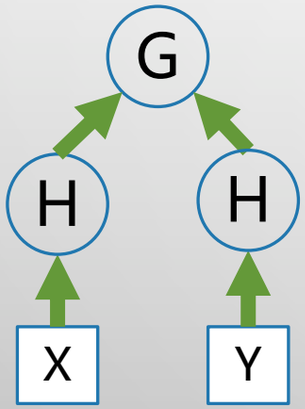
图执行引擎与代码组织

KEVIN LI(OATHDRUID@LIVE.CN)

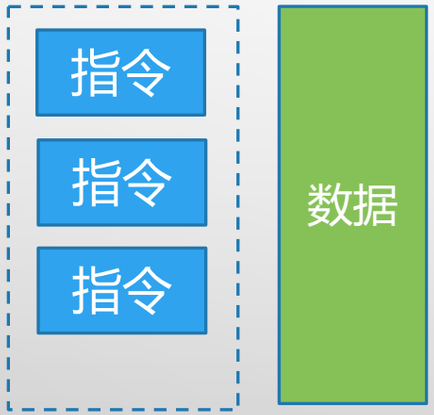
图执行引擎：先来谈一谈函数编程

- 通过组装和应用函数来构建应用的编程方法
  - 树状组装：通过将子函数组织成树，来组装定义一个新函数
  - 无副作用：函数应用在同样的输入上，恒定产出同样的结果

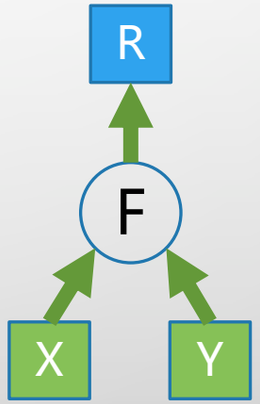
F(X, Y) = G(H(X), H(Y))



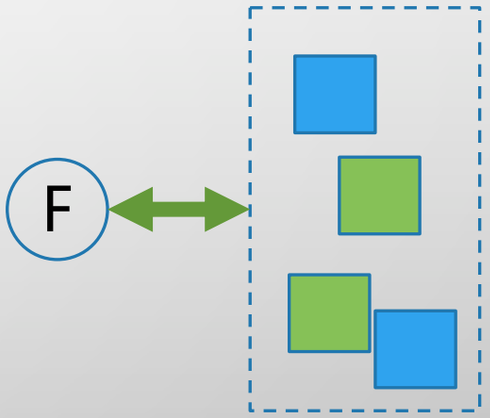
F(X, Y) = {...}



无副作用



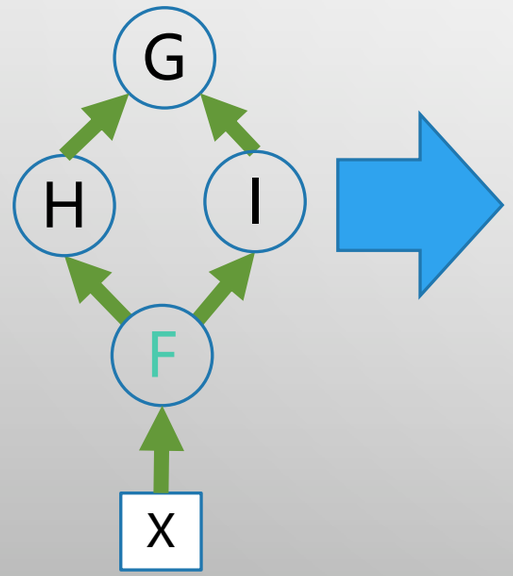
有副作用



图执行引擎：函数编程又有什么优势

- 天然可并发
  - 并发的难点在竞争
  - 纯函数编程是无竞争的

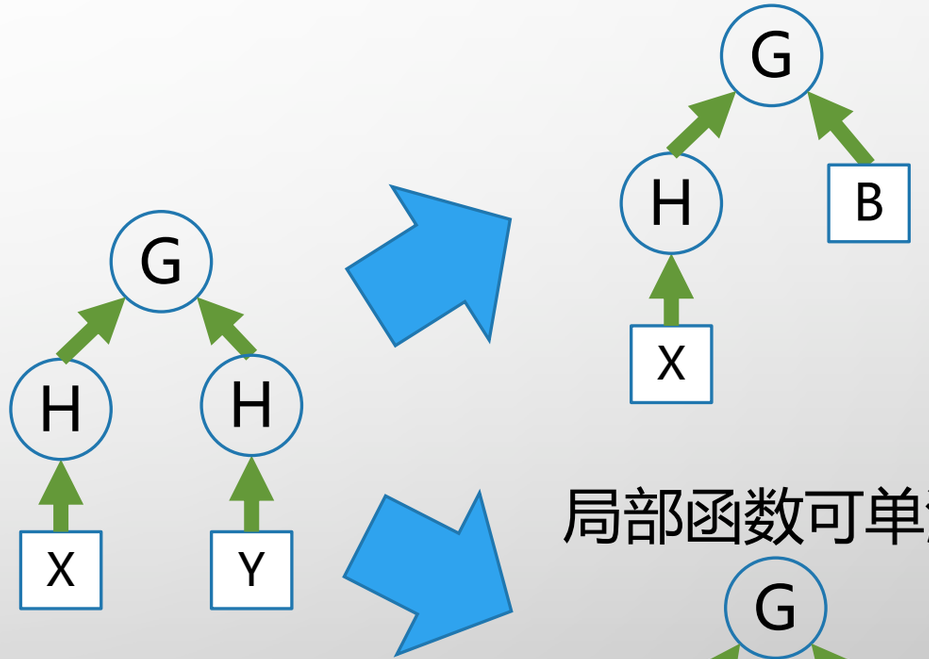
$$T = F(X)$$
$$G(H(T), I(T))$$



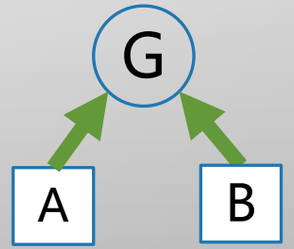

```
INVOKE F, X -> T
WAIT T
INVOKE H, T -> _T1
INVOKE I, T -> _T2
WAIT _T1, _T2
INVOKE G, _T1, _T2 -> R
WAIT R
```

- 执行可分拆
  - 输出一样，那么就是一样的

SPARK RDD快速恢复



局部函数可单测



图执行引擎：近在身边的函数编程

- 并行编译
  - 使用者描述依赖关系（A.O: A.CC COMMON.H）
  - 使用者实现函数功能（G++ -C A.CC -O A.O）
  - 使用MAKE EXE –JN运行，自然完成无依赖并发
- 增量编译
  - 进行部分修改（A.CC）
  - 使用MAKE，基于不可变性跳过部分执行（B.O）

```
exe: a.o
    g++ a.o b.o -o exe

a.o: a.cc common.h
    g++ -c a.cc -o a.o

b.o: b.cc common.h
    g++ -c b.cc -o b.o
```

