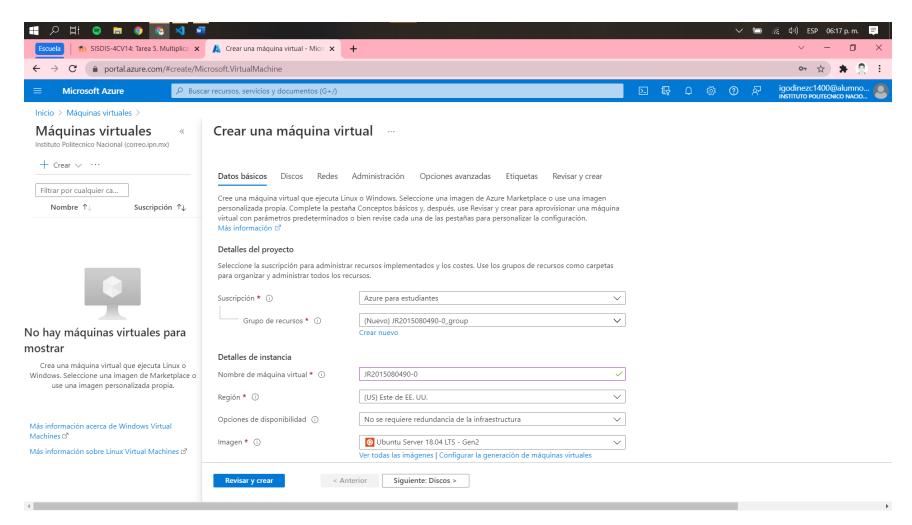


Ilustración 1)Creación de la primera máquina virtual en el portal de Azure con el nombre JR2015080490-0 como lo indica las indicaciones de la práctica, se selecciona una imagen de ubuntu server 18.04.

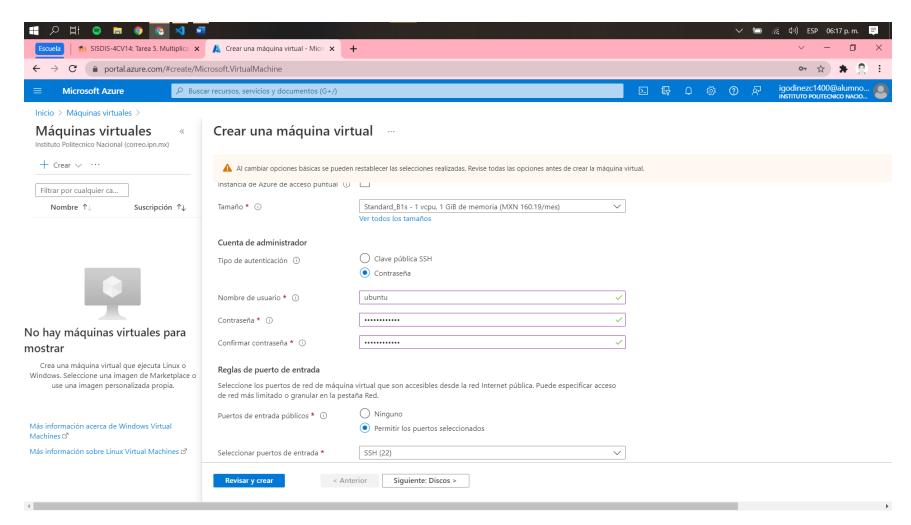


Ilustración 2) Se selecciona la opción de contraseña en el tipo de autenticación, se ingresa un nombre de usuario y contraseña, lo demás se deja como viene por defecto.

