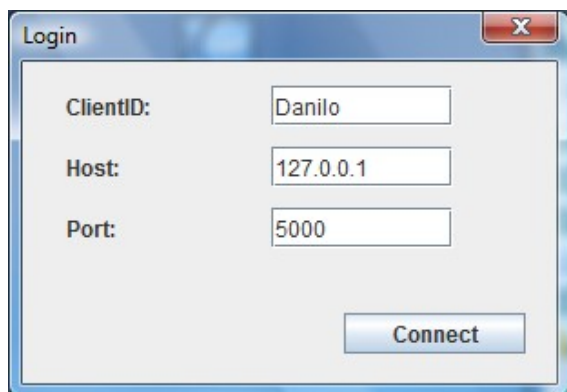
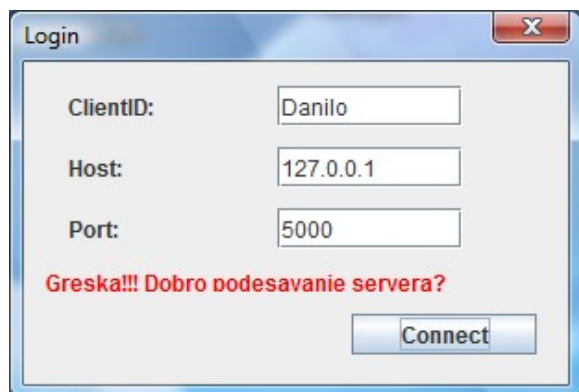


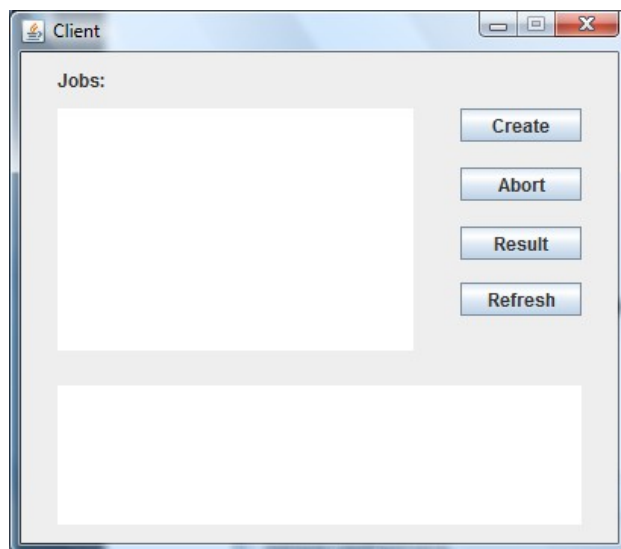
Упутство за коришћење



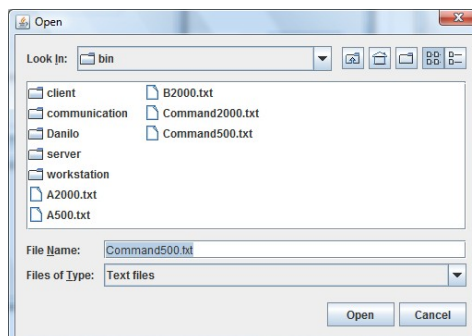
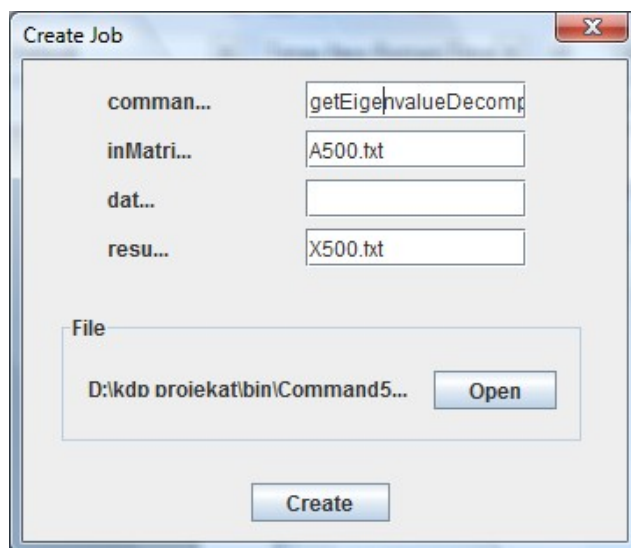
Када се стартује клијент појавиће се дијалог за приступ серверу. За поље *ClientID* треба унети своју идентификацију за преостала два поља адресу и порт сервера. Уколико сте погрешно унели адресу сервера или порт сервера, апликација ће пријавити грешку као на следећој слици.



