

Wrocław, dn. 10 czerwca 2015r.

POLITECHNIKA WROCŁAWSKA

APLIKACJE INTERNETOWE I ROZPROSZONE

Obliczanie przybliżenia liczby π .

DOKUMENTACJA KOŃCOWA

Grupa projektowa:

Paweł STERNIK, 200623

Kamil CICHUTA, ???

Mariusz CEBULA, ???

Sławomir SYGUT, ???

Prowadzący:

dr inż. Marek WODA

Termin spotkań:

Środa, godz. 07:30

Spis treści

1	Temat projektu.	2
2	Cel projektu.	2
2.1	Cel dydaktyczny.	2
2.2	Cel merytoryczny.	2
3	Opis zastosowanego algorytmu.	3
3.1	Opis słowny algorytmu.	3
3.2	Obliczanie liczby Pi metodą Monte Carlo.	3
3.3	Implementacja algorytmu - program jednowątkowy.	5
4	Zastosowane technologie.	7
4.1	Framework Django.	7
4.2	Technologia MPI.	7
4.3	CSS i HTML.	7
4.4	Komunikacja grupy.	7
4.4.1	GitHub.	8
4.4.2	Trello.	10
5	Plan realizacji.	11
5.1	Podział pracy między członków grupy.	11
5.2	Terminarz realizacji zadań.	11
6	Implementacja silnika obliczeniowego.	11
7	Aplikacja internetowa.	11
8	Testy.	11
9	Podsumowanie i wnioski.	11

1 Temat projektu.

Tematem projektu realizowanego w ramach kursu Aplikacje Internetowe i Rozproszone było wyznaczanie rozszerzenia liczby Pi z wykorzystaniem algorytmu Monte Carlo. Realizacja wymagała implementacji kilku modułów stanowiących cały system.

2 Cel projektu.

2.1 Cel dydaktyczny.

Głównym celem dydaktycznym kursu było zapoznanie się z technologiami wykorzystywanymi do tworzenia rozproszonych aplikacji połączonych z internetowymi klientami. Ponadto kurs wymagał zoorganizowania pracy w grupach kilkusobowych co wymuszało zaplanowanie kolejnych etapów pracy i podział poszczególnych zadań między członków grupy. Wykorzystane zostały do tego odpowiednie narzędzia komunikacji, które zostaną opisane dokładniej w dalszej części dokumentu.

2.2 Cel merytoryczny.

Implementacja algorytmu Monte Carlo obliczającego rozszerzenie liczby Pi z wykorzystaniem technologii MPI (ang. Message Passing Interface) czyli protokołu komunikacyjnego służącego do przesyłania komunikatów pomiędzy procesami programów równoległych. Ponadto stworzenie aplikacji internetowej która poprzez stworzoną bazę danych łączy się z silnikiem obliczeniowym działającym na kilku niezależnych komputerach. Strona powinna posiadać elementy zmieniające się dynamicznie podczas realizacji zadania - przykładowo pasek postępu.

3 Opis zastosowanego algorytmu.

3.1 Opis słowny algorytmu.

Metoda Monte Carlo stosowana jest do problemów, które jest bardzo trudno rozwiązać za pomocą podejścia analitycznego. Najczęściej stosuje się ją do modelowania złożonych problemów takich jak:

1. Obliczanie całek.
2. Obliczanie łańcuchów procesów statystycznych .
3. Obliczanie złożonych symulacji.

Metoda opiera się na losowaniu nazywanym w tym przypadku wyborem przypadkowym. Losowanie dokonywane jest zgodnie z rozkładem, który jest znany. Przykładowo całkowanie metodą Monte-Carlo działa na zasadzie porównywania losowych próbek z wartością funkcji. Dokładność wyniku uzyskanego tą metodą jest zależna od liczby sprawdzeń i jakości użytego generatora liczb pseudolosowych. Zwiększanie liczby prób nie zawsze zwiększa dokładność wyniku, ponieważ generator liczb pseudolosowych ma skończenie wiele liczb losowych w cyklu. Przykładowo całkowanie tą metodą jest używane w przypadkach, kiedy szybkość otrzymania wyniku jest ważniejsza od jego dokładności (np. obliczenia inżynierskie).

