



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский государственный технический университет
имени Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ Робототехника и комплексная автоматизация

КАФЕДРА Системы автоматизированного проектирования (РК-6)

ОТЧЕТ ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКЕ

Студент _____ Боженко Дмитрий Владимирович _____
фамилия, имя, отчество

Группа _____ РК6-41М _____

Тип практики __ Преддипломная __

Название предприятия _____ «НИИ Автоматизации Производственных
Процессов МГТУ им. Н.Э. Баумана» _____

Студент _____ Боженко Д.В. _____
подпись, дата *фамилия, и.о.*

Руководитель практики
от кафедры _____ Витюков Ф.А. _____
подпись, дата *фамилия, и.о.*

Оценка _____

2025 г.

**«Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)**

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой *РК6*

_____ *А.П. Карпенко* _____
« ____ » _____ 2025 г.

З А Д А Н И Е
на прохождение производственной практики
Преддипломная
_____ **Тип практики**

Студент

_____ Боженко Дмитрий Владимирович _____ 2 курса группы РК6-41М _____
Фамилия Имя Отчество № курса индекс группы

в период с **07.02.2025** г. по **20.05.2025** г.

Предприятие: «НИИ Автоматизации Производственных Процессов МГТУ им. Н.Э. Баумана» _____

Подразделение: _____

(отдел/сектор/цех)

Руководитель практики от предприятия (наставник):

_____ Витюков Федор Андреевич _____
(Фамилия Имя Отчество полностью, должность)

Руководитель практики от кафедры:

_____ Витюков Федор Андреевич _____
(Фамилия Имя Отчество полностью, должность)

Задание:

- 1. Провести анализ существующих решений для реализации механизма мониторинга состояния выделенных серверов.**
- 2. Обеспечить систему механизмом мониторинга нагрузки каждого выделенного сервера и узла системы через консольный интерфейс.**

Дата выдачи задания **07.02.2025** г.

Руководитель практики от предприятия _____ / Витюков Ф.А. /

Руководитель практики от кафедры _____ / Витюков Ф.А. /

Студент _____ / Боженко Д.В. /

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
1. ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ.....	5
2. КРАТКИЙ ОТЧЕТ О ВЫПОЛНЕННЫХ РАБОТАХ.....	5
3. АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ	11
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	13
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	14

ВВЕДЕНИЕ

Современные приложения могут отображать информацию пользователю или администратору разными способами: от консольных интерфейсов CLI до графических интерфейсов GUI. Графические интерфейсы обладают несомненными достоинствами — визуальной наглядностью, удобством взаимодействия и широкими возможностями отображения сложных данных. Однако для ряда задач, особенно связанных с серверными приложениями и техническим администрированием, использование консольного интерфейса может быть предпочтительнее.

CLI отличается лаконичностью, минимальными системными требованиями и эффективностью в сценариях удалённого управления, автоматизации и мониторинга. Он особенно подходит для приложений, работающих на удалённых серверах, где зачастую недоступны графические подсистемы (такие как GNOME, KDE и другие оконные окружения). Кроме того, консольный интерфейс позволяет отказаться от использования различных графических элементов управления (слайдеров, аккордеонов, выпадающих списков и прочих UI-компонентов), которые в данных сценариях не только избыточны, но и могут усложнять взаимодействие и увеличивать накладные расходы на разработку и поддержку.

В частности, при отображении состояния серверов UE консольный интерфейс обеспечивает быстрый доступ к чётко структурированной и однозначной информации, значительно упрощая её обработку, чтение и понимание.

Таким образом, несмотря на очевидные ограничения в плане визуализации и интерактивности, консольный интерфейс становится оптимальным выбором в ситуациях, когда важнее простота, быстродействие и лёгкость интеграции с автоматизированными системами мониторинга и управления.

1. ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Необходимо реализовать механизм мониторинга состояния выделенных серверов Unreal Engine через консольный интерфейс. Механизм мониторинга должен обновлять информацию о серверах в режиме ран-тайм и поддерживать операции сортировки и фильтрации для лучшей читаемости и восприятия данных.