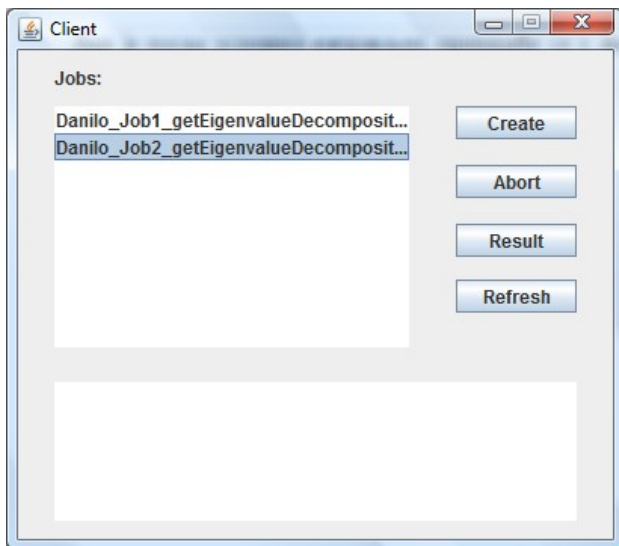
Када се успешно улогујете, појавиће се дијалог за рад са пословима. На располагању вам је део где можете да видите листу свих послова послатих серверу и њихов статус. Са десне стране су на располагању опције за манипулацију пословима. На дугме *Create* креирате нови посао, а на остала, респективно, поништавате посао, тражите резултат израчунавања и освежавате листу послова.



Када кликнете на *Create* појавиће се дијалог са слике испод. У њему можете ручно да наведете параметре и имена датотека потребних за креирање посла. На располагању је и могућност да параметре посла задате путем датотеке, тако сто кликнете на *Open* и отворите датотеку са параметрима. Уколико параметри нису добри, биће пријављена грешка.



Ако је посао успешно направљен, приказаће се у листи послова. Сада из листе послова можемо селектовати послове. Ако је статус посла *DONE* можемо затражити резултат притиском на дугме *Result*. Резултат ће бити смештен у текући директоријум из кога је програм био покренут. На дугме аборт прекидате извршавање селектованог посла. У сваком тренутку можете да добијете освежени приказ статуса послова кликом на дугме рифреш.

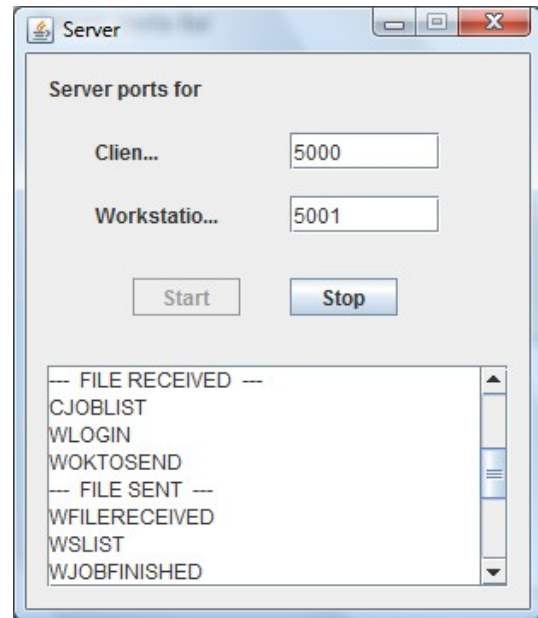


Што се тиче сервера, код њега једино треба да се подесе портови на којима ће примати конекције од клијената и радних станица. Та два порта морају да буду различита и сигурно слободна (пожељно већа од 1024). У супротном ће бити пријављена грешка. На дугме старт се стартује сервер а на дугме стоп се зауставља. Доњи део прозора има улогу као лог, у њега се уписују поруке размењене између сервера, клијената и радних станица. Згодна ствар да се прати ток извршавања.