W projekcie algorytm Monte Carlo zostanie wykorzystany do obliczenia rozszerzenia dziesiętnego liczby Pi. Dokładny opis realizacji tego algorytmu znajdują się w następnym punkcie.

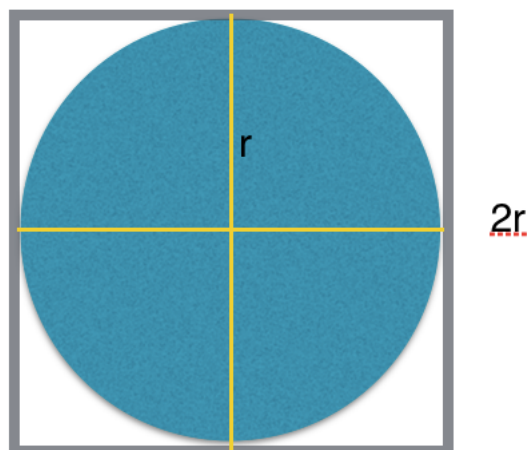
3.2 Obliczanie liczby Pi metodą Monte Carlo.

Liczbę Pi można obliczać na wiele różnych sposobów. Jednym z nich jest wykorzystanie metody Monte Carlo. Metoda ta charakteryzuje się przede wszystkim swoją stosunkowo prostą procedurą jak i przystosowaniem do zaimplementowania mechanizmów zrównoleglenia - co jest jednym z głównych celów projektu. Pole kwadratu przedstawionego na Rysunku 1 wynosi:

$$(4\Pi)^2$$

natomiast koła oczywiście:

$$(\Pi)r^2$$



Rysunek 1: Koło o promieniu r wpisane w kwadrat - bok $2r$.

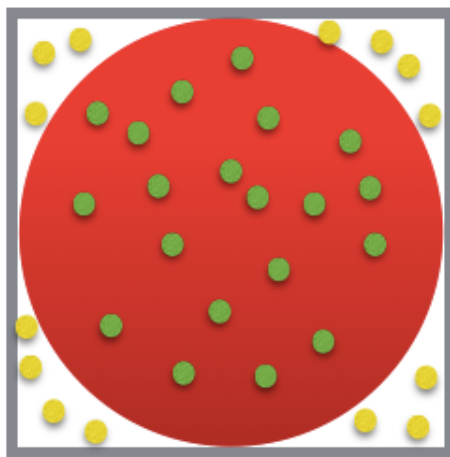
Znając zatem pole koła jak i kwadratu można zauważyć że stosunek pola koła do pola kwadratu wynosi:

$$\frac{PoleKola}{PoleKwadratu} = \frac{\Pi r^2}{4r^2} = \frac{\Pi}{4}$$

Następnie korzystając z tego, że pole koła jak i kwadratu zostały w jakiś sposób obliczone można wyciągnąć wzór na liczbę Pi:

$$\Pi = 4 \frac{PoleKola}{PoleKwadratu}$$

Dojście do tego punktu mogłoby się wydawać zatoczeniem koła i powrotem do punktu początkowego problemu. Tak nie jest. Ponieważ dopiero w tym miejscu pojawia się cała charakterystyka metody Monte Carlo. Abstrakcyjnie należy sobie teraz wyobrazić sytuację, w której rzucamy bardzo dużo razy rzutkami w tarczę wyglądającą jak Rysunek 1. Kończąc grę, plansza będzie pokryta rzutkami znajdującymi się we wnętrzu koła jak i poza nim na obszarze kwadratu. Podsumowując liczba rzutek w i poza kołem będzie równa stosunkowi pola koła do pola kwadratu. Formalnie losowanie będzie odbywać się



Rysunek 2: Przykład losowania punktów.

pośród punktów należących do zbioru pokrytego współrzędnymi należącymi do przedziału $[-2r, 2r]$. Stosunek liczby punktów zawierających się w kole o środku w punkcie $[0,0]$ i promieniu r do wszystkich wylosowanych punktów będzie dążył w nieskończoność (z pewnym prawdopodobieństwem) do stosunku tego pola koła do koła kwadratu o boku $2r$. Co więcej, stosunek ten będzie identyczny również do ćwiartki koła. Jeżeli pole koła podzielimy na cztery i tak samo podzielimy pole kwadratu, to ich stosunek będzie wciąż taki sam. Oznacza to, że wystarczy, jeżeli będziemy losowali punkty o współrzędnych od 0 do r . Cała metoda sprowadza się więc do tego, by losować punkty, sprawdzać, czy mieszczą się w kole, i następnie podstawiać liczby wylosowanych punktów do wzoru. Losując odpowiednio dużo punktów, powinniśmy otrzymać z pewnym prawdopodobieństwem rozsądne przybliżenie liczby Pi.