2. КРАТКИЙ ОТЧЕТ О ВЫПОЛНЕННЫХ РАБОТАХ

Взаимодействие с консолью можно реализовать самостоятельно, однако это зачастую неоправданно, поскольку существуют готовые решения, зарекомендовавшие себя в системных утилитах. Самым распространенным и легковесным программным инструментом такого типа является библиотека ncurses/PDCurses [1]. Библиотека PDCurses является аналогом библиотеки ncurses, которая была разработана специально под операционную систему Windows. Библиотеки имеют одинаковый API и имеют незначительные отличия, которые можно учесть для реализации кроссплатформенного ПО.

Перед началом использования ncurses/PDCurses, для начала необходимо собрать бинарные файлы библиотеки и подключить их в проект, чтобы линковщик понимал, откуда ему брать реализацию подключаемых заголовочных файлов. Процесс подключения библиотеки в проект полностью аналогичен процессу подключения библиотеки Boost.Asio.

Перед началом вывода какой-либо информации в консоль необходимо провести процесс инициализации и настройки библиотеки [2] (листинг 1).

Листинг 1 – Инициализация ncurses/PDCurses

```
void ConsoleMonitoring::Init()
{
    initscr();
    noecho();
    cbreak();
    curs_set(0);
    nodelay(stdscr, TRUE);
    keypad(stdscr, TRUE);
    start_color();
    init_pair(1, COLOR_BLACK, COLOR_GREEN);
    StartDrawLoop();
}
```

Метод *initscr()* инициализирует библиотеку и создает стандартный экран *stdscr* для вывода данных; *cbreak()* включает режим ввода символов без буферизации, при котором символы становятся доступными программе сразу после их ввода, без ожидания нажатия клавиши Enter; *curs_set(0)* скрывает курсор на экране; *nodelay(stdscr, TRUE)* делает функцию ввода символов *getch()* неблокирующей; *keypad(stdscr, TRUE)* включает поддержку обработки нажатия клавиш на клавиатуре; *init_pair()* позволяет задавать любую пару (цветовую, шрифтовую) для форматирования вывода на экран и улучшения читаемости информации. *ConsoleMonitoring::StartDrawLoop()* содержит в себе логику отрисовки информации на экран, которая выполняется в бесконечном цикле (листинг 2).

Листинг 2 — Основной цикл вывода информации в консоль

```
void ConsoleMonitoring::StartDrawLoop()
{
    timeout(1000); // Ожидание ввода до 1 секунды
    while (true)
    {
        UpdateScreen();
        int ch = getch();
        if (ch == 265) // F1
        {
            ToggleSearchMode();
        }
        ...
        if (ch >= 32 && ch <= 126) // Ввод любого символа с клавиатуры
        {
            if (m_bIsSerching)
            {
                m_searchQueryString += static_cast<char>(ch);
            }
        }
    }
}
```

Функция *timeout(int)* приостанавливает цикл на заданное количество миллисекунд и ждет ввода символов с клавиатуры посредством функции *getch()*. Если символы не были введены, то программа спустя заданное количество миллисекунд продолжает свое выполнение. Это помогает снизить нагрузку на процессор и в то же время не вызывает никаких задержек в выполнении цикла при вводе символов с клавиатуры.

`ConsoleMonitoring::UpdateScreen()` представляет собой набор функций отрисовки и очистки (листинг 3).

Листинг 3 — Функция отрисовки информации на экран

```
void ConsoleMonitoring::UpdateScreen()
{
    clear();
    DrawTableHeader();
    DrawServers();
    DrawFooter();
    refresh();
}
```

Метод `clear()` очищает внутренний буфер (виртуальный экран), удаляя с него все содержимое. Важно, что функция не очищает текущее окно экрана напрямую, а прокручивает его, оставляя старую информацию вывода выше вне окна. По такому принципу прокрутки работает обновление экрана в большинстве приложений с консольным интерфейсом. `refresh()` переносит содержимое внутреннего буфера (виртуального экрана) на реальный терминал.

Для вывода сообщения на экран, например, заголовка таблицы серверов, который отображает колонки таблицы, предназначается функция *`int mvprintw(int, int, const char *, ...)`*. Первым аргументом она принимает индекс колонки, вторым — индекс строки, и третьим — строку с сообщением, которое надо вывести в терминал, в C-стиле.

Для отрисовки заголовка таблицы, а именно для выделения его цветом, были использованы функции `attron(COLOR_PAIR(1))` и `attroff(COLOR_PAIR(1))`. Данные функции позволяют задать цвет заднего фота в терминале. Важно после отрисовки вызвать функцию `attroff(COLOR_PAIR(1))` для того, чтобы вернуть цвет заливки консоли в значениям по умолчанию.