图执行引擎：一个C++函数编程框架

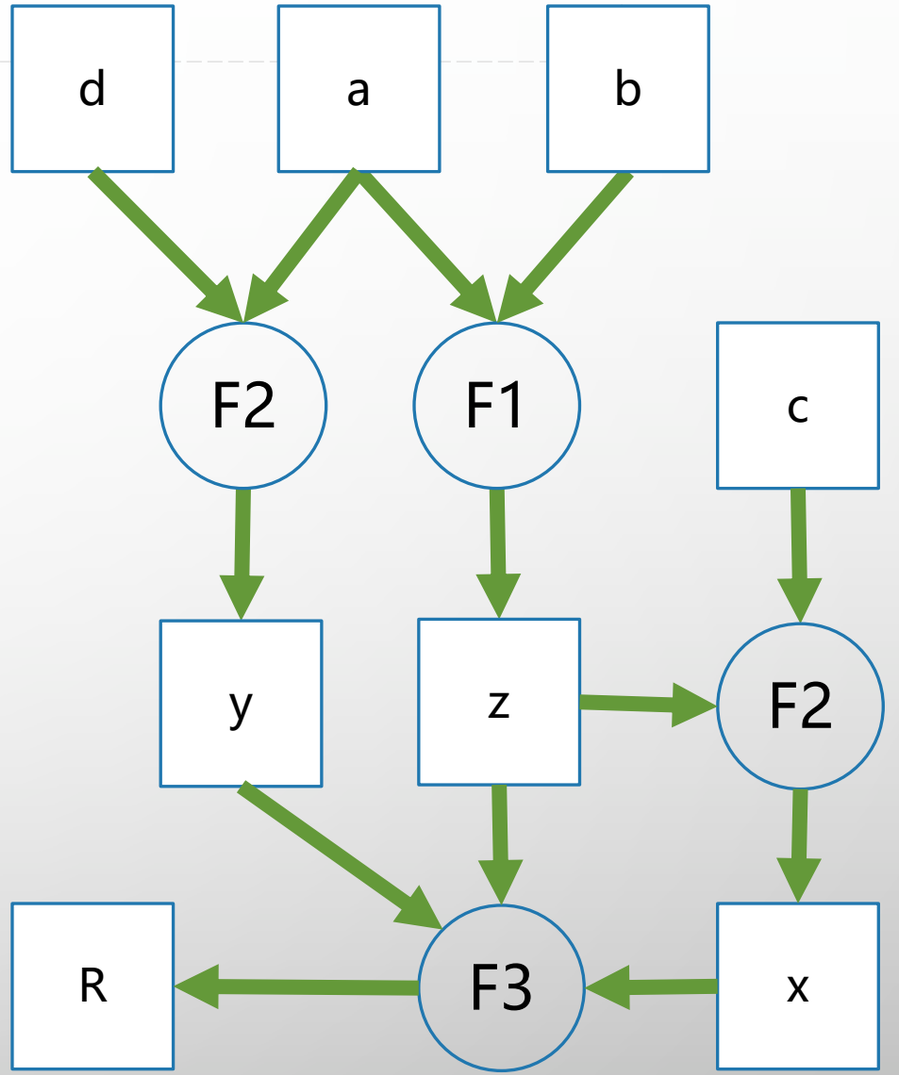
- 整体思路：
  - 使用C++原生指令编程开发基础函数，控制函数间无副作用影响
  - 框架通过组图API的方式采用函数编程语义完成函数组装
  - 采用多种优化手段规避函数编程地不可变性带来地性能损耗
- 预期：
  - IO和复杂计算逻辑交给指令编程模式开发，保证实现效率
  - 函数间组装和应用关系按照函数编程实现，保证并发和隔离

图执行引擎：用一张图来表达函数编程

- F(A, B, C, D) =

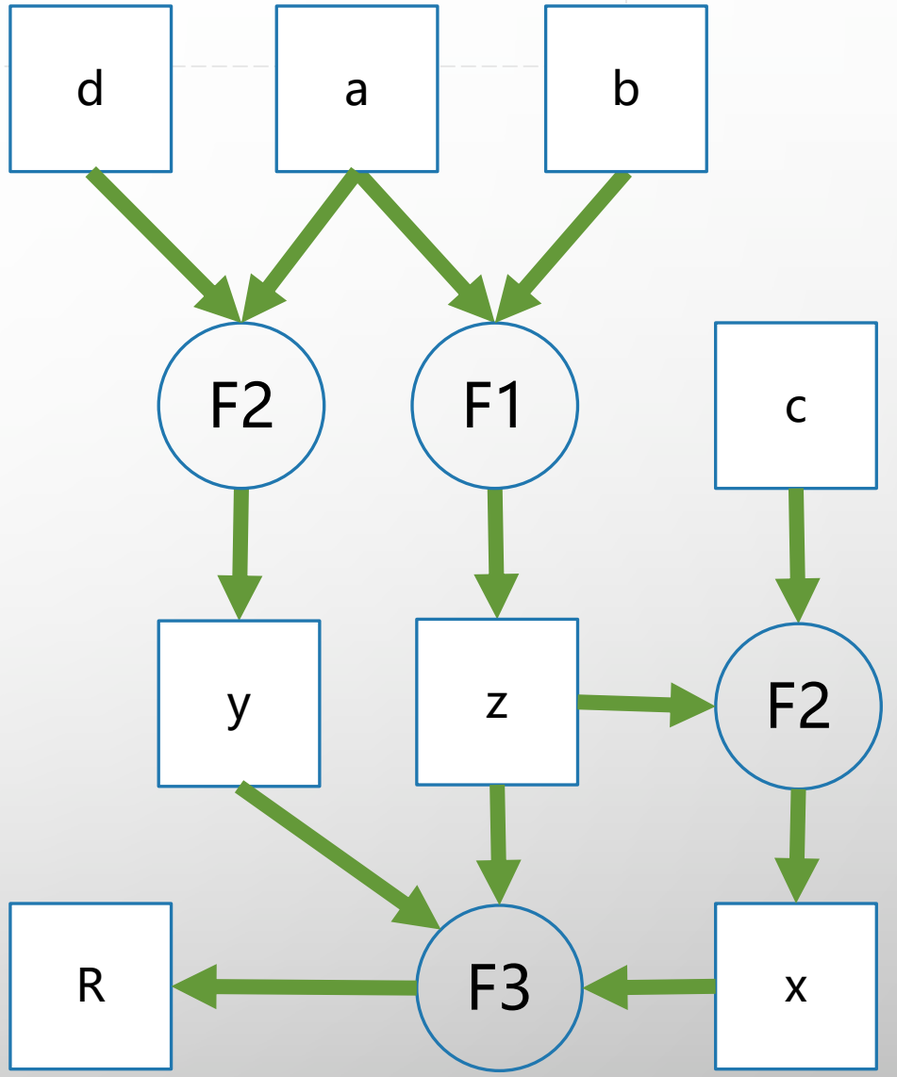
  F3(F2(F1(A,B),C),F1(A,B), F2(A, D))

