

O ECL Playground

Equipe de documentação de Boca Raton



O ECL Playground

Equipe de documentação de Boca Raton

Copyright © 2023 HPCC Systems®. All rights reserved

Sua opinião e comentários sobre este documento são muito bem-vindos e podem ser enviados por e-mail para <docfeedback@hpccsystems.com>

Inclua a frase **Feedback sobre documentação** na linha de assunto e indique o nome do documento, o número das páginas e número da versão atual no corpo da mensagem.

LexisNexis e o logotipo Knowledge Burst são marcas comerciais registradas da Reed Elsevier Properties Inc., usadas sob licença.

HPCC Systems® é uma marca registrada da LexisNexis Risk Data Management Inc.

Os demais produtos, logotipos e serviços podem ser marcas comerciais ou registradas de suas respectivas empresas.

Todos os nomes e dados de exemplo usados neste manual são fictícios. Qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, é mera coincidência.

2023 Version 8.12.8-1

<i>O ECL Playground</i>	4
Utilizando o ECL Playground	5

O ECL Playground

Este manual abrange o ECL Playground, que é um componente do ECL Watch.

Figure 1. O ECL Playground no ECL Watch

The screenshot displays the ECL Watch ECL Playground interface. The top navigation bar includes the ECL Watch logo, settings, database, and user information. The main area is divided into three sections:

- Code Editor:** Contains ECL code for creating a dataset and sorting records. The code defines a record structure with two string fields and a dataset of records. It then performs various sorting operations on these records.
- Workflow Diagram:** Shows a visual representation of the execution process, including inline datasets, sort operations, and output results.
- Data Table:** Displays the results of the execution in a table format.

The data table shows 5 results with columns for row number, value1, and value2.

##	value1	value2
1	C	C
2	C	G
3	B	G
4	A	B
5	A	X

Below the table, there are tabs for Result 1 through Result 8, and a pagination control showing 1 - 5 of 5 results.

Utilizando o ECL Playground

ECL Playground é uma ferramenta hospedada em um servidor ESP. A página é executada em seu navegador, permitindo o acesso e a execução do código ECL autocontido no HPCC System sem usar outras ferramentas. O ECL Playground então exibe os resultados e os gráficos em seu navegador. A exibição é bastante semelhante à do ECL IDE .

Acessando o ECL Playground

ECL Playground é instalado com a plataforma do HPCC Ele pode ser acessado através da página do ECL Watch.

1. Em seu navegador, acesse o URL do **ECL Watch** . Por exemplo, <http://nnn.nnn.nnn.nnn:8010>, onde nnn.nnn.nnn.nnn é endereço IP do nó do servidor ESP.



Seu endereço IP poderá ser diferente dos endereços fornecidos nas imagens de exemplo. Favor usar o endereço IP do **seu** nó.