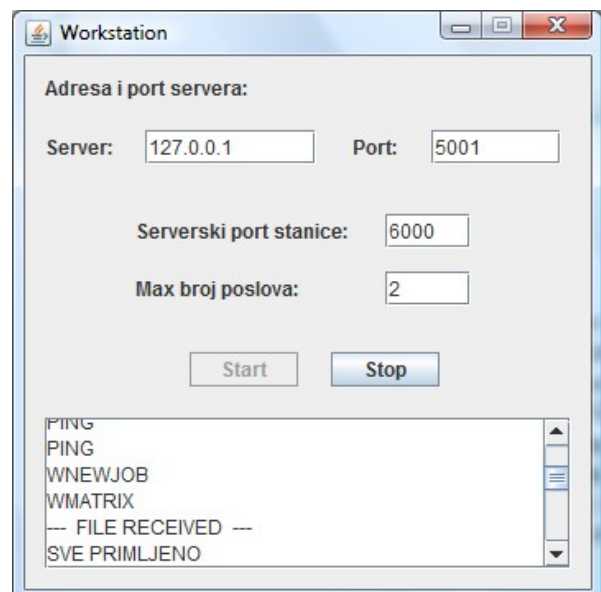
Сервер за сваког клијента крира директоријум у који смешта датотеке од послова. Сервер такође креира и лог фајл у коме је смештено када је који посао приспео, завршен...

Пример лог фајла:

```
22.07.09 23:57:32 - Stigao posao na server - ID:1
22.07.09 23:59:34 - Stigao posao na server - ID:2
23.07.09 00:04:59 - Posao ID:1 prosledjen 127.0.0.1
23.07.09 00:05:16 - Posao ID:1 Status:DONE
```



Радној станици подешаваате адресу и порт сервера, број порта са кога ће да комуницира са осталим станицама и максимални број послова које ће извршавати. Када све подесите, можете покренути станицу. Уколико нисте све подесили како треба пријавиће се грешка. Серверски порт станице служи за међусобну комуникацију станица, када неки посао дође да се извршава станице се повежу тако да се посао извршава паралелно. Број послова је параметар који свака станица има и он одређује колико послова може да се извршава у једном тренутку на некој станици.



Сви програми су писани у јави и постоје два начина за покретање и то су: из командне линије и помоћу јава архива. Други начин је лакши и ако имате инсталирану јаву највероватније је довољно да два пута кликнете на архиву. Алтернативни начин за отварање јар фајла је
java -jar nekifajl.jar

У јар фајлу су смештене све бинарне датотеке и библиотеке. Па не морате да бринете о путањама. Покретањем из командне линије мораћете да водите рачуна и где се налазе библиотеке, осим о фајлу у коме се налази главна функција за покретање. Најлакше је да команду за покретање сместите у *bat* датотеку и на тај начин покрећете апликацију. Команде за покретање су

Клијент: *java -cp .;..\lib\KDPMath.jar;..\lib\hpp3-1.1.4.jar;..\lib\xstream-1.3.1.jar client.Client*
Сервер: *java -cp .;..\lib\KDPMath.jar;..\lib\hpp3-1.1.4.jar;..\lib\xstream-1.3.1.jar server.Server*
Станица: *java -cp .;..\lib\KDPMath.jar;..\lib\hpp3-1.1.4.jar;..\lib\xstream-1.3.1.jar workstation.Workstation*

У зависности од захтевности посла, поготову ако су матрице огромне, пожељно је повећати вредност расположиве меморије коју ће апликација да користи од система. То се постиже додавањем још једне ставке у командној линији *-Xmx##M* где је *##* број који означава максималну величину хипа коју апликација може да има. У зависности од оптерећења, корисник подешава ову опционалну команду.