- Z = F1(A, B)
- Y = F2(A, D)
- X = F2(Z, C)
- R = F3(X, Z, Y)



图执行引擎：用一张图来表达函数编程

- 函数
  - -> 计算节点
- 不可变输入&计算结果
  - -> 数据节点
- 高阶函数定义
  - -> 组图
- 函数输入输出
  - -> 节点间依赖
- 函数应用
  - -> DAG求解



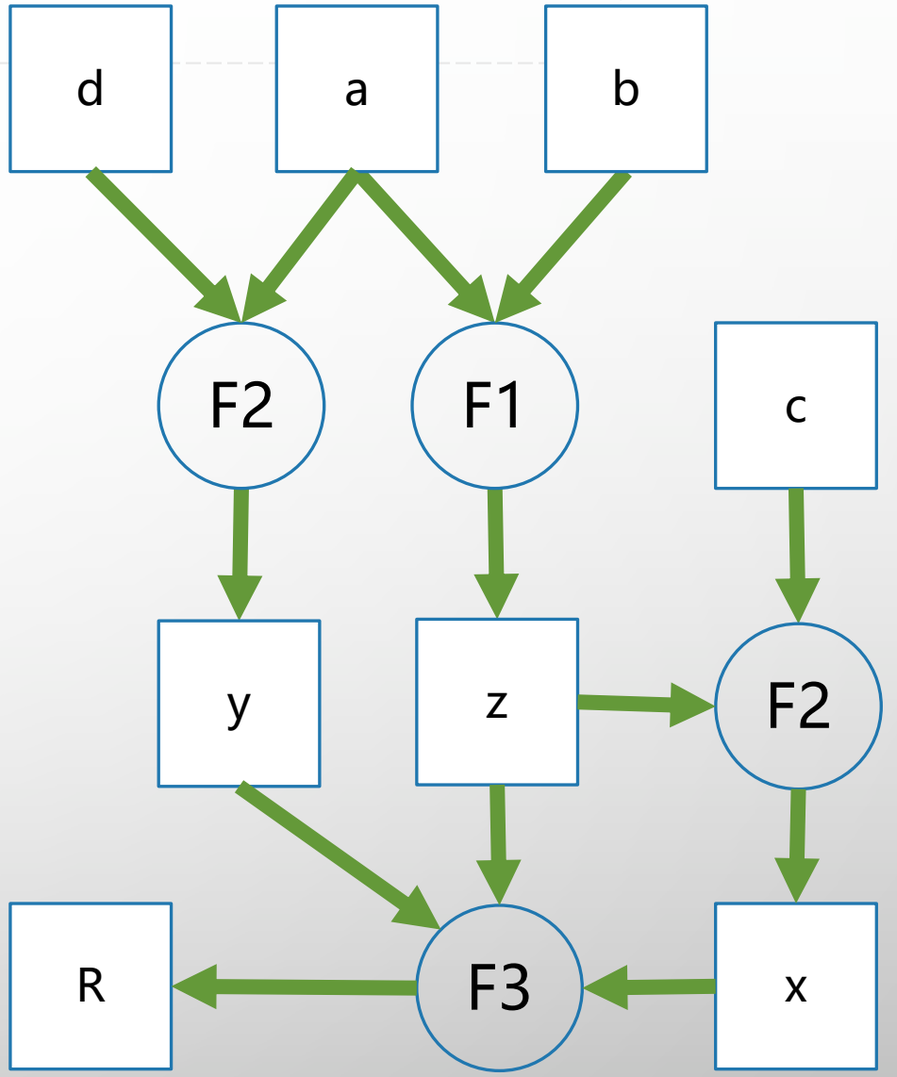
图执行引擎：用一张图来表达函数编程

- 构建

```
VERTEX = BUILDER.ADD_VERTEX(F1)
VERTEX.DEPEND(A);
VERTEX.DEPEND(B);
VERTEX.EMIT(Z);
……
GRAPH = BUILDER.BUILD();
```

- 运行

```
GRAPH.FIND_DATA(A).SET_VALUE(…)
……
GRAPH.RUN(R)
```



图执行引擎：局部运行

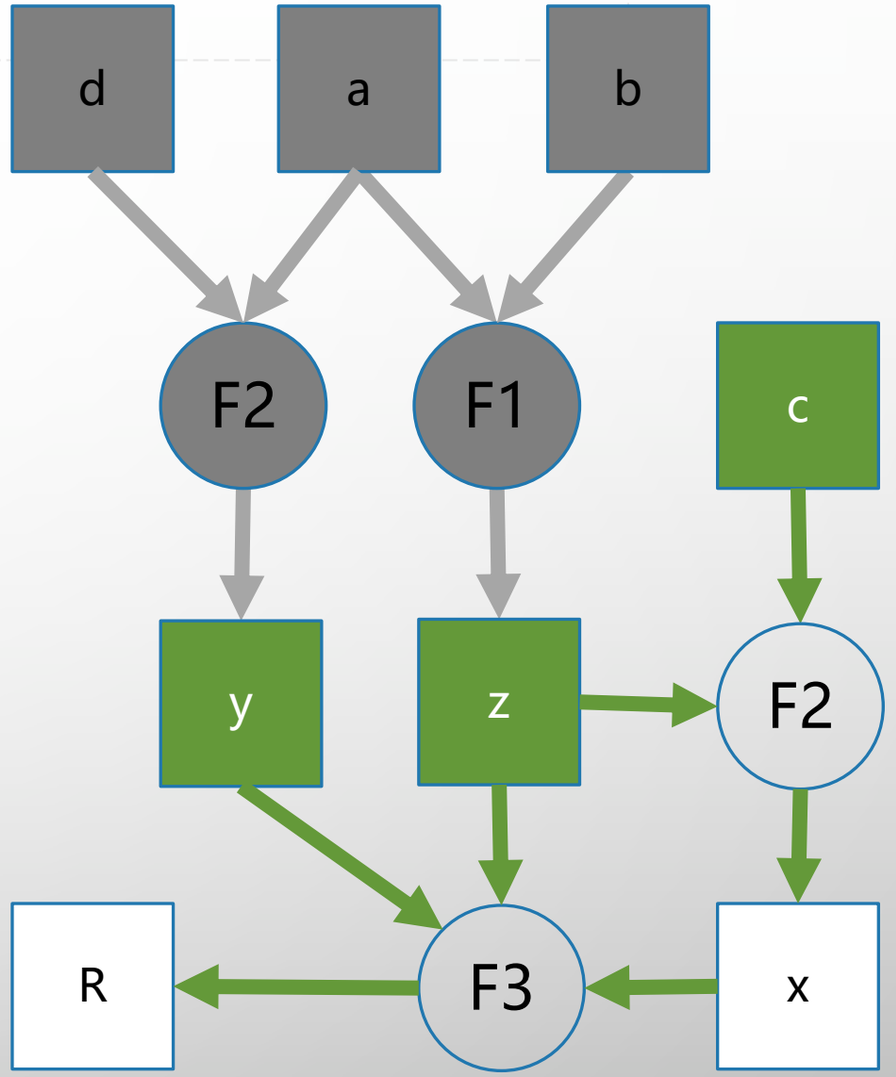
- 运行

  GRAPH.FIND_DATA(Z).SET_VALUE(...)