2. No ECL Watch, clique no ícone **ECL** e no link **Playground** localizados no submenu de navegação.

Figure 2. Link do ECL Playground

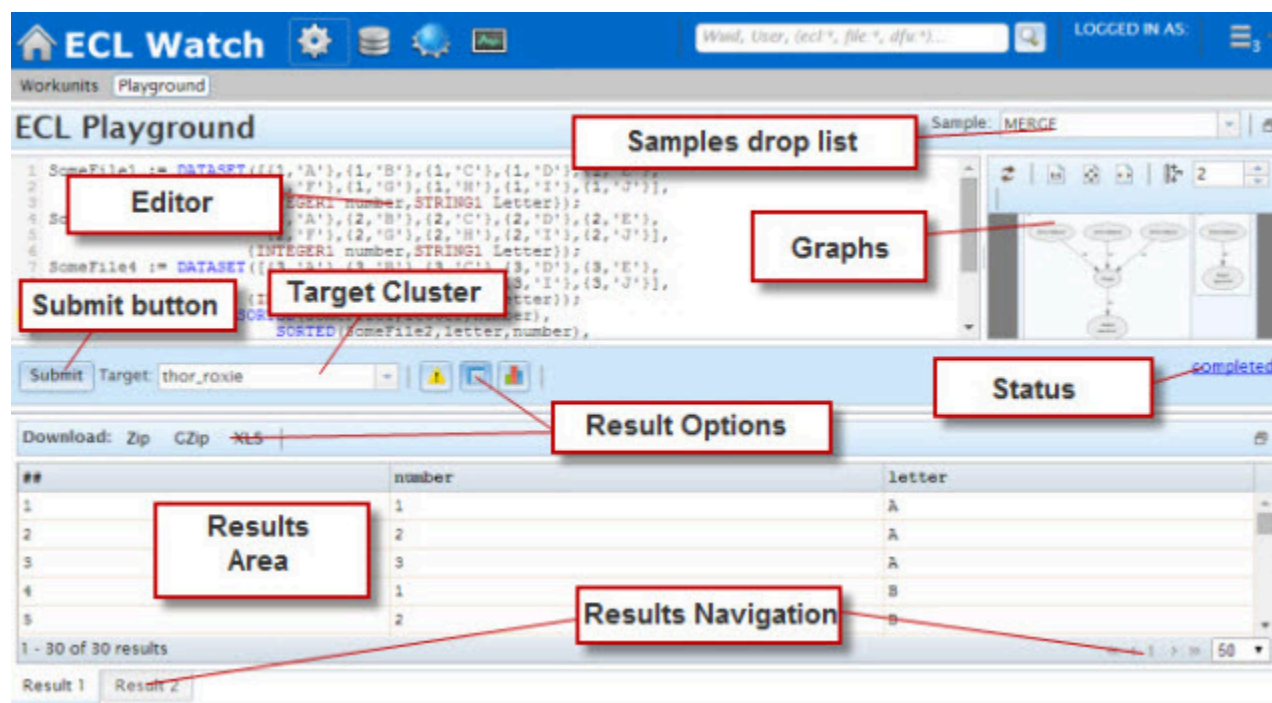


O ECL Playground será exibido.

Introduzindo o ECL Playground

A página do ECL Playground é uma área de trabalho onde você pode ver e executar código ECL autocontido. É possível ver o código, enviá-lo e ver os resultados. Também é possível alterar o código e reenviá-lo para ver instantaneamente os resultados diretamente em seu navegador. Esta é a ferramenta ideal para usuários que não são especialistas em programação ECL, mas que querem alterar alguns códigos ECL e ver os resultados.