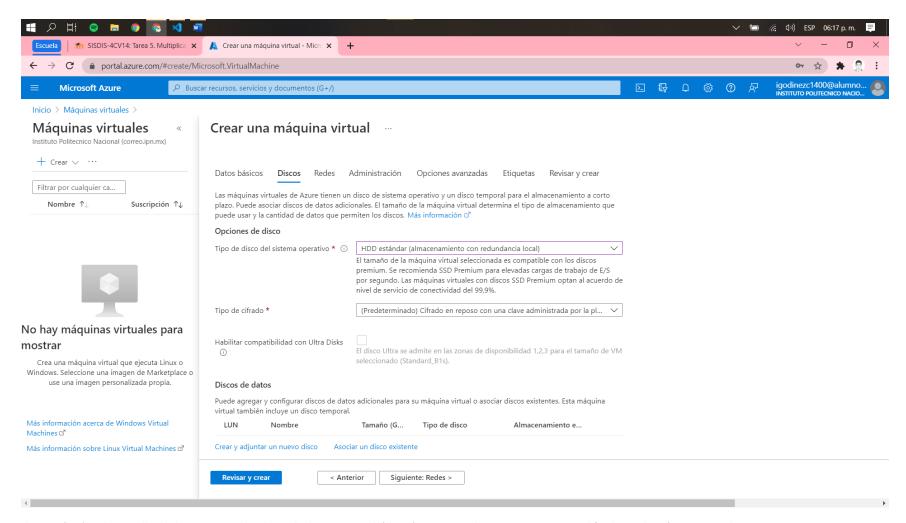


Ilustración 3) En la pestaña de discos, se cambia el tipo de disco que tendrá la máquina virtual a uno HDD, esto con el fin de que la máquina virtual tenga un menor costo.

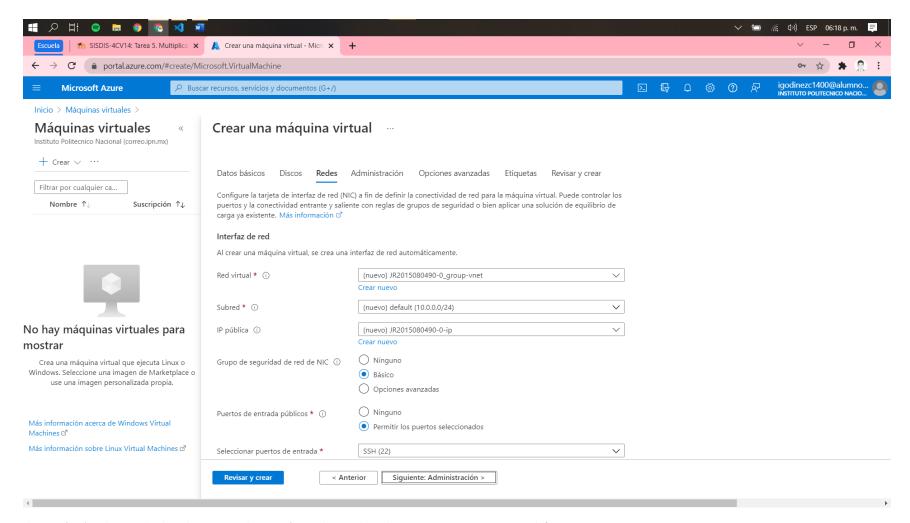


Ilustración 4) En la pestaña de redes no se realiza ningún cambio, se dejan las opciones como vienen por defecto.

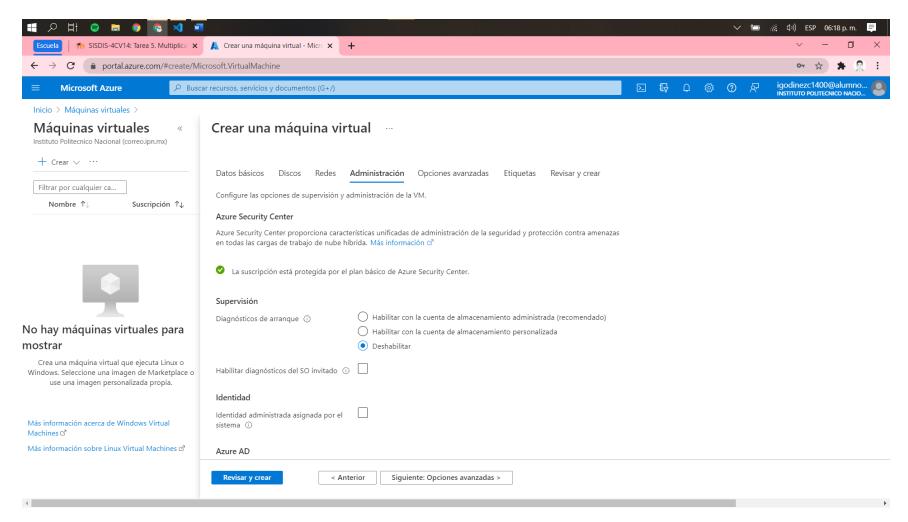


Ilustración 5) En la pestaña de administración se cambia la opción que viene por defecto en el diagnóstico de arranque a deshabilitar, lo demás se deja como viene por defecto.