  GRAPH.FIND_DATA(Y).SET_VALUE(...)

  GRAPH.FIND_DATA(C).SET_VALUE(...)

  GRAPH.RUN(R)



图执行引擎：函数闭包&工作区

- 构建

  VERTEX.OPTION(...) // 将任意数据注入函数作为闭包携带

- 初始化

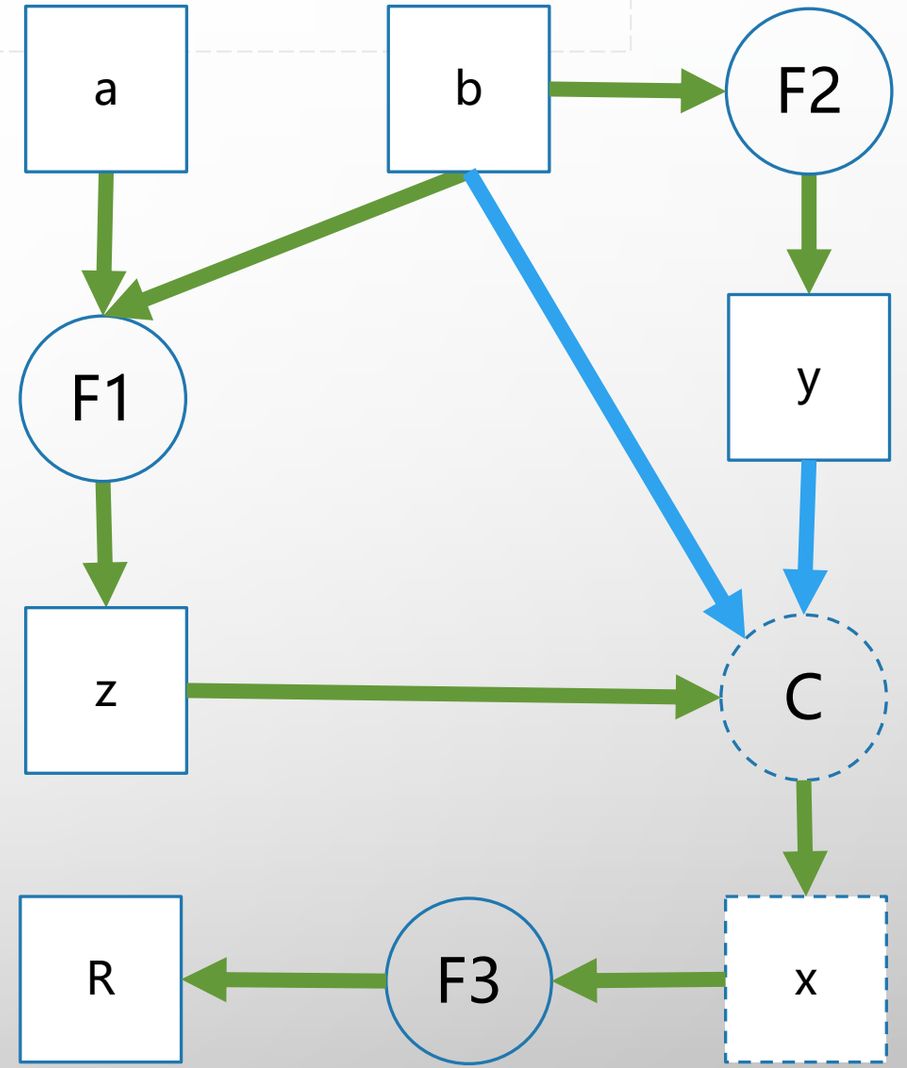
```
INT FUNCTION::SETUP(CONST ANY& O) {
    ... OPTION = O.GET<...>()
    // 依据OPTION初始化，运行时表现不同的行为
    ......
    // 初始化一些运行时缓冲区等工作环境，多次运行可复用
}
```

图执行引擎：惰性求值 -> 条件依赖

- F(A, B) =

  F3(F1(A, B) ? F2(B) : B)

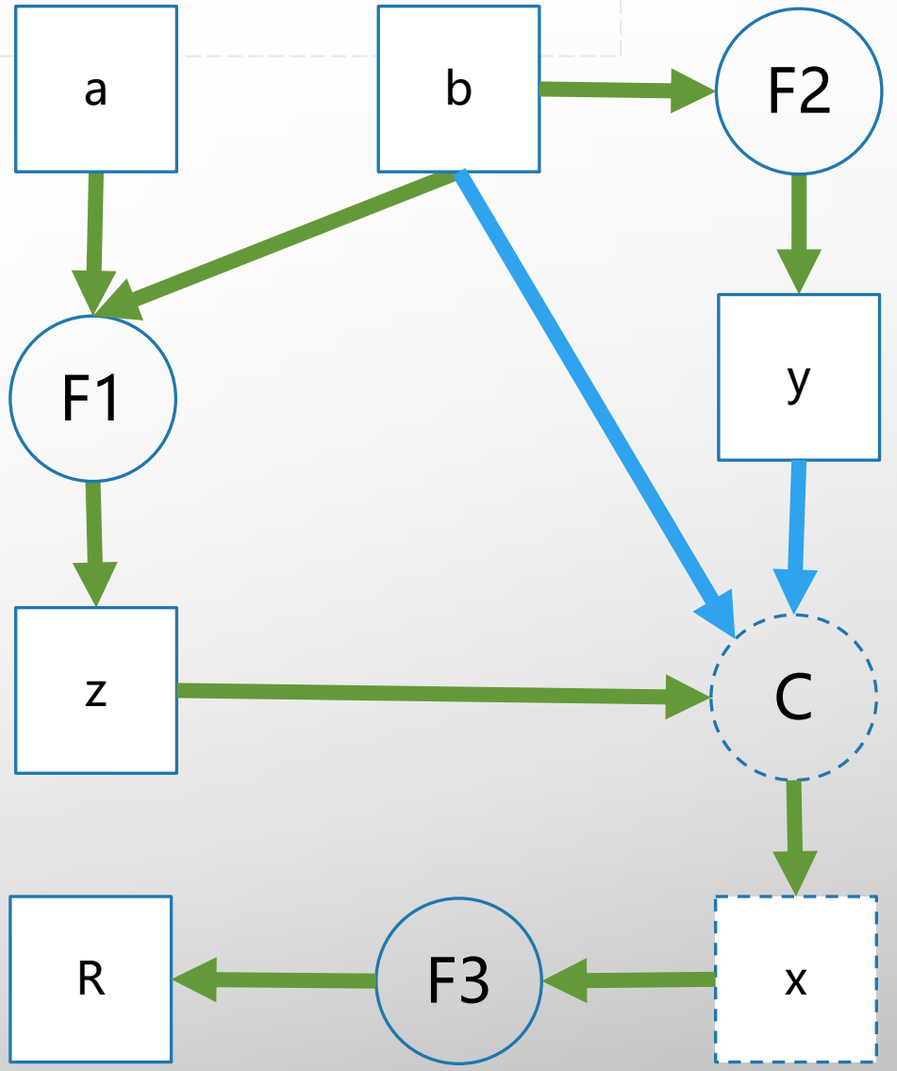
- Z = F1(A, B)
- Y = F2(B)
- X = C(Z, Y, B)
- R = F3(X)