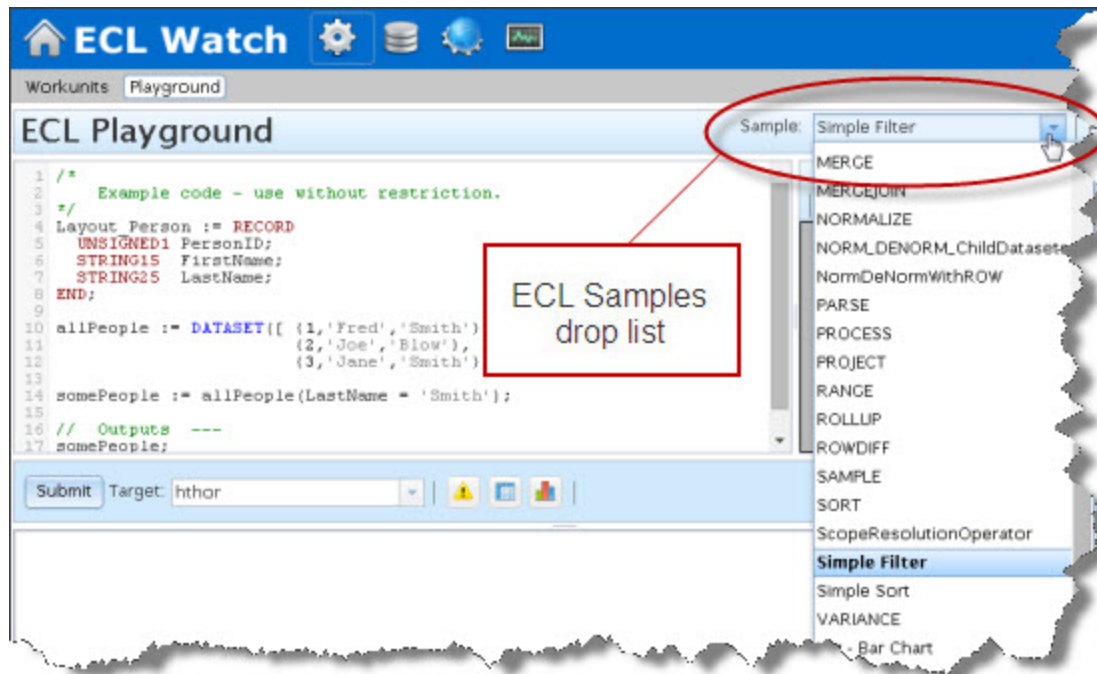
Figure 3. O ECL Playground



A página do ECL Playground está dividida em áreas. A parte superior mostra a área *Editor* e *Graphs Viewer*. A lista suspensa do código de amostra está localizada no canto superior direito. A parte inferior da página exibe os resultados.

O ECL Playground possui um conjunto de amostras do código ECL pronto para ser executado. A lista suspensa possui amostras do código. Selecione qualquer amostra para que ela seja carregada no editor.

Figure 4. Lista suspensa de amostras



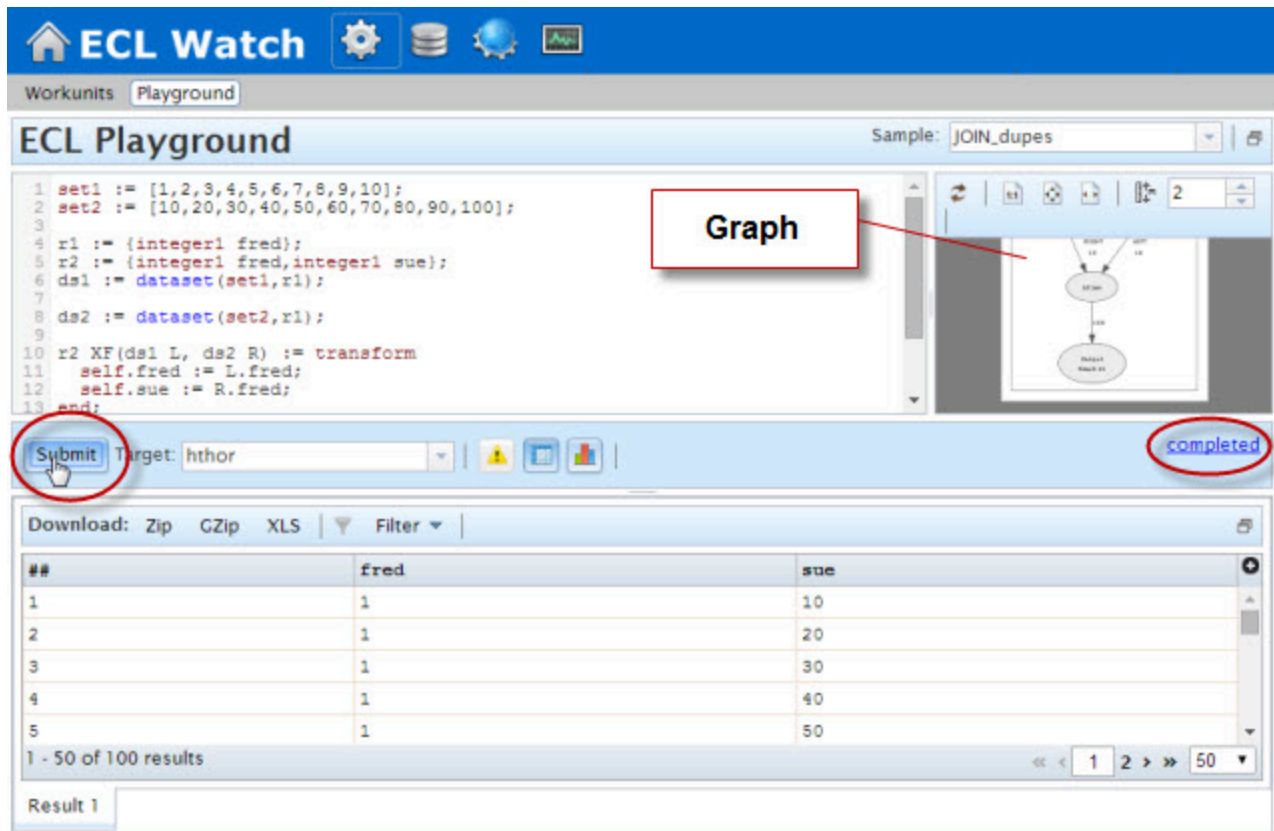
O código selecionado será exibido na área do *Editor*. Você então pode enviá-lo em sua forma atual ou modificar para depois enviar. Os resultados serão mostrados na parte inferior da página.