Отрисовка футера таблицы была реализована с использованием структур данных, входящих в STL (листинг 4).

Листинг 4 – Фрагмент программной реализации отрисовки футера

```
static const std::vector<std::pair<std::string, std::string>> keyMap =
{
    { "F1", "Search" },
    { "F2", "Change sort column" },
    { "F3", "Change sort direction" },
    { "F10", "Quit" }
```

```
};

for (auto& keyPair : keyMap)
{
    size_t keyLength = keyPair.first.length();
    size_t valueLength = keyPair.second.length();

    mvprintw(maxWindowHeight, (int)offset, keyPair.first.c_str());
    offset += keyLength;
    attron(COLOR_PAIR(2));

    mvprintw(maxWindowHeight, (int)offset, keyPair.second.c_str());
    attroff(COLOR_PAIR(2));
    offset += valueLength;
}
```

В листинге в структуре данных `std::vector<std::pair<std::string, std::string>>`, которая является аналогом структуры данных `std::map`, но с соблюдением заданного порядка ключей, записаны доступные опции и соответствующие им клавиши, с помощью которых их можно применить. К стандартным операциям работы с данными в таблицах является сортировка и фильтрация. Сортировка позволяет упорядочить нужные данные в заданном порядке. Фильтрация позволяет увидеть в списке только те данные, которые нужны пользователю или администратору, что значительно упрощает восприятие данных.

Для реализации сортировки данных также использовалась функция, входящая в STL [3], `std::sort()`, принимающая в качестве параметров итераторы и лямбда-функцию. Лямбда-функция определяет правила сортировки (листинг 5).

Листинг 5 – Программная реализация сортировки списка серверов

```
std::sort(testServers.begin(), testServers.end(), [this](const
ServerInfo& A, const ServerInfo& B)
{
    switch (m_sortColumn)
    {
        case SortColumn::UUID:
            return m_bDesendingSort ? A.m_uuid > B.m_uuid : A.m_uuid
< B.m_uuid;
        case SortColumn::URI:
            return m_bDesendingSort ? A.m_URI > B.m_URI : A.m_URI <
B.m_URI;
        case SortColumn::CURRENT_PLAYERS:
            return m_bDesendingSort ? A.m_currentPlayers >
B.m_currentPlayers : A.m_currentPlayers < B.m_currentPlayers;
        case SortColumn::MAX_PLAYERS:
```



```

        return m_bDesendingSort ? A.m_maxPlayers >
B.m_maxPlayers : A.m_maxPlayers < B.m_maxPlayers;
        case SortColumn::STATE:
            return m_bDesendingSort ? A.m_serverState >
B.m_serverState : A.m_serverState < B.m_serverState;
        default:
            return true;
    }
});

```

Для реализации направления сортировки в поля класса необходимо было добавить две переменных *bool m_bDesendingSort* и *SortColumn::m_sortColumn*. Переменная *m_bDesendingSort* представляет собой булеву переменную направления сортировки; переменная *m_sortColumn* представляет собой класс перечисления, который содержит в себе текущую колонку сортировки данных.

Для реализации фильтрации данных использовались функции, входящие в STL: *vector::erase()* и *std::remove_if()*. Метод *std::remove_if()* возвращает новый итератор на границу между элементами, которые нужно оставить, и элементами, подлежащими удалению. *std::vector::erase()* физически удаляет перемещённые элементы из контейнера. Таким образом в контейнере, который необходимо отрисовать, остаются лишь те элементы, которые подходят под условие фильтрации.

Как уже было упомянуто ранее, отрисовка данных в терминал является блокирующей операцией. Прослушивание входящих данных по TCP-сокету также является блокирующей операцией. Для того, чтобы две операции запустились параллельно и выполняли свои задачи, необходимо разделить их выполнение на два разных потока. Однако также необходимо соблюдать правило, чтобы точка входа программы (файл *main.cpp*) была максимально “чистая” и содержала в себе минимум логики. Для этого было дополнительно введен и разработан класс *Application*.