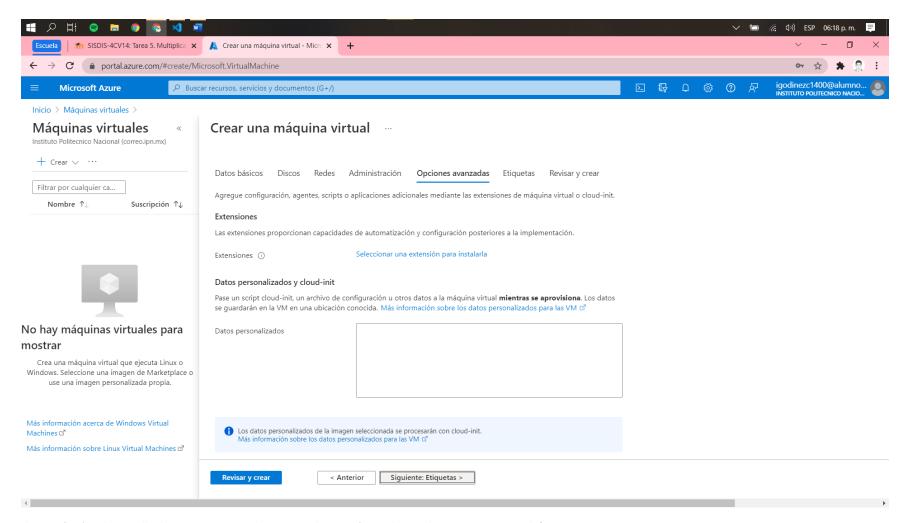


Ilustración 6) En la pestaña de opciones avanzadas no se realiza ningún cambio, se deja como viene por defecto.

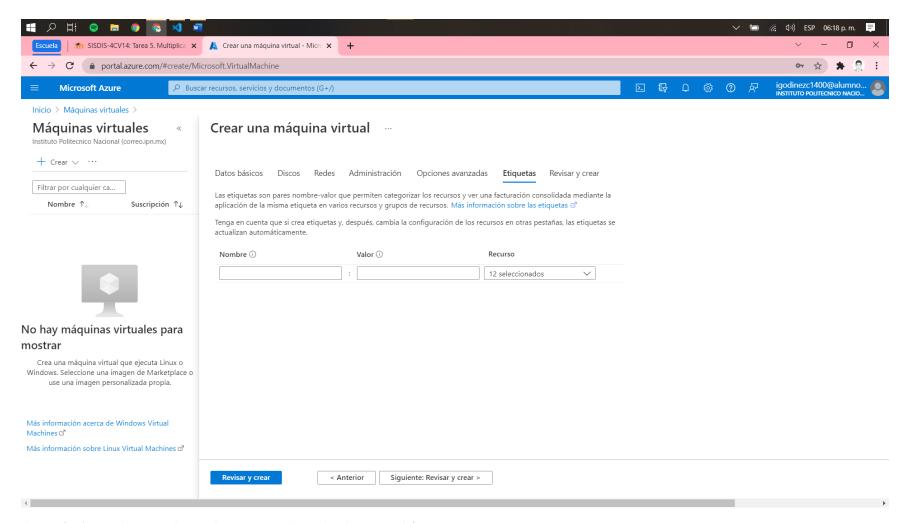


Ilustración 7) De igual manera, la pestaña etiquetas se deja tal cual viene por defecto.

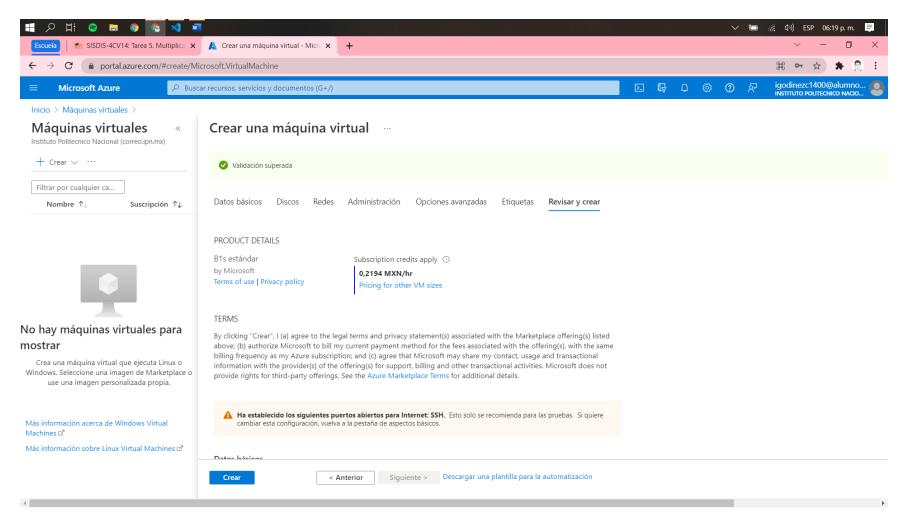


Ilustración 8) Se espera a que no haya problemas para crear la máquina virtual en la pestaña revisar y crear, en caso de no existir problema, como es el caso, se da click en crear.