3.3 Implementacja algorytmu - program jednowątkowy.

Dla lepszego zrozumienia działania algorytmu i sprawdzenia jego rezultatów stworzony został program w języku C++ obliczający przybliżenie liczby Pi wykonujący wszystkie obliczenia szeregowo, czyli po prostu korzystający z jednego wątku. Program przyjmuje od użytkownika zadaną liczbę punktów. W rezultacie wyświetla obliczoną liczbę Pi oraz oryginalne rozwinięcie.

```
1 // Obliczanie_liczby_pi.cpp : wersja zwykła -jednowatkowa
2 // Autor : Pawel Sternik
3 // Data : 17.03.2015
4 // Metoda Monte Carlo wyznaczania liczby Pi
5
6
7 #include <iostream>
8 #include <stdio.h>
9 #include <stdlib.h>
10 #include <time.h>
11 #include <math.h>
12
13 using namespace std;
14
15 void PobieranieDanych(int &iloscPunktow)
16 {
17     cout << "Prosze podac ilosc wszystkich punktow: ";
18     cin >> iloscPunktow;
19 }
20
21 int main( int argc , char * argv [ ] )
22 {
23     // Delaracja wszystkich zmiennych
24     int liczbaWszystkichPunktow , bokKwadratu ,
25     poleKwadratu , liczbaPunktowKolo = 0;
```

```

26     double promienKola;
27     double **wszystkiePunkty;
28     long double mojePi;
29     srand(time(NULL));
30     // Pobieranie od uzytkownika liczby punktow
31     PobieranieDanych(liczbaWszystkichPunktow);
32     bokKwadratu = 1;
33     poleKwadratu = 1;
34     promienKola = bokKwadratu / 2;
35     // Utworzenie macierzy do przechowywania punktow w kwadracie
36     wszystkiePunkty = new double*[liczbaWszystkichPunktow];
37         for(int i=0; i < liczbaWszystkichPunktow; i++)
38         {
39             wszystkiePunkty[i] = new double[2];
40         }
41
42     // Losowanie wspolrzecznych punktu w kwadracie z zakresu -0,5 do 0,5
43     for(int i=0; i < liczbaWszystkichPunktow; i++)
44     {
45         for(int j=0; j < 2 ; j++)
46         {
47             double a = ( rand() % 10000 ) -
5000;
48             a = a / 10000;
49             wszystkiePunkty[i][j] = a;
50         }
51     }
52     for(int i=0; i < liczbaWszystkichPunktow; i++)
53     {
54         double potega = pow(wszystkiePunkty[i][0], 2) + pow(
wszystkiePunkty[i][1], 2);
55         double odleglosc = sqrt(potega);
56         if(odleglosc <= 0.5)
57         {
58             liczbaPunktowKolo++;
59         }
60     }
61
62     // "WYSWIETLENIE REZULTATOW DZIALANIA PROGRAMU – POROWNANIE"
63     cout << "
64     _____\n";
65     cout << "Liczba punktow w kole: " << liczbaPunktowKolo
66     << " na " << liczbaWszystkichPunktow << "\n";
67     mojePi = ((double)liczbaPunktowKolo/((double)liczbaWszystkichPunktow) *
4.0;
68     cout << "Moje Pi = " << mojePi << "\n";
69     cout << "Originalne Pi = 3.14159265359\n";