Executando Código ECL

Para executar o código de amostra selecionado, selecione um cluster de destino na lista suspensa e pressione o botão **Submit**.

A palavra **completed** será exibida no momento em que o status e os resultados são exibidos no visualizador de resultados, caso a execução tenha sido bem-sucedida. Também é possível ver os gráficos acima à direita.

Figure 5. Sucesso



Um gráfico será gerado quando o job for concluído. Você pode examinar o gráfico com mais detalhes clicando duas vezes no gráfico para aumentar o zoom. Também é possível aumentar o zoom com o scroll do mouse. Clique duas vezes em uma área em branco do gráfico para diminuir o zoom. Use as barras de rolagem na borda do gráfico para navegar. Você também pode arrastar o gráfico com o mouse.

Selecionar um nó no gráfico destaca a seção relevante do código no Editor. Isso ajuda na solução de problemas ou na modificação do código, já que mostra o código correspondente a um nó no gráfico.

Figure 6. Error



A área de status mostra o status da tarefa. Em caso de falha da workunit, os erros serão exibidos no visualizador de resultados e código será destacado em vermelho no *Editor*. Os avisos serão mostrados em amarelo.

Analizando os Resultados

Ao executar um código ECL que contém múltiplos resultados, cada resultado será exibido em guia separada. Selecione uma guia para ver aquele conjunto de resultados. Também é possível alterar o número de resultados exibidos ou pular pelos resultados através dos links localizados na parte inferior.

Figure 7. Múltiplos resultados

The screenshot shows the ECL Playground interface. At the top, there's a header with the title "ECL Playground" and a "Sample: ENTH" dropdown. Below the header is a code editor with the following code:

```
1 SomeFile := DATASET([{'A'},{'B'},{'C'},{'D'},{'E'},  
2 {'F'},{'G'},{'H'},{'I'},{'J'},  
3 {'K'},{'L'},{'M'},{'N'},{'O'},  
4 {'P'},{'Q'},{'R'},{'S'},{'T'},  
5 {'U'},{'V'},{'W'},{'X'},{'Y'}],  
6 {STRING1 Letter});  
7  
8 Set1 := ENTH(SomeFile,2,10,1);  
9 Set2 := ENTH(SomeFile,2,10,2);  
10 Set3 := ENTH(SomeFile,2,10,3);  
11 Set4 := ENTH(SomeFile,2,10,4);  
12 Set5 := ENTH(SomeFile,2,10,5);  
13
```

Below the code editor is a "Submit" button and a "Target: hthor" dropdown. To the right of the code editor is a diagram showing a flow of data from a "Data Source" to a "Data Sink".

Below the submit button is a "Download" section with options for "Zip", "GZip", and "XLS", and a "Filter" dropdown. Below this is a table with the following columns: "##" and "letter". The table contains 5 rows of data, with the first row being "1" and "A".

Below the table is a pagination control showing "1 - 5 of 5 results". To the right of this is a set of navigation buttons: "Result 2", "Result 3", "Result 4", and "Result 5". A red box labeled "Results Navigation" points to these buttons. Another red box points to the pagination controls on the right, which include "1", "2", "3", "4", "5", and a "50" dropdown.

ECL de uma Workunit

Você pode acessar o código ECL dentro da página Detalhes da Workunit no ECL Watch.


1. Selecione **Workunit** do menu do ECL Watch .

Figure 8. Navegar por Workunits



2. Clique no hyperlink de uma workunit para abrir a página Detalhes da Workunit.
3. Clique na guia **ECL** para ver o código ECL da Workunit.

Figure 9. Link ECL