图执行引擎：惰性求值 -> 条件依赖

- 构建

```
BUILDER.ADD_VERTEX(F1)
...
BUILDER.ADD_VERTEX(F2)
...
VERTEX = BUILDER.ADD_VERTEX(F3)
VERTEX.DEPEND(Z ? Y : B)
......
```

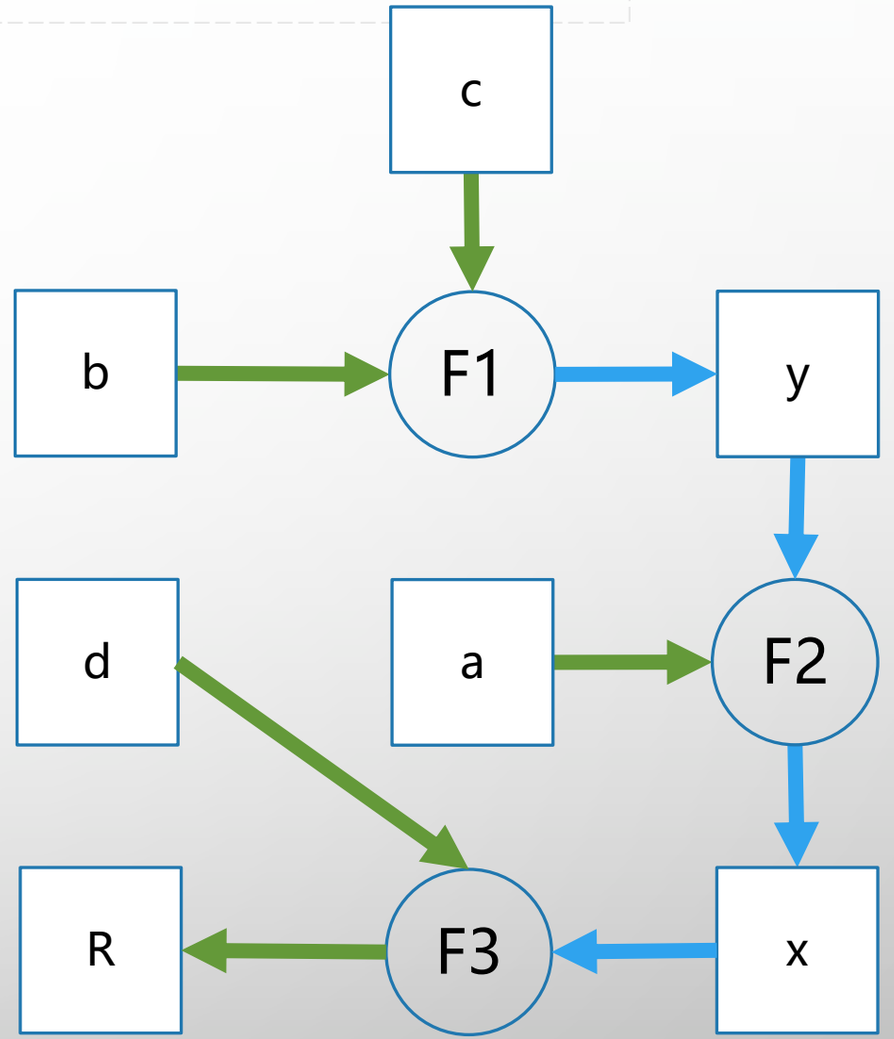


图执行引擎：局部流水线

- F(A, B, C, D) =

  F3(F2(A, F1(B, C)), D)

- CHANNEL Y = F1(B, C)
- CHANNEL X = F2(A, Y)
- R = F3(D, X)



图执行引擎：局部流水线

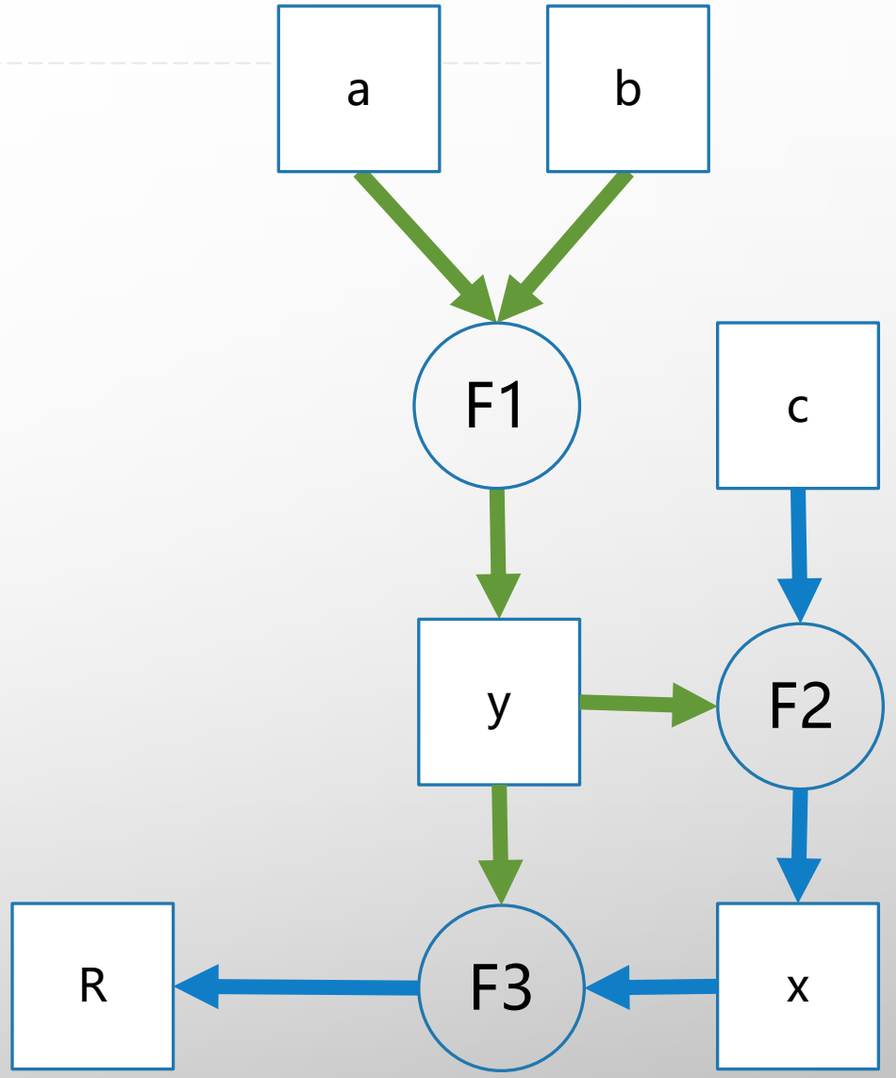
```
INT F1::PROCESS() {
    .....
    {
        PUBLISHER = Y.OPEN()
        // F2被唤起
        PUBLISHER->PUBLISH(...)
    } // 通知F2关闭
    .....
}
```

```
int F2::process() {
    // a产出&y.open之后开始执行
    .....
    consumer = y.subscribe()
    ... = consumer.consume()
    // 阻塞等待一个发布
    // 消费完成&上游关闭后收到null
    .....
}
```