```

```
69  cout << "
    _____\n";
70
71  // Zwolnienie pamieci zaalokowanej przez macierz
72  for(int i=0; i < liczbaWszystkichPunktow; i++)
73  {
74      delete [] wszystkiePunkty[i];
75  }
76
77  delete [] wszystkiePunkty;
78  return 0;
79 }
```

```
MacBook-Air-Pawe:Kod Pawel$ cd Obliczanie_liczby_Pi/
MacBook-Air-Pawe:Obliczanie_liczby_Pi Pawel$ ls
makefile          obliczanie_pi.o
obliczanie_pi.cpp  pi
MacBook-Air-Pawe:Obliczanie_liczby_Pi Pawel$ ./pi
Prosze podac ilosc wszystkich punktow: 10000000
-----
Liczba punktow w kole: 7855365 na 10000000
Moje Pi = 3.14215
Orginalne Pi = 3.14159265359
-----
MacBook-Air-Pawe:Obliczanie_liczby_Pi Pawel$
```

Rysunek 3: Przykład działania programu jednowątkowego.

Jak widać na zamieszczonym zdjęciu ekranu program jednowątkowy obliczający rozwinięcie dziesiętne liczby Pi korzystając z metody Monte Carlo obliczył liczbę Pi równą 3.14215. Otrzymana dokładność sięga jedynie dwóch miejsc po przecinku przy stosunkowo już dużej ilości losowanych punktów - 10 mln. Program wyświetlił informację o tym, że 7855365 punktów znalazło się w kole.

4 Zastosowane technologie.

4.1 Framework Django.

4.2 Technologia MPI.

4.3 CSS i HTML.

4.4 Komunikacja grupy.

Podczas realizacji projektu wykorzystane zostały narzędzia ułatwiające pracę w grupie. Stworzone zostało repozytorium, w którym umieszczane były kody źródłowe progra-

mu obliczającego liczbę Pi czy też aplikacji internetowej napisanej w frameworku Django. Ponadto na portalu Trello istniała tablica na której zamieszczane były zadania do zrealizowania. Umożliwiło to jasny podział zadań oraz bez problemową serializację efektów pracy niwelując liczbę konfliktów podczas równoległego tworzenia kodu przez różne osoby. Podczas realizacji projektu każdy członek z grupy dzięki dobrze zoorganizowanej tablicy Trello znał swoje zadania oraz terminy realizacji, które stanowiły motywację do pracy.

4.4.1 GitHub.



Rysunek 4: Logo portalu GitHub.

GitHub to serwis internetowy wykorzystywany masowo przy projektach programistycznych, korzystający z systemu kontroli wersji Git. Stworzony został już w 2008 roku przy wykorzystaniu języków Ruby on Rails oraz Erlang. Dzisiaj serwis obsługuje już kilka milionów repozytoriów, a wśród nich darmowe publiczne repozytoria oraz płatne prywatne. Darmowe repozytoria utrzymywane są na licencji open source. Podczas realizacji projektu został stworzony bardzo prosty tutorial korzystania z Git'a z poziomu konsoli poleceń. Tutorial opisuje korzystanie z podstawowych funkcjonalności systemu kontroli wersji, wyłączając bardziej zaawansowane techniki branch'owania i merge'owania projektów. Instrukcja do skonfigurowania i uruchomienia repozytorium opartego o system



Rysunek 5: Logo systemu kontroli wersji- Git.

kontroli wersji Git na systemie Linux:

1. Instalacja najnowszej wersji gita za pomocą komendy:
sudo apt-get install git
2. Drugi krok to ustawienie globalnych danych konta założonego na stronie GitHub:
sudo git config --global user.name "nazwaKonta"
3. Następnie podajemy analogicznie maila na którego mamy założone konto na GitHub:
sudo git config --global user.email "email"
4. Przed tym krokiem zostały już skonfigurowane dane konta. Teraz należy je potwierdzić i połączyć się z interesującym nas repozytorium. Do nawiązania połączenia wykorzystywane są dwa sposoby : protokół HTTPS lub SSH. Tym razem wykorzystany będzie protokół HTTPS.
5. Prawdopodobnie po skonfigurowaniu danych konta Git pobierze automatycznie repozytoria, do których dane konto miało dostęp i umieści je w folderze Dokumenty.
6. W innym przypadku należy skopiować adres repozytorium ze strony portalu. Przykładowo:
https://github.com/syguts/AiIR0730obliczanieliczbyPI.git
7. Nawiązanie połączenia poprzez komendę:
git clone https://github.com/syguts/AiIR0730obliczanieliczbyPI.git AIIR
Gdzie "AIIR" to nazwa folderu, do którego zostanie pobrane repozytorium (wersja lokalna).