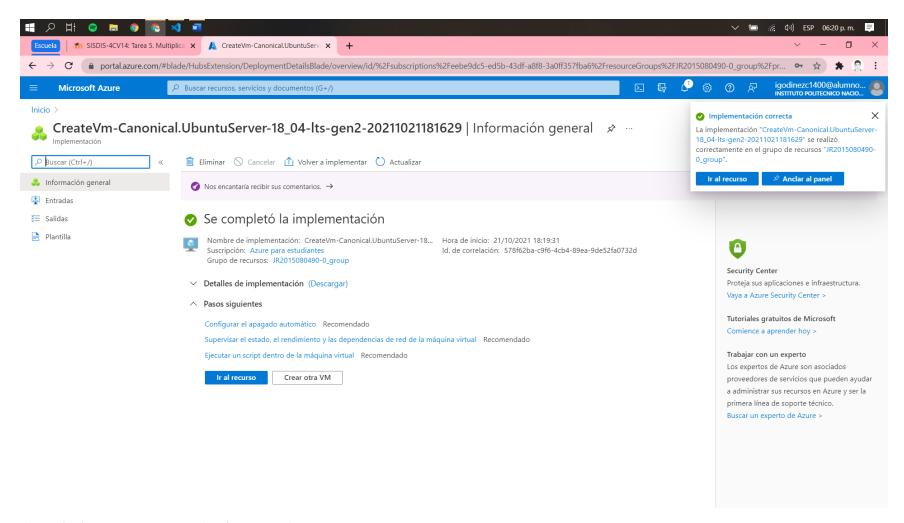


Ilustración 9) Se espera a que se cree la máquina virtual.

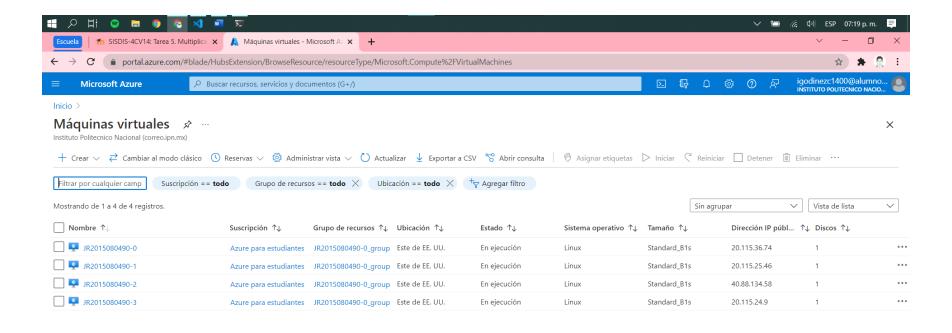




Ilustración 10) Máquinas virtuales creadas con el mismo grupo de recursos y con el nombre correspondiente a cada nodo.

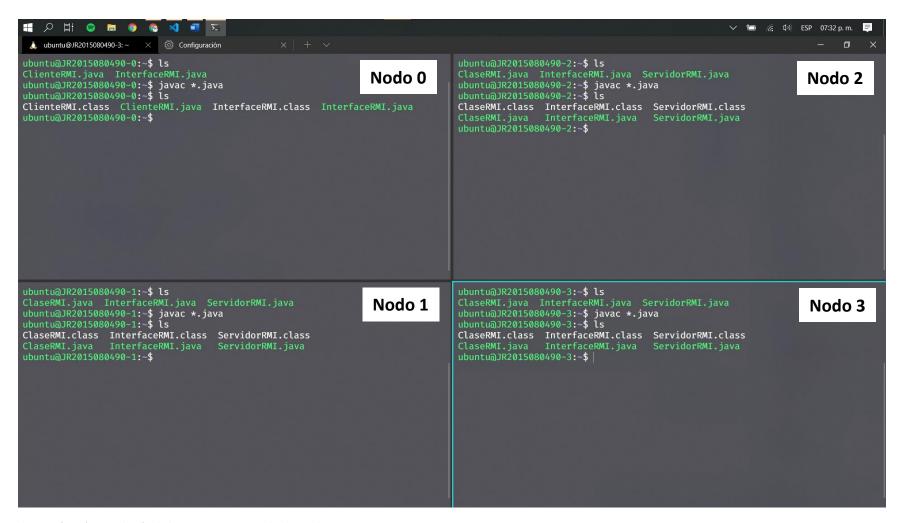


Ilustración 11) Compilación de los programas en todos los nodos.