图执行引擎：引用输出和可变依赖优化

- 可变依赖

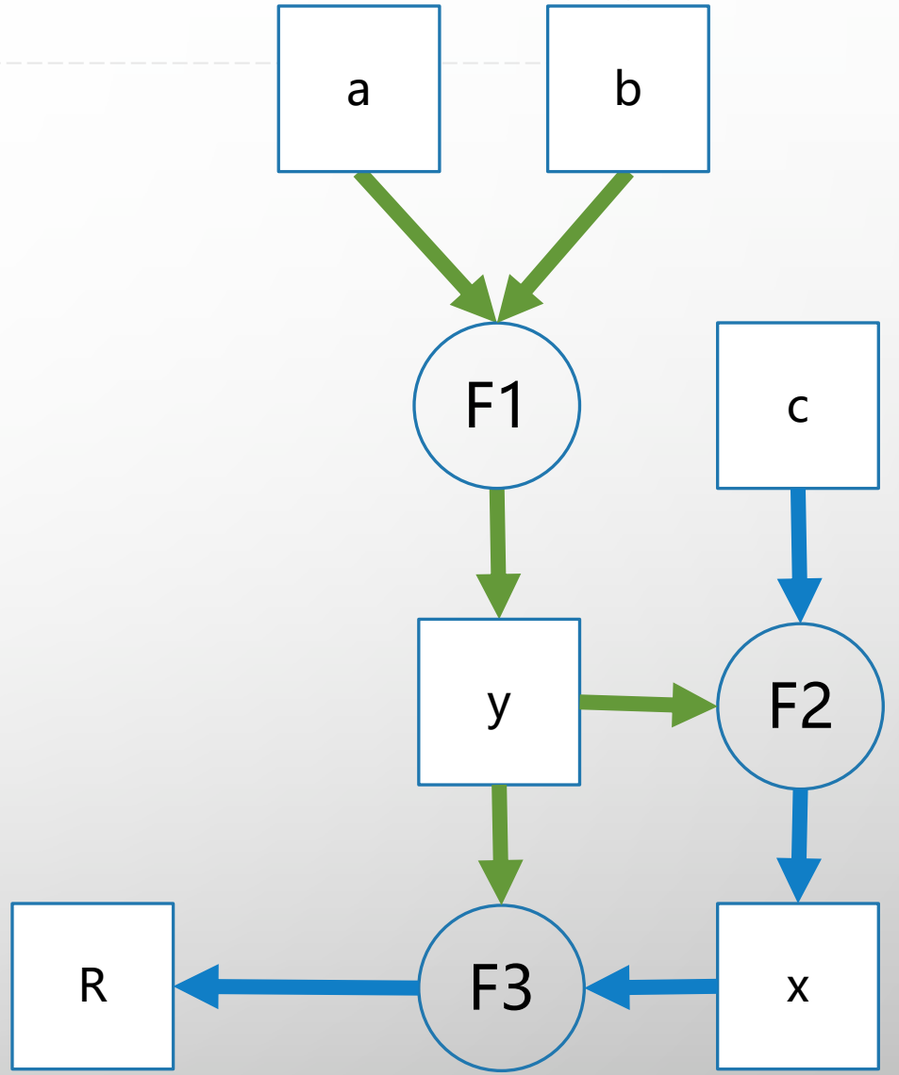
```
INT F2::SETUP(CONST ANY& O) {
    C.DECLARE_MUTABLE()
    // 声明需要可变输入
}
INT F2::PROCESS() {
    ... = C.MUTABLE_VALUE()
    // 声明后可以取得可变指针
    // 如果框架发现多依赖，则报错
}
```



图执行引擎：引用输出和可变依赖优化

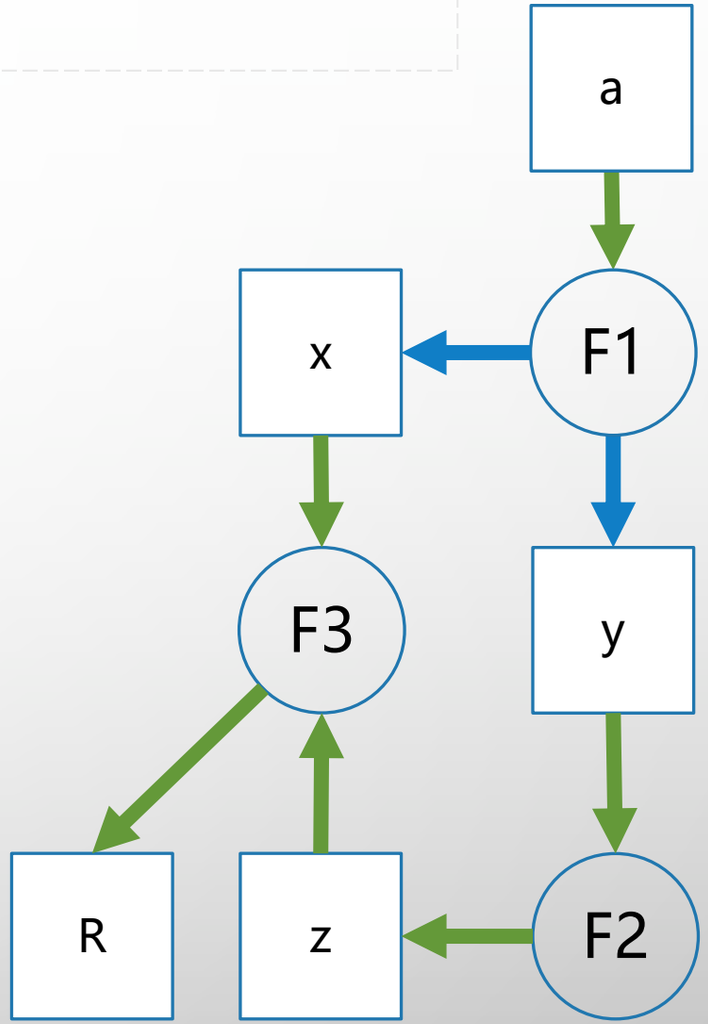
- 引用输出

```
INT F2::PROCESS() {
    ... = C.MUTABLE_VALUE()
    ......
    X.FORWARD(C) // 直接转发输入，修改后
    X.EMIT().REF(...) // 引用输出任意值
}
```