В конструкторе приложения можно настроить окружение программы, например чтение данных из конфига и их инициализация и использование (листинг 6)

Листинг 6 – Инициализация программы в классе приложения

```
Application::Application()
{
    m_tcpServer = boost::shared_ptr<TcpServer>(new TcpServer());
    m_consoleMonitoring = boost::shared_ptr<ConsoleMonitoring>(new
ConsoleMonitoring(m_tcpServer.get()));

    std::string logPath;
    ConfigHelper::ReadVariableFromConfig("appsettings.ini",
"Logger.logPath", logPath);
    m_logPath = logPath;
}
```

Достаточно важно упомянуть о использовании *boost::shared_ptr<T>* вместо обычного указателя. Технология “умных” указателей создает накладные расходы, однако их использование в программе может быть оправдано. Во-первых, *shared_ptr* автоматически управляет памятью и защищает от утечек в памяти. Во-вторых, *shared_ptr* предотвращает раннее удаление и появление висячего указателя на объект. В-третьих, *shared_ptr* делает передачу объекта между разными функциями и особенно потоками безопасным. Следовательно, использование *shared_ptr* в данном случае оправдано. Запуск приложения был определен в методе класса `Application::Run()` (листинг 7).

Листинг 7 – Разделение программы на разные потоки

```
void Application::Run()
{
    try
    {
        Logger::GetInstance().SetLogFile(m_logPath);
        Logger::GetInstance() << "Starting applicaton..." <<
std::endl;
        boost::thread serverThread =
boost::thread(&TcpServer::StartServer, m_tcpServer.get());
        boost::thread consoleInterfaceThread =
boost::thread(&ConsoleMonitoring::Run, m_consoleMonitoring.get());
        serverThread.join();
        consoleInterfaceThread.join();
    }
    catch (std::exception ex)
    {
        Logger::GetInstance() << std::string(ex.what()) << std::endl;
    }
}
```

Функция *boost::thread::join()* присоединяет дочерний поток к основному потоку программы. Данный вызов гарантирует, что основной поток программы не завершится до тех пор, пока дочерний не закончит свое выполнение.

Таким образом точка входа приложения остается максимально “чистой” и не содержит в себе никакой дополнительной логики, кроме логики инициализации класса приложения и его запуска (листинг 8).

Листинг 8 – Точка входа приложения менеджера серверов

```
int main()
{
    Application application;
    application.Run();

    return 0;
}
```

3. АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ

В результате программной реализации механизма мониторинга вывод информации о запущенных выделенных серверах UE через консольный интерфейс представлен ниже (рисунок 1).

UUID	Address	[Current players]	Max players	State
test4321	127.0.0.1:7778	5	10	MATCH_STARTING
qwerty321123	127.0.0.1:7779	3	20	MATCH_IN_PROGRESS
test123	127.0.0.1:7777	1	10	LOBBY

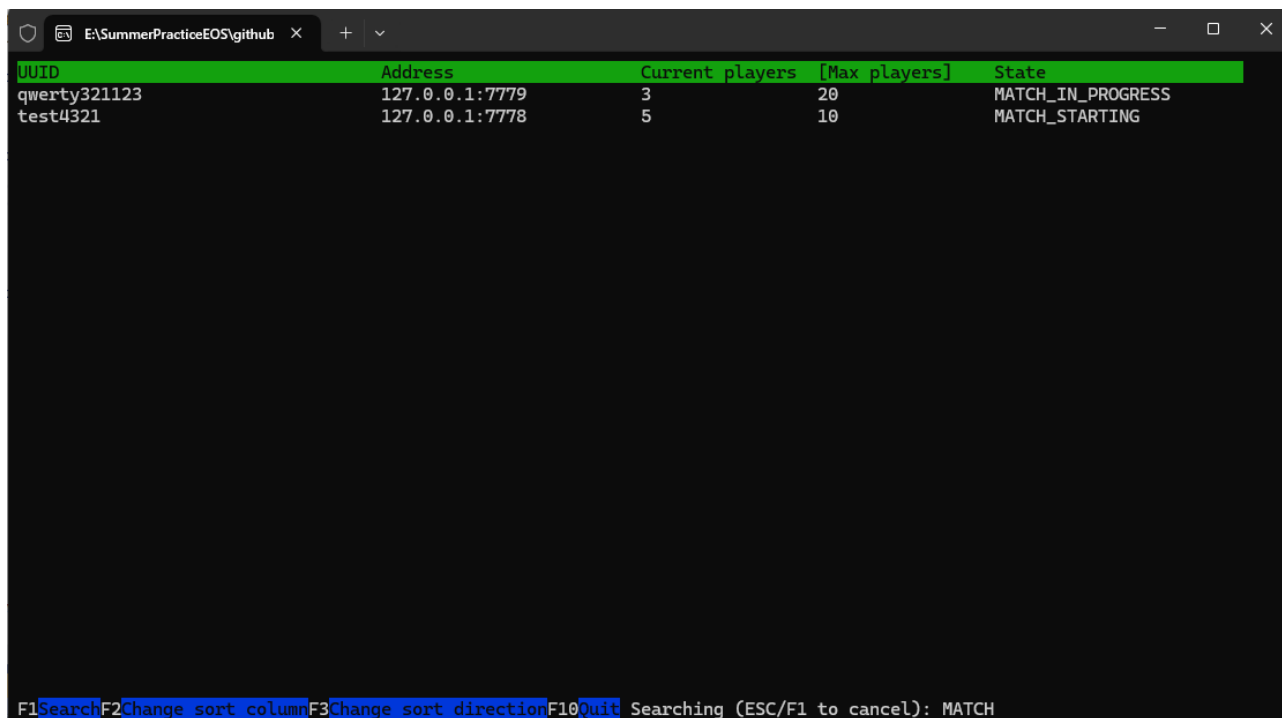
F1Search F2Change sort column F3Change sort direction F10Quit Sorting: Current players (Descending)