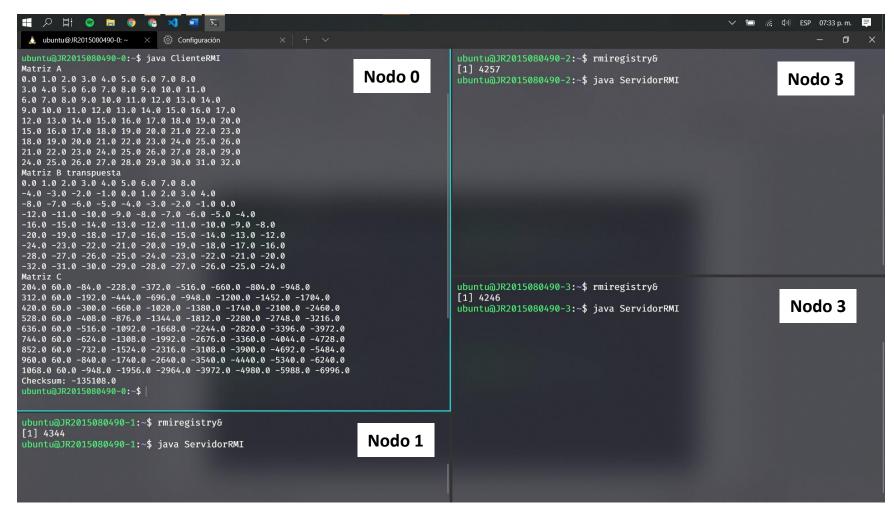


Ilustración 12) Ejecución del programa Cliente en el nodo 0 y del programa Servidor en los nodos 1, 2 y 3, como se observa en el nodo 0, se ejecutó el programa con un N igual a 9, teniendo como salida las matrices A, B transpuesta y C, además del checksum calculado de la matriz C.

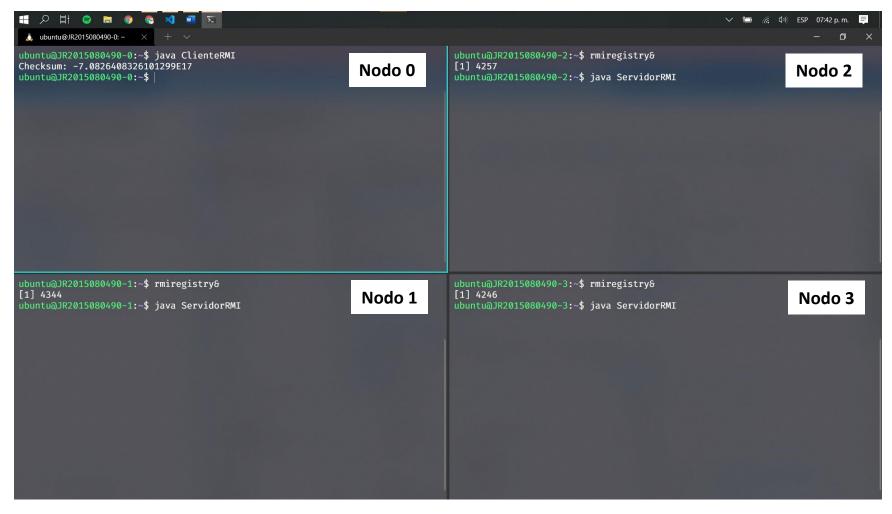


Ilustración 13) Ejecución del programa Cliente en el nodo 0 y del programa Servidor en los nodos 1, 2 y 3, como se observa en el nodo 0, se ejecutó el programa con un N igual a 3000, teniendo como salida solamente el checksum calculado de la matriz C.

## Conclusiones.

Está práctica me mostro que es más sencillo implementar el cálculo de la multiplicación de matrices comparado con el realizado mediante hilos y sockets, además de que se "agrego" un nivel más de dificultad, lo pongo entre comillas porque realmente no era muy complicado adaptar el programa ya hecho, solamente había que modificar los límites de los métodos ya creados.