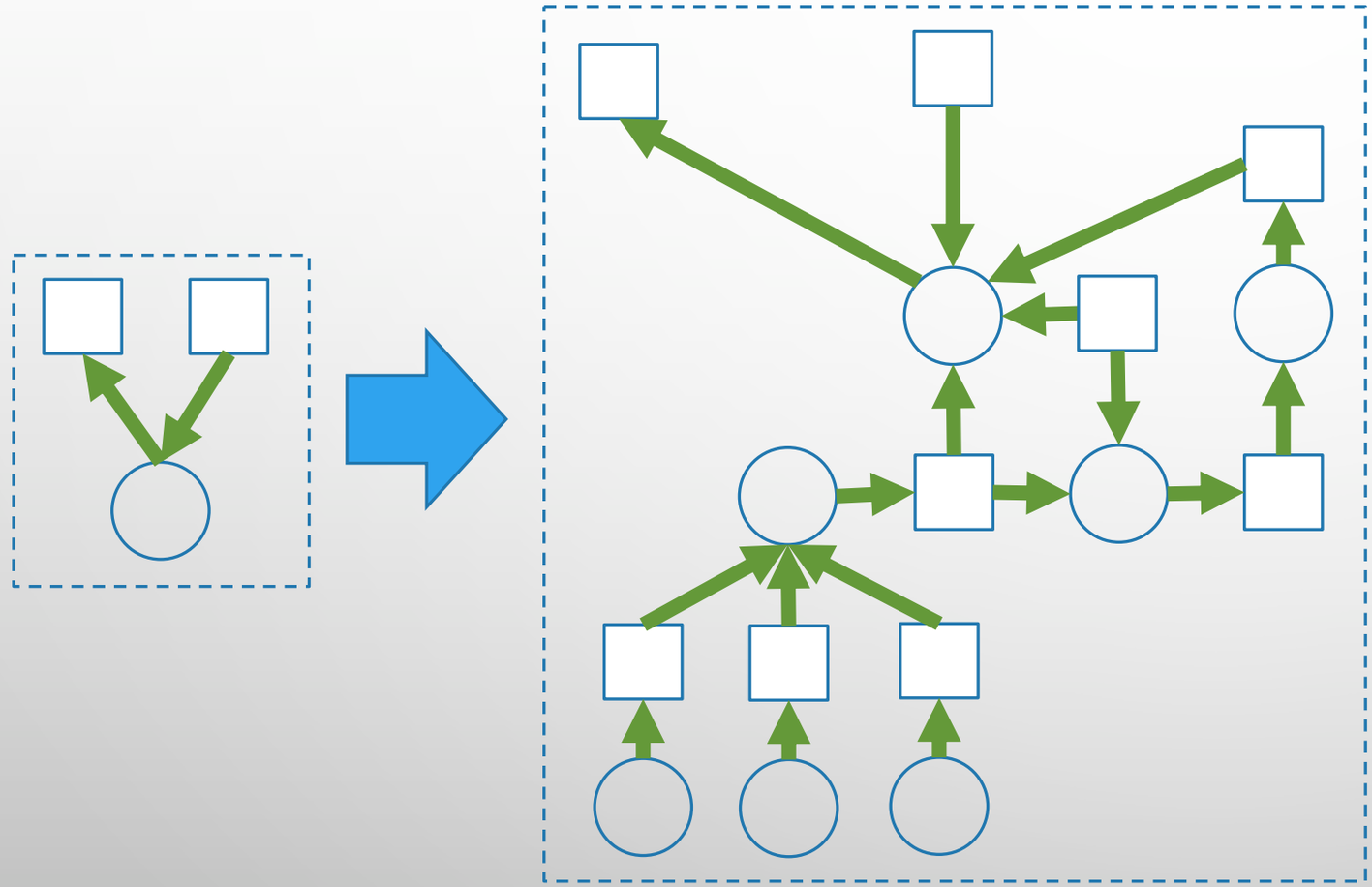
图执行引擎：分阶段多输出优化

```
INT F1::PROCESS() {
    Y.EMIT()
    // F2已经可以开始执行了
    ..... // 继续计算X，可能耗时较久
    X.EMIT()
    // F3可以开始执行了
    ..... // 可以继续做些打复杂日志等后置操作
}
```

