

3. ビジュアル DEQSOL システム

前節で述べたとおり、現DEQSOLの構成を示す。本システムは8つの環境を提案する。本システムはコードジェネレータとして1つのシステム構成を示す。

- (1) データベース (DB) ガイダンスシステム : アルゴリズムスキームをデータベースとした検索を可能にする。
- (2) 各種構成のスケルトンを有して個別のモデルへの適用をガイダンスする。
- (3) Model Visualizer : 入力された形状情報とテキスト (数式情報) を画面上の物理的な可視情報として表示し、その操作 (情報付加、修正、削除など) を対話的に行う。
- (4) コードジェネラム (DEQSOL トランслーター) : 問題向き高水準言語からシミュレーションを自動生成する。
- (5) DEQSOL バッガ ([4]) : 生成シミュレーションプログラムへの実行時の介入を可能とし、実行状況や変数変化の追跡を行う。
- (6) 実行デバッグ ([4]) : DEQSOL プログラムを侵入して、その内部情報を変数の変換結果を対話的に表示する。
- (7) 実行機能 (切断、内挿、抽出など) を有し、結果の検定を行なう。
- (8) プリント出力 : 計算結果の可視化機能 (計算結果の加工機能) を有し、結果の検定を行なう。
- (9) ディスプレイ : 品質管理機能 (品質や、エラーを監視する) を主目的としたものである。
- (10) DEQSOL の実行環境 : ライブライアリ (ライブラリ) による実行環境を構成する。

4. 評価

本システムは、現DEQSOLの実行機能を大幅に拡張する。数値計算機である工マシンによって、他の機器との連携が可能となる。しかし、この効率性は、後者の効率性によって決まる。したがって、この評価は、現DEQSOLの実行機能に対する期待値をもとにした結果である。

本評価は、主に形状・メッシュ入力の対話処理と実行診断によるアルゴリズムスキームの削減により、現工数の1/3(EB) - 1/15(DEV)に、上述した全てのサブシステムを備えると、1/5(EB) - 1/15(DEV)の工数削減が達成される見込みである。

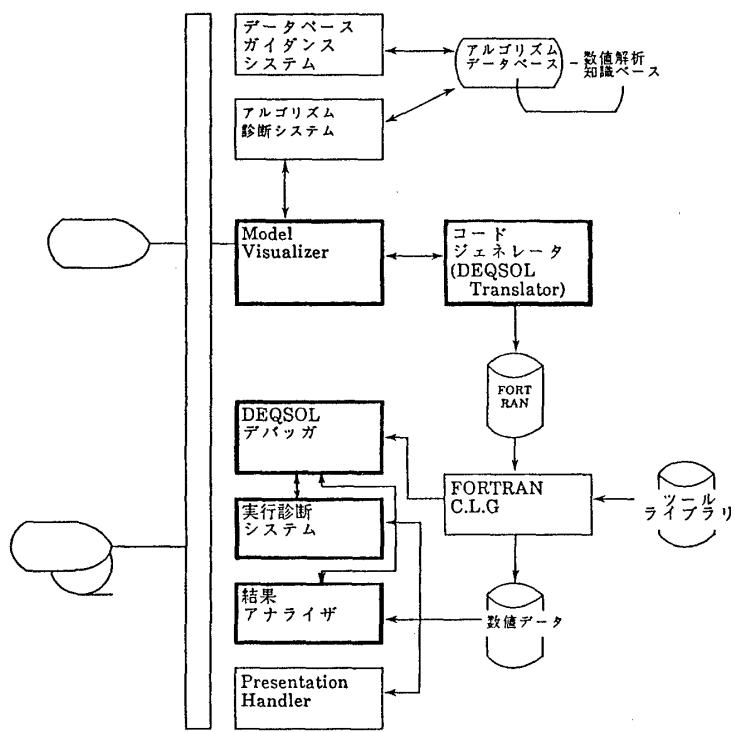


図2 ビジュアル DEQSOL システム

表1 工程分析および効果

問題	EB			DEV			
	システム	現DEQSOL	ビジュアルDEQSOL	Total DEQSOL	現DEQSOL	ビジュアルDEQSOL	Total DEQSOL
入力部	形状・メッシュ	6.5人日	1.4人日	0.4人日	2.0人日	1.7人日	1.0人日
	スキーム	1.5	1.5	1.5	(60.0)	33.0	2.2
実行部	生成翻訳実行	1.0	0.2	0.1	17.0	7.0	0.6
	結果検討部	検証とプレゼンテーション作成	4.0	0.7	0.7	14.0	5.0
合計(人日)		13.0	3.8	2.7	93.0	46.7	6.3
	比	1.0	0.29	0.21	1.0	0.5	0.07

参考文献

- [1] 梅谷：“数値シミュレーション用高水準言語DEQSOL”，Vol.26, No.1, 情報処理学会論文誌, pp.168-180 (1985)
- [2] 金野：“DEQSOLにおけるバウハウス・フィット法の実現方式”，情報処理学会第34回(昭和62年前期)全国大会, p.67
- [3] 佐川：“有限要素法DEQSOLの流体シミュレーション向き機能の検討”，情報処理学会第37回(昭和63年後期)全国大会, p.42
- [4] 太田：“ビジュアルDEQSOLシステム1: 高水準DEQSOLバッガおよび実行診断システム”，本大会