Natomiast same edytowanie repozytorium sprowadza się do sekwencji:

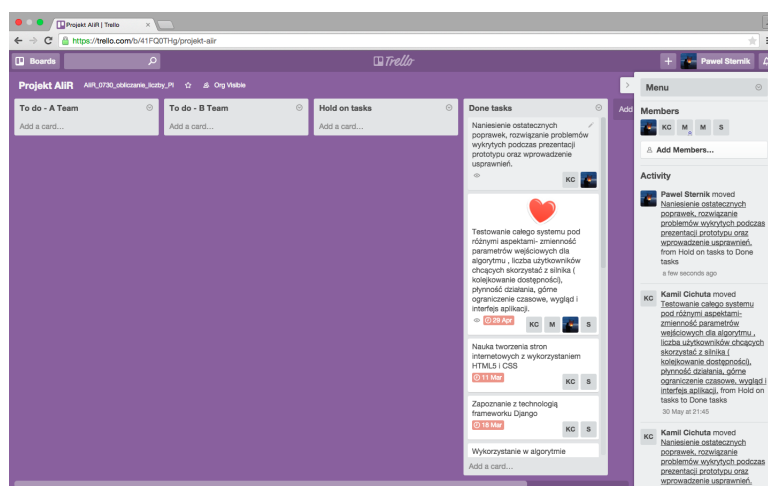
1. **git fetch** - funkcja sprawdza wersje zdalnego repozytorium (jeżeli zdalna wersja jest identyczna co do lokalnej wówczas wyświetlany jest stosowny komunikat)
2. **git log** - metoda wyświetla listę wprowadzonych zmian
3. **git pull** - pobranie wprowadzonych zmian - zaaktualizowanie lokalnego repozytorium.
4. **git add** - w przypadku dodania plików należy podłączyć je pod system kontroli wersji metodą git add nazwaPlikuFolderu
5. **git status** - metoda listująca zmiany wprowadzone przez użytkownika w wersji lokalnej od ostatniej aktualizacji
6. **git commit** - stworzenie commita zbierającego wprowadzone zmiany
7. **git push** - wypchanie wprowadzonych zmian na zewnątrz lokalnego repo, czyli dodanie do zdalnego repozytorium.

4.4.2 Trello.



Rysunek 6: Logo portalu Trello.

Trello to aplikacja do zarządzania zadaniami. Opiera się ona na paradygmacie Kanban stworzonym w Japonii, w firmie Toyota, należącym do technik Agile. Trello to także produkt horyzontalny. Co to znaczy?. Oznacza to, że nie jest to produkt skierowany konkretnie do jednej grupy odbiorców, a wszystkich, którzy potrzebują danego narzędzia oraz chcących skorzystać z jego funkcji. Projekty w Trello zbudowane są w oparciu o tablice, na których to znajdują się listy zadań. Listy te pozwalają tworzyć karty (zadania), które w bardzo prosty sposób możemy sortować, czy przenosić pomiędzy różnymi listami za pomocą techniki drag-and-drop. Poszczególni użytkownicy mogą być przypisywani do kart oraz budować grupy, a grupy i konkretne projekty tworzą organizacje. Bardzo przydatną funkcjonalnością Trello są także powiadomienia, które spływają w formie wiadomości na adres email lub powiadomień (push) na urządzenia mobilne. Każdy użytkownik ma oczywiście kontrolę nad nimi oraz ich częstotliwością. Dzięki powiadomieniom można być informowanym o dyskusjach, w których pojawia się nazwa użytkownika, obserwowanych projektach, lub aktywnościach innych użytkowników. W ten sposób komunikacja następuje w błyskawicznym tempie.



Rysunek 7: Przykładowy widok tablicy na portalu Trello.

5 Plan realizacji.

5.1 Podział pracy między członków grupy.

5.2 Terminarz realizacji zadań.

6 Implementacja silnika obliczeniowego.

7 Aplikacja internetowa.

8 Testy.

9 Podsumowanie i wnioski.