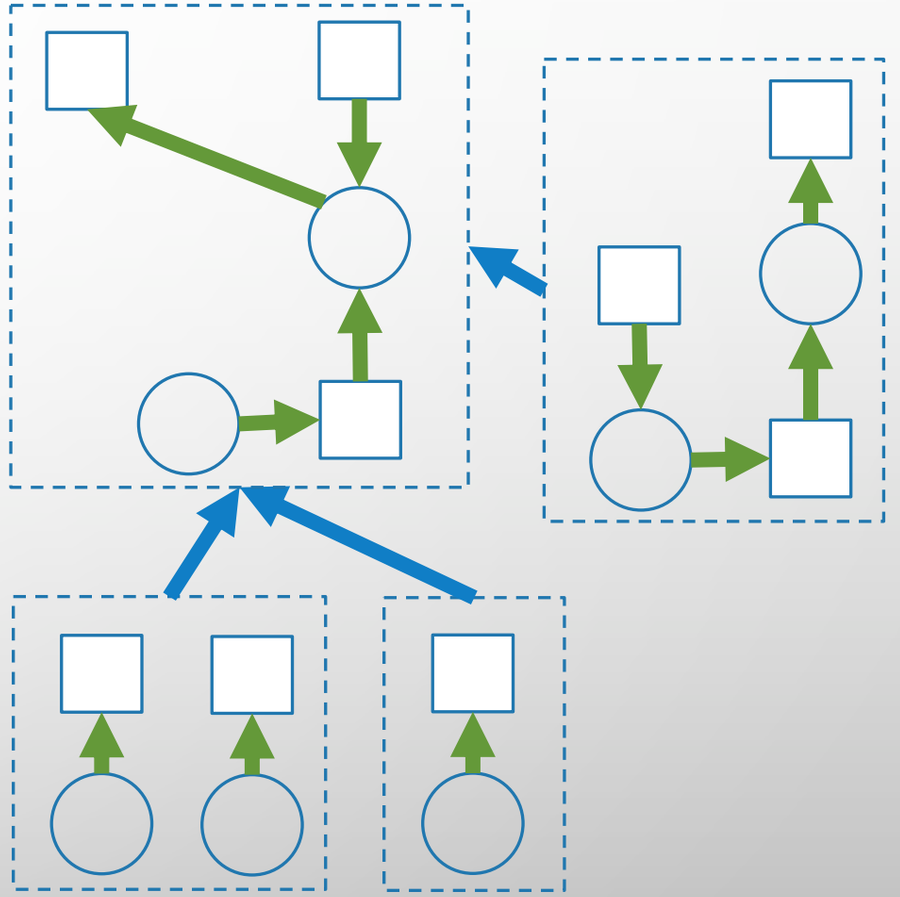


图执行引擎展望：搜索引擎是一个函数

- LIST = SEARCH（USER）

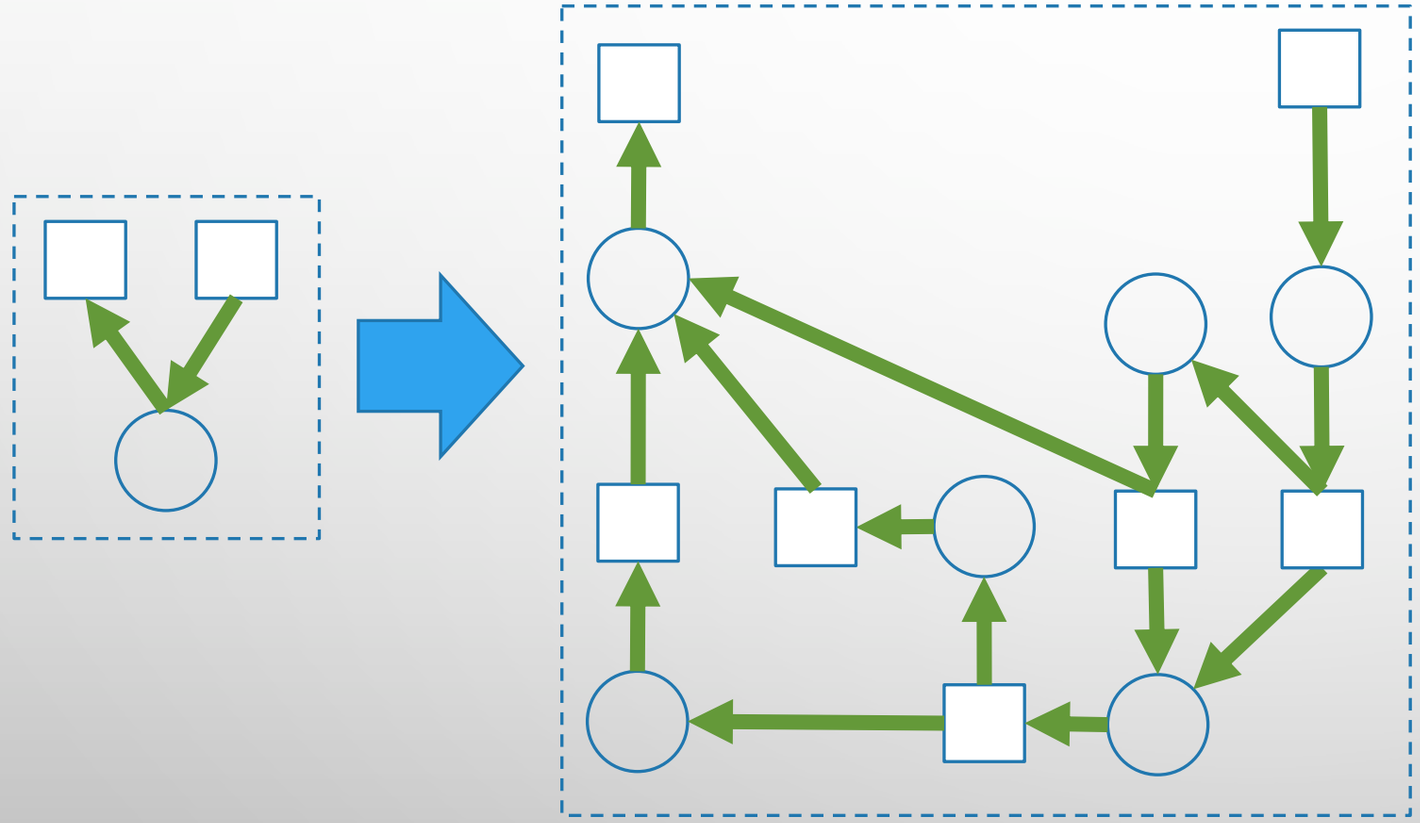


- 服务分割&RPC连接

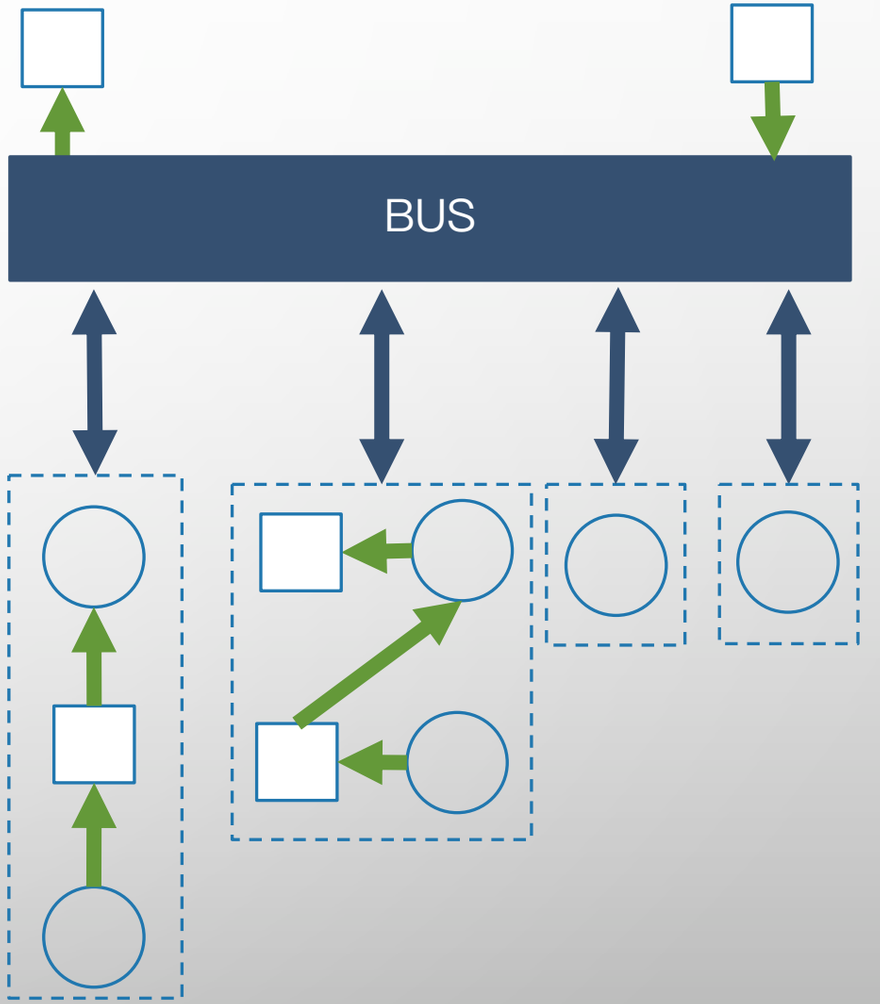


图执行引擎展望：SPIDER是一个函数

- DOC = SPIDER（URL）



- 服务分割&消息连接



图执行引擎展望：单进程推广到分布式