Рисунок 1 – Таблица мониторинга запущенных серверов в исполнении консольного интерфейса

На рисунке видно, что колонкой сортировкой по умолчанию в направлении возрастания является колонка *current_players* – текущее количество подключенных пользователей. Данная колонка является наиболее релевантной, так как по этому полю принимается решение о распределении пользователей между запущенными серверами. В футере представлены

клавиши управления таблицей, по нажатии на которые выполняется операция, описанная справа от названия клавиши. Справа от описания клавиш находится название текущей выполняемой операции и ее параметры.

Для фильтрации данных необходимо нажать клавишу F1 и начать ввод значения, по которому необходимо произвести фильтрацию. Все данные обновляются в таблице по мере ввода в стандартный поток ввода (рисунок 2).



The screenshot shows a terminal window with a table of server data. The table has five columns: UUID, Address, Current players, [Max players], and State. Two rows of data are visible. Below the table, there is a search bar with a prompt 'Searching (ESC/F1 to cancel):' and the word 'MATCH' entered. The search bar also displays a list of keyboard shortcuts: F1Search, F2Change sort column, F3Change sort direction, and F10Quit.

UUID	Address	Current players	[Max players]	State
qwerty321123	127.0.0.1:7779	3	20	MATCH_IN_PROGRESS
test4321	127.0.0.1:7778	5	10	MATCH_STARTING

F1Search F2Change sort column F3Change sort direction F10Quit Searching (ESC/F1 to cancel): MATCH

Рисунок 2 – Применение фильтрации к таблице запущенных серверов

На рисунке продемонстрировано, что данные отображаются в соответствии с теми серверами, которые содержат в своем описании хотя бы одно упоминание подстроки “MATCH”. Кроме того, в правом нижнем углу отображается текущая введенная подстрока, по которой реализуется поиск. Для выхода из режима поиска необходимо нажать клавишу Escape или F1. Для закрытия инструмента мониторинга необходимо нажать клавишу F10.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате работы была создана система мониторинга запущенных серверов Unreal Engine через интерфейс командной строки. Проведённые тестирования показали, что решение отличается высокой лёгкостью: оно минимально нагружает систему и не требует дополнительных ресурсов для работы.

Система стабильно функционирует при одновременном мониторинге множества серверов и корректно обрабатывает сетевые сбои, что подтверждает её надёжность в реальных условиях эксплуатации. Благодаря использованию CLI-подхода, мониторинг легко интегрируется в существующие инфраструктуры и подходит для автоматизации процессов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. ncurses(3x) – Linux manual page // man7.org [Электронный ресурс] – URL: <https://man7.org/linux/man-pages/man3/ncurses.3x.html>. Дата обращения 20.03.2025.
2. PDCurses Documentation // PDCurses [Электронный ресурс] – URL: <https://pdcurses.org/docs/> (дата обращения: 01.04.2025).
3. C++ Standard Template Library (STL) // GeeksforGeeks [Электронный ресурс] – URL: <https://www.geeksforgeeks.org/the-c-standard-template-library-stl/> (дата обращения: 29.04.2025).